

MAESTROS del ARTE &



El libro de los Archimagos para Mago: La Ascensión

MAESTROS del Arte



De Deird're Brooks y Adam McCandliss

MAESTROS del ARTE

Índice

Preludio: Un mundo muy estrecho	4
Introducción	6
Capítulo uno: Retrospectiva	10
Capítulo dos: El Umbral	20
Capítulo tres: Archidominio	28
Capítulo cuatro: Ascensión	44
Apéndice: Las claves del Universo	56



Preludios: Un mundo muy estrecho



Chandra estaba suspendida sobre el vacío del Refectorio, con el globo plateado reflejando de forma intermitente los símbolos de su túnica hermética. En la profundidad de la esfera los colores se arremolinaban y explotaban. Las estrellas saltaban del centro y la superficie mercurial de aquella esfera del tamaño de un balón de baloncesto se deslizaba como una nube, dejando entrever primero el interior para luego esconder el mundo que albergaba.

Kyle se acurrucó incómodo al lado de la Archimaestra. La anciana señora, con aquel cabello de un blanco puro y los modales del siglo XVI era un tanto inquietante para que uno se enfrentara a ella con equidad. Al mantenerle en guardia, afirmaba, le obligaba a pensar por sí mismo en todos y cada uno de los momentos que pasaba en su presencia. Kyle pasaba bastante de esa idea pero no podía discutir. Había aprendido más mirándola que en los últimos seis meses de escuchar fórmulas arcanas o comiéndose el coco con Lee Ann.

Algo mareado en medio de aquella negrura, Kyle se inclinó para contemplar el globo más de cerca. Chandra pasó la varita por la esfera meditabunda. Obviamente a la Archimaestra ya no le hacían falta este tipo de avíos pero eran un vínculo familiar con un mundo superado mucho tiempo atrás. Al pensar en ese poder, junto con la falta de dimensión y dirección aparente del Refectorio, Kyle sintió unas ligeras náuseas.

—Esta es la esencia de Cardinal —dijo Chandra—. Muchos dentro de la Orden querían que lo vieras como una fuerza de la que puedes tirar a voluntad, un flujo exterior. Cardinal fluye a través de tu Patrón, claro está, pero te enseñan que hay otros flujos de Cardinal, a los que tú acudes para crear o cambiar.

Kyle asintió con la cabeza, no estaba muy seguro a qué se estaba refiriendo Chandra. Hacía menos de dos años que estaba entre los Herméticos. Si se concentraba atentamente, pasaba casi una hora entera peleándose con esas malditas frases enoquianas y conseguía que alguien le ayudara, podía ver y a veces incluso dirigir el flujo de la Quintaesencia.

—La idea de flujos externos o piezas de Cardinal es engañosa. Todo Cardinal está conectado, como muestra este ejercicio. El universo es un único Cardinal y Cardinal fluye y penetra en todas las cosas. Incluso lo Cardinal que no forma parte de tu Patrón es parte de ti, de la misma forma que tú eres parte del universo.

Kyle volvió a asentir, seguía sin entenderlo del todo. Además, era todo tan filosófico; ¡a qué se refería y porqué era tan importante ese globo?

Indicando la esfera como si le estuviera leyendo la mente (que muy bien podría haber estado haciendo, por lo que Kyle sabía) Chandra continuó con su lección.

—Este universo (sí, es todo un universo de bolsillo) se construyó hace varios miles de años. Mientras lo contemplas, siente su naturaleza Cardinal. Mira, la energía que hay en su interior es toda igual. Cada estrella, cada ser que empieza a existir dentro, todo ello fluye de la misma fuente. Esa es la naturaleza de Cardinal. Es eterno.

Chandra era una de las expertas mejor consideradas del estudio de Cardinal. Kyle no tenía ni idea de porqué había accedido a ser su tutora. Por lo que él veía, estaba tan por debajo de su nivel de habilidad que la dama estaba perdiendo el tiempo. Bizqueando ante la bola, se concentró en el flujo de energía, los Patrones derrumbándose y volviéndose a formar. Dentro giraban galaxias enteras, expulsando Quintaesencia en hebras luminiscentes. Surgían civilizaciones enteras para luego caer. En los bordes, la bola misma era una masa doblada de energía, un universo aislado de su progenitor. Allí la energía hervía, despidiendo corrientes y sentimientos mientras se alimentaba de la realidad del universo mayor. Kyle se apartó un poco esforzándose para ver mejor lo que había más allá de la superficie del globo.

Kyle sonrió cuando notó las conexiones de Cardinal.

—Veo las líneas —dijo—. Es un universo como el nuestro. Bueno, que no tiene nada de especial, excepto que es tan complejo que no sé cómo se podría hacer algo así.

La boca de Chandra se convirtió en una línea fina. Lanzó el aliento repentinamente a la negrura del Refectorio y continuó su explicación.

—Ni siquiera yo podría crear algo de esta delicadeza. No se trata de ver la Quintaesencia que hay dentro, se trata de entender su singularidad. ¡Observaste la frontera que hay entre ese universo y el nuestro!

—Sí —reflexionó Kyle, pensando de nuevo en el reflujo de energía—. Es como un muro, pero de alguna forma está atado. Como si sólo fuera un trozo de papel doblado, o como si el universo fuera una hebra larga o algo así y ese muro sólo fuera un montón de hilo.

Chandra asintió satisfecha.

—Bien. Ya ves, cuando reconoces esta singularidad te das cuenta de que todas las cosas son lo mismo que tú. Y por la Ley de la Congruencia...

—...si todas son lo mismo que yo —terminó Kyle—, entonces puedo afectarlas de la misma forma que me afecto a mí mismo.

—Esa es la naturaleza de nuestro arte. No los conjuros ni alteran la realidad, sino el cambio del universo y el ser todo al mismo tiempo. —Chandra pasó la mano sobre la esfera para dar más énfasis a su explicación y luego emitió un sonido bajo y sibilante. La luz penetró en la oscuridad del Refectorio cuando abrió una puerta a los reinos espirituales y la dama la atravesó flotando con facilidad. Kyle agitó los brazos con torpeza y se movió para seguirla. Chandra lo agarró y tiró de él aunque Kyle sabía que se podía haber limitado a enlazarlo con fuerza mágica.

Una vez atravesada la hendidura, el cuerpo de Kyle se reorientó. Se desparramó con un pesado “¡Uf!” sobre un camino empedrado. Ahora estaba en el Reino de Chandra, no en el Refectorio. El camino no era más que una ilusión, una construcción elegida por Chandra, pero en lo que a sus costillas se refería, aquello era roca pura.

Chandra quitó un sello de una cadena que tenía al cuello y cerró la hendidura con palabras. Mientras Kyle se quitaba el tenaz polvo de las piernas, Chandra echó a andar por el curioso camino hasta llegar a un gran señorío de madera, otra construcción de su Reino privado. Kyle la siguió obedientemente preguntándose cuando volvería a ver su hogar.

—Harías bien en hacer más preguntas. No tenemos la eternidad para continuar con estos estudios y tú debes volver a tu vida normal de vez en cuando —dijo Chandra.

—No sé. Por un lado, la teoría de Cardinal es bastante fácil. Pero no sabría cómo empezar a manipularla. Quiero decir, es como la física teórica; si en realidad no tienes que hacer nada con ella, como que te puedes dejar llevar sin más.

Chandra parpadeó y hizo una pausa, luego inclinó la cabeza ligeramente a un lado. Se paró, absorbiendo el lenguaje moderno de Kyle.

—Dejarse llevar. Me gusta. Supongo, entonces, que vas a necesitar práctica. Pero deberías encontrar algo que merezca la pena hacer y un objetivo que lograr.

—¿Qué tal el universo que me enseñaste? ¿Cómo funciona? Me refiero a que ya sé lo que dijiste sobre que es Cardinal entrelazado en una creación nueva y todo eso, pero el ritual concreto y demás...

Una ligera sonrisa se asomó a la cara madura de Chandra.

—No sé cómo se hace pero es un objetivo loable. Sospecho que es un objetivo que podrías lograr.

Kyle parpadeó sorprendido.

—Si tú no sabes cómo hacerlo, entonces ¿quién supo?

Chandra resumió bruscamente su camino hacia el señorío.

—Tú, hace mil quinientos años. Y tienes que hacerlo otra vez pero primero aprenderás de mí. Luego puedes dejar el universo para mi mentor, en el pasado. Ven conmigo. Tienes mucho que hacer si vas a enseñarme a mí.

Kyle se quedó parado donde estaba y luego se apresuró a alcanzarla. La magia pocas veces era fácil y no parecía que fuera a serlo alguna vez. En su mente ya se estaba empezando a formar un universo.



Introducción



Protegidos en el extremo más alejado de la cafetería, Mark y Sir Lawrence no parecían demasiado fuera de lugar; el primero en uniforme militar, el segundo con un pulcro atuendo formal. Rodeados de estudiantes, sub-culturas y cafeína, no eran más que dos clientes más en un establecimiento moderno, parcialmente ocultos por plantas interiores mientras ganduleaban en dos sillas que no casaban ante una mesa destalizada.

Mark mantuvo la expresión cuidadosamente neutral al rendir el libro, Sir Lawrence cuidaba de que su expresión

fuerá tranquila mientras luchaba para ocultar la emoción que sentía ante el hallazgo. El libro en sí no era nada notable, una encuadernación sencilla de tela y unas páginas pesadas, igual que los diarios que se podrían comprar en una tienda. Quizá hasta fue así como empezó.

Sir Lawrence ojeó el libro, pasando una primera página en blanco para mirar los diagramas, escritos e imágenes reunidos en las siguientes páginas. Unidos a partir de fuentes muy diferentes, cada trozo contaba historias y mostraba imágenes. La mayoría pensaría que el libro no era más que una colección de relatos extraños o sabiduría insonable. Sir Lawrence asintió una vez dirigiéndose a Mark y luego cerró hábilmente el libro para guardarlo con cuidado en su bolsa de tela.

—Ya tenemos bastantes problemas sin tener que inventarlo todo sobre la marcha —dijo Mark—. No tiene sentido que la gente vuelva a cometer los

mismos errores. Creo que ya es hora de discutir los misterios mayores de los que nadie se ha preocupado realmente.

Girando en la silla para ponerse un poco más cómodo, Mark sacudió la cabeza y luego tomó un sorbo de café. Habló en voz baja y firme cuando continuó.

—Sigo sin estar cómodo con la idea de entregar así todas las teorías sobre el Archidominio a cualquier mago que tenga pulso. Los dos hemos visto lo que pasa cuando el alcance de unos magos supera su comprensión colectiva, o cuando a unos cuantos se les mete en la cabeza coger atajos en el camino a la gloria.

Sir Lawrence dio unos golpecitos en la mesa para dar énfasis a sus palabras.

—Eso es precisamente lo que debería evitar este volumen. Aquellos que aprenden de los errores de otros pueden evitarlos. Los mentores pueden referirse a estas lecciones y preparar a sus estudiantes para el largo camino, mejor de lo que nos prepararon a nosotros, esperemos.

—Espero que tenga razón. No quiero tener que solucionar el jaleo cuando a algún criollo se le meta en la cabeza que puede derribar los pilares del Cielo en seis fáciles pasos.

Sir Lawrence le lanzó a Mark una sonrisa frágil.

—Mi anterior libro les dio los medios para sobrevivir los difíciles primeros meses. Los que entiendan de verdad el nuevo —dijo acariciando la bolsa de tela— ya habrán progresado más allá de la necesidad o el deseo de agitar el Cielo, como usted dice. Y a los otros... no les sería de ayuda en ningún caso. Esto no es para los mules que no entiende, es para los pocos que sí.

Mark asintió dejando vagar los ojos por la multitud que atestaba la cafetería. Entre la confusión y los murmullos surgían los patrones: pensamientos, esperanzas compartidas, miedos y fracasos. Cualquiera de estas personas podría ser un mago algún día, o un Archimago, quizás el heraldo de la Ascensión. Pero hoy el trabajo ya estaba hecho, las palabras y las imágenes del libro que algún día podría guiar a esas mismas personas hasta la iluminación.

Cómo utilizar este libro

Quizá habréis visto algunos de esos otros textos de ayuda mágicos que flotan por ahí. Se me menciona en algunos y he escrito trocitos de otros. Soy Mark Gillan, pícaro, adepto y pesado en general. En este libro voy a hacer explotar tus ideas sobre el PODER de la magia y a hacer preguntas como:

¿Qué significa ser una de las entidades más poderosas del cosmos?

Los vampiros tienen sus ancestros antiguos, los hombres lobo sus leyendas y héroes reencarnados pero hasta el más humilde de los magos puede retorcer la tela del mundo para acomodarla a sus deseos. Las celebridades nacientes del Dominio vuelven a ordenar los Patrones del propio universo, sus pensamientos resuenan a través de las fronteras cósmicas y el espíritu de la Creación. Y no cabe duda de que aquellos que están tan armonizados con el universo, y son tan poderosos a la hora de dirigir su flujo, puede lograr hazañas casi divinas.

Pero no sin consecuen-

cias. Incluso mientras vuelves el mundo del revés, el poder de la magia te cambia. El control externo refleja la evolución interna. La magia no es una senda rápida y fácil para llegar al poder; es un estudio exigente que, si no se vigila, te consume la vida. Y cuanto más sacas y más estudias la transformación de universo, más te cambia. ¿Qué humanidad conserva un mago que puede alterar los principios fundamentales del Cielo y la Tierra? Las fuerzas que se desencadenan se vuelven hacia sí mismas y te transforman en algo más allá de ese frágil mortal que nació en otro tiempo en un mundo adormecido.

El Archimago (ese mago tan poderoso y erudito que consigue que su poder exterior refleje un foco interno) comprende la esencia primordial del universo hasta tal punto que su saber sólo queda limitado por la forma que utiliza para describirlo. El Archimago recorre el camino que le lleva a controlar el universo, pero en el proceso es posible que pierda de vista la transformación de su propio ser.

Con este libro, tienes la oportunidad de evitar los peligros que atrapan a tantos otros grandes magos. Reúñeste para que pudieras aprender la sabiduría que los Archimagos descubren demasiado tarde. Los poderes del Archimago quizás parezcan atractivos, pero resultan huecos cuando se aprenden a costa de la Ascensión. Lee atentamente. Aprende. Utilizando el estilo familiar de un amigo un tanto romántico, abraza el viaje, no su destino.

Ah, y una pequeña advertencia: no te lo tomes demasiado en serio. Se sabe lo bastante poco sobre los Archimagos y demás como para que puedas tomarte lo que decimos aquí como supo-



sición o como hecho. Podrías aprender por las malas que no funciona como dijimos que funcionaba. Así que cuidado.

Unas palabras de los verdaderos escritores

Parte narración, parte exposición, *Maestros del Arte* encierra la sabiduría de varios grandes magos y proporciona un material nuevo y poderoso para tus juegos. Mira a través de los ojos de los propios magos; comprende los fallos que hasta ellos tienen. Luego deja que esta perspectiva nueva entre entera en tu crónica. Como ya habrás observado, hay partes de este libro que se pueden encontrar en el Mundo de Tinieblas, distribuidas como justa advertencia para aquellos hambrientos de poder. Otros elementos es mejor mantenerlos en secreto para que se descubran más tarde. De cualquier forma, deja que la narración te introduzca en tu propia historia.

Ambiente: Con la grandeza, la pérdida

Un Archimago ha logrado llegar a las mayores alturas del saber mágico, pero en el camino se ha saltado los pasos que llevan a la iluminación verdadera. El ambiente de este libro está sumido en la pérdida: la pérdida de la inocencia del mago, de su cordura, de su potencial. Un Archimago jamás puede recuperar las oportunidades perdidas, no hay poder capaz de superar los fallos de tu ser interior. Mira dentro del corazón del Archimago y verás a una persona que ha malgastado un gran don por entender el poder de controlar. Incluso los que se dan cuenta de ello saben que ya es demasiado tarde para volver atrás y reparar ese daño, y esa compresión lleva a muchos (como Porthos) a la locura.

Tema

El orgullo suele llevar al mago a los más grandes logros del Dominio. Y también la inseguridad o incluso la simple curiosidad. El mago que quiere saber *cómo funcionan las cosas* aprende una magia poderosa de verdad pero se pierde el viaje de auto-descubrimiento. Estos magos se imponen sobre el universo en lugar de aprender cual es su lugar como parte de la Creación. El conflicto que se da aquí es de lo interno contra lo externo: el Archimago se exterioriza, se convierte en una pieza separada sin darse cuenta de que toda experiencia es fundamentalmente interna. Encontrar el camino hacia la iluminación personal mientras utilizas la magia para enfrentarte a un mundo que roza las preocupaciones de los vivos es buscar un equilibrio muy difícil de lograr. Es lógico que Ascinden tan pocos magos, la tarea exige demasiado. Una y otra vez, el mago debe elegir entre la manipulación externa y la comprensión interna. El Archimago ha elegido lo externo y ahora se ve atrapado por las mismas

reglas que él le ha impuesto a la realidad. ¡Pero es que acaso un mago menos iluminado puede aprender esa distinción y sobrevivir a un mundo que está fuera de su control! El ciclo continúa...

Los principios fundamentales

Este libro contiene todo lo que siempre necesitaste saber sobre los Archimagos: sus poderes, su conocimiento mágico, sus aliados y enemigos, los lugares por los que viajan y la forma en la que se relacionan con sus iguales. También verás la senda de la Ascensión, el papel de los Oráculos y las oportunidades perdidas para escapar al impulso humano de controlarlo todo. Pisa con sabiduría, pues una vez que la magia te transforme, ya no hay vuelta atrás.

El Capítulo uno: *Retrospectiva* examina los años formativos y los pasos más importantes que te llevan por el camino del Archidominio. Aunque la recompensa es grande, el potencial de pérdida es increíble. No es posible resistirse a la mano del Destino pero quizás se pueda dirigir hacia un propósito más productivo. Aprende a distinguir a los que tienen la señal de la grandeza.

El Capítulo dos: *El Umbral* discute la elevación del Maestro a Archimago. Cada Tradición reconoce a sus mayores héroes a su propia manera, pero todas están de acuerdo en algo: Los Archimagos pertenecen a una clase aparte. Pocos magos reclaman un título tan elevado; muchos lo querrían pero los verdaderos Archimagos saben distinguir a los suyos de los impostores. ¿Qué convierte a un Maestro en un Archimago?

El Capítulo tres: *Archidominio* describe las preocupaciones diarias de los Archimagos. ¿Creías que porque eres un Archimago ya no tenías que preocuparte por los amigos, la familia y la vida en general? La magia es una obra de arte, no un cúralo-todo. Este capítulo explora los problemas que afligen a los Archimagos cuando se relacionan con el mundo material (y los lugares que hay más allá de este).

El Capítulo cuatro: *Ascensión* detalla el paso misterioso que hasta los Archimagos se pierden. La Ascensión no una Décima Esfera, ni un poder, ni un trozo repentino de sabiduría. Los magos no están seguros de qué es en realidad la Ascensión ni de lo que significa, pero es un objetivo verdadero y real. Aprende sobre el viaje que eleva al Avatar y el papel de los Oráculos, los Archimagos más grandes y más eruditos de todos los tiempos.

El Apéndice: *Las claves del Universo* examina las Archi-Esferas, los niveles de Dominio que hay más allá de todo lo conocido para la mayor parte de los magos terrenales y los intensos poderes de los que disponen los Archimagos. Aquí encontrarás diversa información sobre los aliados y los enemigos que retarán incluso a un Archimago y una guía para crear personajes y marcos de Archimagos, si te atreves.

Utiliza esta sabiduría con buena fe. Recuerda, el camino está en tu interior.



Capítulo uno: Retrospectiva



¿Qué lleva a un mago a buscar el elevado estatus de Archimago? ¿Qué le empuja a trepar a las cumbres de la iluminación y el poder? La respuesta a esta pregunta varía tanto como los magos que eligen esta senda. No es una elección que un místico haga de forma casual, sino que es un ansia que se puede remontar al Despertar, o quizás incluso antes. Un mago que tenga esta vocación sólo puede sentirse satisfecho con un verdadero Dominio del arte que ha elegido.

El aspirante a Archimago quizás vea su destino desde el mismo día de su Despertar, incluso aunque no entienda lo que significa. Sus Búsquedas, o su acercamiento a los temas mágicos y filosóficos, quizás indiquen hazañas mayores. El Archimago en potencia suele ser fácil de distinguir. Hace preguntas que los otros aprendices jamás considerarían y suele mostrar una gran visión

a la hora de acercarse a su arte. Jamás se siente satisfecho con sus habilidades y siempre busca la siguiente plataforma. Las fórmulas le sirven de poco y prefiere hacer las cosas según su propio estilo. Incluso aunque jamás se acerque a la Archimagia, su actuación se destaca con un vívido relieve cuando se la compara con la de sus iguales.

El mago que recorre esta senda encuentra que su trabajo es algo realmente monumental. Los obstáculos que hay en su camino quizás parezcan más grandes que la recompensa final. Los sacrificios son costosos y los éxitos escasos. Los rivales le impiden progresar mientras los seres inhumanos intentan atraerlo hacia sus amos con promesas de poder y conocimiento. Debe visitar Reinos de la Umbral enardecidos para buscar la sabiduría que no se encuentra ni siquiera en bibliotecas como las del (antiguo) Horizonte o Doissetep. La muerte, la locura o la servidumbre a entidades malévolas esperan a la mayoría de los magos que desean el poder del Archimago.

Búsquedas



Cada Búsqueda es una experiencia dolorosa. Te vuelven del revés y te obligan a enfrentarte con esas partes de ti mismo que odias. Debes saber hasta qué punto no llegas a tu propia altura para saber cómo mejorar. La mayor parte de los magos jamás consiguen superar las dos o tres primeras Búsquedas antes de dejar de intentarlo, morir de vejez o por un acto violento o sencillamente estancarse, pero los candidatos a la Archimagia no dejan de trepar hasta con las uñas por nada que no sea casi la muerte (y a veces ni eso es capaz de detenerlos).

Las Búsquedas son pruebas que proporciona el Avatar. Reflejan tus carencias y destino con un simbolismo inconfundible. Una Búsqueda guía a un Archimago en potencia a través de una demostración de esos aspectos de su vida que debe desarrollar o resolver antes de seguir adelante.

Las Búsquedas de los Archimagos son cualitativamente diferentes de las Búsquedas de otros magos. Puesto que un Archimago ya ha pasado por varias fases de auto-descubrimiento, sus Búsquedas posteriores son auténticas pruebas que se concentran en sus rasgos personales más enraizados o bien reúnen una mezcla de todos sus defectos, incluso los más diminutos, para construir un obstáculo formidable.

Cómo narrar la búsqueda de un Archimago

Cuando un mago penetra en la Búsqueda que le hará cruzar el umbral de la Archimagia (Areté 6+), la profunda complejidad, simbolismo y sutileza que lo envuelve pueden ser difíciles de comprender, especialmente para alguien que no esté preparado. Incluso más que las Búsquedas anteriores, este paso anuncia el futuro, recupera el pasado y los funde en un reto que pocos mortales podrían resolver. A alguien destinado a buscar la Archimagia no se la entregan, sino que está equipado de forma única para conseguirla, siempre que lo intente. Su concentración en el objetivo debe ser absoluta, su atención inquebrantable y su determinación irrefrenable. Cualquier otra cosa significa el fracaso.

Los Narradores no deben dudar en hacer de las Búsquedas de la Archimagia algo particularmente difícil y eruditio. Está claro que tiene que ser algo posible, pero jamás fácil. Dado que la Búsqueda le ofrece un espejo al desarrollo interno del mago, las pruebas a las que se enfrenta deberían retar las creencias del mago, su valía y su carácter, todas ellas facetadas desarrolladas a través de una buena interpretación del juego. Un personaje que no tenga profundidad sencillamente carece de los ganchos necesarios para esta Búsqueda y en realidad no se le debería permitir siquiera intentar un viaje así hasta que el jugador se tome el trabajo de elaborar los puntos flacos del personaje.

Pero recuerda que debes establecer una línea clara entre el jugador y el personaje; la Búsqueda tiene que plantearle un reto al mago y sus percepciones, pero no tiene que obligar necesariamente al jugador a que se replante su propio comportamiento en el mundo real. Si tanto el jugador como el Narrador se ponen de acuerdo en ese tipo de educación, adelante; pero no intentes meter a los jugadores por la fuerza en ciertos temas como parte del juego.

Para tener más información general sobre las Búsquedas, consulta *El Libro de los Espejos*, p.53-55.

Como es natural, este tipo de misiones soñadas tan difíciles (y peligrosas) exigen un gran esfuerzo pero proporcionan igualmente una gran percepción y en ocasiones incluso predicen el futuro del mago. Un mago recién Despertado podría ver sombras de un enemigo peligroso con el que aún debe encontrarse (o que quizás ni haya nacido). Un mago experimentado visita los recuerdos de viejos amigos y ve múltiples sendas de posibilidades futuras. Las pruebas reflejan tu destino y se concentran en él mientras las distintas posibilidades le presentan un reto a tu sentido de la moralidad y de ti mismo. Esta es la forja que tempa la determinación y voluntad del Archimago.

Como siempre, el Archimago debe superar las primeras pruebas antes de entrar en las más difíciles de una Búsqueda. Estas primeras pruebas, realizaciones repetidas de tus Búsquedas anteriores, se aseguran de que has aprendido aquello que ya te han enseñado. Con frecuencia los retos se prolongan en profundidad o duración, empujándote hacia un compromiso mayor con las virtudes necesarias. Un aprendiz puede enfrentarse a un simple miedo durante una de las primeras Búsquedas, mientras que un Archimago debe no sólo encararse con ese miedo sino también superarlo a pesar de comprender totalmente ese pánico. No sólo tienes que superar los defectos de tu carácter o psique, sino también comprender su naturaleza y luchar para convertirlos en virtudes. Pocos poseen el dominio de sí mismos necesario para enfrentarse a un cambio así.

Avatares

El Avatar es el amigo, amante, atormentador, padre, hermano, mentor y enemigo de todos los magos. Y mucho más en el caso de un Archimago en potencia. Su Avatar le conduce a las mayores alturas de la iluminación, a menudo sin preocuparse demasiado de su bienestar físico.

Lo cual no es el inconveniente que podría parecer, ya que un Archimago puede cuidarse solo. Sin embargo, haría bien en vigilar por donde pisa cuando recorra esta senda. Debe mantener en perspectiva las exigencias de su Avatar; aunque su Avatar pueda persistir, no lo hará si se olvida de los detalles materiales.

Muchos magos aprenden a adaptar las exigencias del Avatar o incluso a resistirlas. Lo que no siempre es mala cosa, ya que puede ayudar a un Archimago naciente a construir la suficiente fuerza de carácter para lograr sus objetivos. Los que fracasan suelen hacerlo de forma espectacular. El ansia de convertirse en Archimago no es algo que el Avatar comunique siempre al infeliz mago; lo que, con el tiempo, puede ser fuente de ciertas dificultades.

Si no estás seguro de si tu Avatar tiene este sino en mente para ti, probablemente no lo tiene. El hijo del destino conoce su vocación.

Por otro lado, la Archimagia no es únicamente terreno del Avatar. Un estudio dedicado y la práctica son también importantes. No importa lo poderoso que sea el Avatar, no sirve de nada si el mago no es capaz de encontrar la disciplina necesaria para estudiar sus mayores secretos. Y también, cuanto más fuerte sea la voluntad, mayor será la probabilidad de elevarse al estatus de Archimago. El Avatar cumple un papel importante, pero no el único.

Cada Avatar tiene su propia forma de comunicarse e impulsar. La mayor parte encajan en una categoría concreta, a estas alturas ya deberías estar familiarizado con las diferentes Esencias. Sin embargo, cuanta más atención le prestes a tu Avatar, más fácilmente descubrirás que tiene una personalidad propia. Los Archimagos suelen descubrir que sus Avatares albergan rasgos de personalidad, imágenes e impresiones de épocas anteriores y vidas pasadas, en ocasiones vidas previas en las que fueron Archimagos.

Dinámico

Muy pocos Avatares Dinámicos parecen dispuestos a guiar a un mago por la difícil senda que lleva a la Archimagia. Pero sólo porque parezca poco probable no significa que nunca ocurra. Como fuerza de cambio y exploración, un místico con un Avatar Dinámico puede muy bien encontrar el camino que le lleve a este noble objetivo. Pero incluso en ese caso, lo que importa no es el viaje, sino el destino. Un mago Dinámico metido en esta senda suele parecer impulsado por lo que podrían parecer actividades salvajemente dispares que sólo cobran sentido a posteriori. Es posible que a un mago Dinámico le lleve más tiempo lograr su objetivo de lo que le llevaría a aquellos que tienen otras Esencias, pero el viaje es probablemente mucho más ecléctico e interesante.

Patrón

Un Archimago orientado hacia los Patrones parecen términos contradictorios. Planea metódicamente cada paso de progreso e intenta anticipar cada uno de los retos que se van a presentar en el camino. Los magos del Patrón suelen ser los más prácticos y pragmáticos de los Archimagos. No suelen perder de vista lo que están haciendo cuando la distracción interfiere en sus actividades. Como es natural el Archimago de Patrón ocupa un lugar extraño: por un lado, son una fuerza de cambio muy poderosa y se han sometido a un gran avance personal, pero por otro poseen la comprensión necesaria para imponer su noción del orden en el universo.

Como se suele decir, "Siempre estamos en el proceso de convertirnos en alguien muy parecido a nosotros mismos". El mago de Patrón refuerza sus mayores puntos fuertes hasta que es un dechado del camino que ha elegido hacia la Ascensión.

Cardinal

¿Acaso puede un mago cuyo Avatar adopta el rostro de un dios dejar de buscar la Archimagia? Tiende a ser el más enigmático de los iluminados. Este místico quizás encuentre un mapa de carreteras prácticamente extendido ante él a poco que se esfuerce en mirar. Por desgracia, esas sen-

das suelen reflejar la expresión del Avatar. Imagínate buscando la senda que siguieron Odín o Innana hacia la iluminación, o la fuerza de voluntad que hace falta para morir y volver, y todo por un poquito de sabiduría.

Buscador

El Avatar Buscador es el que tiene más probabilidades de llevar a un mago a buscar el poder y el saber de un Archimago, tampoco es que ese sea la norma para todos los Avatares Buscadores. El mago que tenga un Avatar así se encuentra con un trabajo hecho a su medida. Entra en un viaje de proporciones épicas con un objetivo claramente definido. No siempre va a llegar al final pero eso no es lo importante. Su Avatar lo empuja a dar el primer paso y hasta que lo da, la paz y tranquilidad lo eluden.

Pero en algunos aspectos el Archimago Buscador fracasa. En su búsqueda de poder ilimitado, la mayor parte de los Archimagos se pierden las claves de la comprensión ilimitada y como resultado pierden de vista el camino y se concentran cada vez más en un objetivo concreto al tiempo que sufren una miopía que evita la Ascensión. El Archimago Buscador quizás encuentre la comprensión total de una Esfera, pero no sirve de mucho cuando fracasa en la misión final.

Infinito

¿Pensabas que sólo había cuatro Esencias? Bueno, sólo hay cuatro que al parecer llegan a manifestarse.

El problema es que los Avatares son por naturaleza incompletos. Cada Esencia sigue una senda concreta y se mueve en una dirección clasificable. Eso significa que el Avatar tiene una comprensión limitada, un medio lisiado para llegar a la Ascensión. Puesto que el Avatar es en muchos casos el poder que hay tras la magia, no tiene mucho sentido que sólo tenga una única forma sesgada de ver las cosas.

Los Avatares no son más que fracciones de Cardinal. Son especialmente poderosos y en ocasiones parecen tener su propia conciencia, sin embargo no hacen nada sin estar acoplados a un mago. No disponen de una mente de la misma forma que una persona. Puesto que son fragmentos de la energía universal, sólo reflejan un trozo de ese universo, una Resonancia concreta, si quieren. Cada Avatar, en teoría, contiene una efigie de "la gran imagen" o la Ascensión sería imposible, pero cada Avatar sólo muestra una fachada concreta.

Se cree que un mago que Asciende libera por fin las otras dimensiones del reflejo universal del Avatar, abarcando así todas las perspectivas del cosmos. Claro que no es más que una teoría, no hay forma de probarla. La Esencia Infinita probablemente jamás se llegue a ver en un mago vivo y auténtico, pero no deja de estar ahí. Después de todo, el universo se refleja en cada trocito de Cardinal y por tanto cada Avatar contiene, de alguna forma, una imagen del todo.

"¡Yo no creo en las hadas!"

¡Así que tú no crees en los Avatares?

Venga ya.

Algunos magos nunca hablan con su conciencia interior. Otros tienen visiones de ángeles, familiares muertos, amantes fantasmas o lo que sea. El hecho es que el Avatar no es sólo un espíritu o un alma, es un concepto de la iluminación. Sencillamente elige una forma de ver esa iluminación, tu visión del demonio que te impulsa o del tesoro que te atormenta. El "Avatar" es una forma conveniente de personificar esa ansia, igual que "un genio" y muchos otros términos. Algunas visiones son muy activas y de hecho, el Avatar en ocasiones "recuerda" experiencias de otras vidas, aunque es posible que no sea más que el reflejo del saber adquirido en antiguas reencarnaciones.

Un Archimago no tiene que creer en los Avatares, sólo tiene que aceptar que es un reflejo de la realidad y la magia está en cambiar la imagen del espejo. Cámbiate a ti mismo, cambia el reflejo, cambia el universo.



¿Qué es el Avatar?

Algunos ven a los Avatares como ángeles o dioses encarnados, otros como espíritus extraños, visiones o conceptos abstractos. Muchos Avatares muestran un grado asombroso de conciencia de sí mismos y motivación aunque no tengan una conciencia o mente en términos humanos.

El Avatar parece ser esencialmente un fragmento de energía Cardinal, vinculado a la conciencia de un alma humana. Algunos teorizan que es un trozo de los Puros, una de las antiguas entidades de los primeros momentos de la Creación. No cabe duda de que algunos Avatares muestran una tendencia muy distintiva hacia ciertas acciones, personalidades o manifestaciones y en ocasiones dos o más Avatares comparten unas características específicas que llevan a los magos a creer que están de alguna manera relacionados. Sin embargo, el Avatar le debe su conciencia al alma humana. Los Archimagos filosofan diciendo que, al igual que la inteligencia humana le permite al universo contemplarse y comprenderse, el Avatar es un trozo de Cardinal que aprende el truco de la conciencia del alma.

Cada Avatar elige un alma a la que seguir. Cuando alguien muere, el Avatar suele desaparecer durante un tiempo, solo para resurgir compartiendo una nueva vida. De esta forma, los magos recuerdan "vidas pasadas" y sus Avatares muestran comportamientos influidos por antiguas personalidades. Un mago que muere y de alguna forma vuelve se encuentra privado de sus lazos con el cosmos; se cree que una magia muy poderosa podría atraer a un Avatar desde el lugar en el que moran "entre vidas" pero la verdad de tal hazaña prodigiosa sigue siendo un misterio. El Avatar aprende de la vida, así que la muerte es la conclusión natural del ciclo.

Está claro que hay pocos los magos que llegan a comprender la naturaleza sublime del Avatar y se sigue discutiendo sobre sus capacidades. ¿Es posible que el Avatar sea en realidad un trozo de un Dios? ¿Qué pasa si el Avatar es en realidad un ángel o un espíritu vinculado a un alma humana? Quizá cada dios antiguo encontró un hogar nuevo cuando su fe murió y se convirtieron en los mecenas y poderes de sus herederos modernos. La comprensión de los Avatares es algo tan incompleto como los mismos fragmentos de Cardinal.

La vida en las salas del poder



Sencillamente no puedes conseguir el reconocimiento de Maestro o Archimago si no tienes el respeto de tus colegas. Debes saber quienes son tus amigos y tus enemigos y cómo cultivarlos de la forma adecuada. Por desgracia para el aspirante a Archimago, la política es una realidad peligrosa en los escalones superiores. Para lograr tu noble objetivo necesitas aliados, acceso a las bibliotecas de tu Tradición y, como mínimo, el margen suficiente para mantener a tus enemigos a raya. No hay sociedad mágica que sea jamás una gran familia feliz.

A pesar de las apariencias, el dogma no es la mejor forma de hacer las cosas. Si te enradas en reglas y olvidas su significado, jamás entenderás los pasos que llevan a convertirse en un Archimago. Y también pierdes el respeto de tus colegas.

Culto del Éxtasis

Un Extático sigue el espíritu del Código de Ananda. Evita causar un daño innecesario, no se aprovecha de los que duermen y no actúa como si la magia lo diera derecho a gobernar. Si necesitas ayuda por el camino, encuentras un profesor en el que puedes confiar y asegúrate de que puedes confiar en él. Si le das al profesor lo que quiere, él te da lo que necesitas.

Llegará el momento en el que el profesor ya no tenga nada más que ofrecerle al buscador de Éxtasis. Es un momento crítico para tí al adaptarte al auto-didactismo. La mayor parte de los Extáticos suelen ser muy independientes pero a un mago desafortunado o mal preparado podría resultarle difícil encontrar su propio camino.

Siquieres que te echen a gorrazos, es fácil: viola el Código de Ananda. Miéntele a tu profesor. Incumple una promesa. Puedes intentar explotar a los que más podrían ayudarte y apartarlos de tu vida cuando ya no te sean de ninguna utilidad. Incluso puedes demostrar que desapruebas los valores morales de un compañero de culto. No hace falta decir que ese es el camino más rápido hacia el ostracismo, la Marca a Fuego o algo peor.

Cuentasueños

Respeta a los espíritus y sus mundos. Un chamán no les impone su presencia. Se mueve con discreción y sabiduría. Honra a sus profesores y a los ancianos, y ellos le honran a su vez. Si hace daño a las tierras del espíritu, se muestra poco respetuoso con sus ancianos y olvida quién es en realidad, no debe esperar nada de su Tradición.

Puedes mejorar mucho tus oportunidades como Cuentasueños aprendiendo todo lo que puedas sobre los espíritus incluso mientras dominas la habilidad de relacionarte con ellos. Un chamán que hace el esfuerzo de aprender todas las peculiaridades de la sociedad de la Umbra se gana más respeto que el que sencillamente intenta utilizar la fuerza bruta del poder mágico para salirse con la suya. Recuerda, el chamán forja un pacto sagrado para trabajar como agente de los espíritus en el mundo material. A cambio, ellos le conceden favores a su servidor. Los Cuentasueños sirven al Sueño, no al revés, no importa lo poderoso que consigas ser.

Las Tradiciones

La competición es feroz y letal. Incluso aunque evites las rivalidades entre las diferentes Tradiciones, hay más que de sobra dentro de las filas de cada Tradición. Son muchos los casos de enseñantes que retrasan a los alumnos prometedores o rivalidades mortales que han surgido dentro de la clase de un maestro. Pero incluso entonces es posible tener éxito si se conoce el carillón de aceleración.

Ten en cuenta que el respeto lleva a un mago mucho más lejos con sus superiores que una actitud adversa.

Hermandad Akáshica

La iluminación es lo único importante entre los Akáshicos. Dale a uno de ellos la oportunidad y hablará sobre la paz interior y la exploración del significado del dharma de uno. Los Akáshicos que llegan al rango de Maestro suelen ser humildes y más sabios de lo que por su edad se podría suponer. Como miembro verdadero de la Hermandad, jamás te aceptarían si dominaras a los otros con tu posición o mostraras cualquier tipo de arrogancia. Tus acciones y saber hablan por tí, no te hace falta elaborar más.

Coro Celestial

Si cada Componente del Coro es un acorde en la canción del Uno, los Archimagos son melodías completas. Para evitar la falta de armonía debes conocer tu lugar dentro de la Tradición y exaltarla. Trabajar contra la armonía y la vida no es la forma de progresar en este lugar. Las luchas internas no te llevan ni la mitad de lejos que la cooperación, así que lo mejor es que trabajes con tus compañeros del Coro para cantar una canción más fuerte todavía.

Eutánatos

Los Eutánatos persiguen el equilibrio kármico, cortan la carne muerta para que el resto pueda prosperar, igualando los costes y las ganancias con la responsabilidad mortal. No te conviertas en un asesino ni permitas que Jhor te domine. En la Tradición es de vital importancia el sentido de la responsabilidad, especialmente para un Maestro o un Archimago. Debes dar cuenta de las consecuencias de tus acciones, es demasiado fácil salirse del camino y perderse, mira a Voormas si quieres un ejemplo de mago muerto caído.

Deleitarse con la muerte es olvidar lo que significa. Olvidar porqué es tan importante la muerte correcta (o despreciarla en general) no proporciona demasiado respeto. Los verdaderos Maestros Eutánatos son almas dulces que comprenden la necesidad de ser crueles en ocasiones, pero no abusan de ella.

Orden de Hermes

El Hermético reconoce el orden establecido y sabe cual es su posición dentro de ese orden. No se enfrentan al sistema a menos que el resultado sea bueno para la Orden en general. También sabe que una vez que logra la Archimagia, prácticamente puede hacer lo que quiera. Si no reconoce a sus iguales, rivales, enemigos y superiores, le resulta difícil conseguir la instrucción y el saber necesario para trepar hasta la cima.

La Orden está más pendiente de la posición que cualquier otra Tradición. El mago que es consciente de ello y permanece en su puesto es imposible que fracase.

El mago que comete el mismo error que Getulio Vargas sao Cristavao (la tácita aceptación de los crímenes de Helekar) no sobrevive el tiempo suficiente para convertirse en Archimago o no sobrevivirá demasiado tiempo una vez que llega. Los Archimagos Herméticos están entre los profesores más grandes de las Tradiciones, así que hay una responsabilidad para trasmisir el saber. Si un mago se muestra avaro con sus percepciones, es posible que su progreso se vea obstaculizado.

El logro del Dominio para un Hermético es un tedioso equilibrio entre la política y la obligación mágica. Aunque la Orden valora la perspicacia política, el Archimago sirve a una causa mayor. Porthos Fitz-Empress mandó al infierno la política de la Orden e hizo lo que creyó necesario.

Hijos del Éter

Los Hijos del Éter valoran la paciencia. El camino ideal para ascender en sus filas empieza con la capacidad de escuchar y aprender. Debes desarrollar un amplio conocimiento a partir del cual puedes desarrollar tus propias teorías. La ciencia moderna ha perdido la perspectiva y la investigación se está haciendo cada vez más especializada. El eterita que idealiza la postura generalista puede adelantarse a los científicos más limitados. No basta con saber lo que ha ocurrido antes, también tienes que saber lo que está por venir. Debes crear lo que está por venir. ¿Qué es el saber científico sin visión? ¿Qué es el aprendizaje sin el impulso de actuar sobre lo que se ha aprendido?

La crema de los eteritas innova. Coges lo que había, lo que hay y lo que habrá y le ofreces al mundo algo único y nunca visto. Sobre todo debes desarrollar una teoría unificadora, un marco dentro del que puedas realizar tus experimentos. Sin una hipótesis, la experimentación carece de contexto. Es una tarea muy exigente, ya que debes desarrollar un modelo de trabajo del universo que no sólo imponga una perspectiva nueva sino que también incorpore la antigua. Debes convertir la escoria y los vómitos que producen los Tecnócratas en algo beneficioso para la sociedad Durmiente.

Lo cual lleva tiempo. Debes esperar tu oportunidad para publicar en el *Paradigma*, presentar tus teorías y convencer a todos los eteritas importantes de que tu teoría no sólo es única sino también viable. Debes someterte a la revisión y crítica de tus iguales. Para un eterita sería muy embarazoso presentar su gran teoría ante la junta de revisión del *Paradigma* sólo para enterarse de que había pasado por alto un defecto fatal al princi-

pio de su trabajo. Si no puede soportar el escrutinio de los demás, no cabe duda de que tu trabajo no podrá soportar el Consenso Tecnocrático.

A pesar de tener un camino tan claramente marcado, son muchos lo que se pierden. Algunos roban las notas de investigación y los prototipos de rivales o estudiantes y los presentan como si fueran investigaciones originales. Unos cuantos tipos poco escrupulosos se aprovechan de la "gallina de los huevos de oro" durante años, engañando al pobre estudiante con mentiras y falsas promesas. Otros se limitan a coger lo que necesitan y asesinan a los autores. Si un eterita apoya su propio trabajo destrozando injustamente el trabajo de otros, no llega demasiado lejos. A los inconformistas se les acoge y anima en los Hijos del Éter, pero ese comportamiento tiene sus límites. Los experimentos poco éticos y la introducción descuidada de tecnología peligrosa puede llegar a arruinar la reputación de un Científico.

Aunque el nombre puede hacer creer a muchos otra cosa, es posible que las mujeres progresen dentro de los Hijos del Éter. Cualquier mujer que tenga la ética de trabajo adecuada puede llegar tan lejos como cualquier hombre.

Verbena

Los Verbena no se preocupan demasiado por títulos o rangos. Fuera de los círculos de la Tradición, las brujas apenas reconocen esas formalidades. Un Verbena se gana el respeto y la posición a través de la conservación de las viejas costumbres, la adaptación a lo nuevo y el equilibrio entre ambos. Debes respetar el alcance del poder que buscas y comprender la responsabilidad que tienes de utilizarlo bien, no siempre quequieras y como quieras. A la magia hay que tratarla con veneración.

No hay una "línea compartida" de Verbenas como tal. Es mucho más importante conservar el respeto de tus ancianos que demostrar que puedes escupir retórica con tanta facilidad como cualquiera. El respeto se gana con hechos, no con palabras.

No debes corromper a la naturaleza ni puedes olvidar que vienes de la tierra y a ella vas a volver. Deberías comprender que la sangre es algo sagrado y no se puede utilizar a la ligera. Tomar la sangre (o la vida) de otra persona sin su consentimiento o necesidad es una corrupción de las artes que te ha legado el Wyck. Los Verbena existen para ensalzar la vida.

Adeptos Virtuales

Los Adeptos Virtuales que quieren unirse a la Élite de la Élite apartan la basura juvenil "iii31334!!!". Los puñetazos no son reales como tampoco lo son los A-Vs que se creen esa mierda. Si sabes lo que estás haciendo ya eres lo bastante mayor para dejar de presumir de lo ciberguay que eres, empezar guerras de fuego o montar grupos de debate y empezar discusiones sólo por el placer de discutir. Estás inmerso en la información, eres un testigo de las mareas de datos que bañan los mares de la telecomunicaciones globales.

Los mejores A-Vs no son críos metidos en el sótano de papá esperando que aparezca D3mOn533d Eli4e y los estrangule con los cables del módem. Si quieres impresionar a los Dioses de la Información Adepta Virtual debes hacer que la información esté disponible y sea deseable. La Ética de los Piratas Informáticos es sólo el comienzo. La información no es lo único que quiere ser libre: la ignorancia sigue en la carrera.

Es más, lo de los Adeptos no son sólo los ordenadores, estereotipos aparte. Se trata también de llegar al límite. Los adeptos tienen una visión de un futuro que todavía no es real, sino que existe sólo en la mente y la realidad virtual es sólo una forma de expresar ese sueño. La verdadera Élite coge ese futuro y lo convierte en realidad.

Los golpes quirúrgicos son mucho más efectivos que los incendios aleatorios. Un Adepto debe aprender qué tiradores de la red tienen más credibilidad y *prestar atención!* Un mentor de la Élite probablemente no se repetirá si se entienden mal la primera vez.

La Tecnocracia

En teoría debería ser fácil para aquellos que han demostrado su capacidad para ascender por la meritocracia Iluminada. En realidad, la Tecnocracia no está más iluminada en esos temas que las Tradiciones. Así que es mucho mejor conocer a tus supervisores y directivos y jugar con sus debilidades si quieras tener acceso a la superciencia de verdad.

A los Tecnócratas no los ascienden sencillamente por méritos científicos distinguidos. Uno podría recibir un ascenso por su capacidad organizativa mientras que otro podría subir algún escalón porque tiene una buena relación con sus superiores. Los Científicos Iluminados verdaderamente competentes suelen permanecer en el campo de trabajo o en el laboratorio, donde sus habilidades pueden utilizarse de la forma más eficaz posible.

Iteración X

¡Innova! Lleva la tecnología a un nuevo nivel, trae tus hallazgos al Consenso. No te quedes por detrás de la competencia, no te estanques y, sobre todo, no pierdas de vista lo que estás intentando hacer. Aunque tienes que satisfacer a los Programadores y a los Comptroladores antes de entrar en estudios más avanzados, ten en cuenta que para dominar de verdad estas técnicas tienes que entender *por qué* son importantes pero también lo que hacen. Ningún Iterador se ha convertido jamás en Maestro Controlador mostrándose totalmente conforme.

Pero recuerda, no utilices esa pistola de rayos nueva tan chula para eliminar a seres humanos por doquier. Se supone que debes proteger a la humanidad del Exterior, así que compórtate como un protector, no como un ciber-monstruo de un película de miedo de bajo presupuesto. Busca novedades que

gan un uso práctico y real en el mundo terrenal. Puede de que te lleve una década o dos entrar en el Consenso pero de otra forma las Masas quizás nunca lo adopten. Trabaja también dentro de la Convención, ¡serás tú el que diseñe la próxima generación de aumentos neuronales! ¡Conseguirás la aceptación general de tu mecanismo! Si no es así, probablemente no te convertirás en un Maestro Comptrolador.

Nuevo Orden Mundial

Vigila las debilidades de tus superiores, la competitividad de tus iguales y la ambición de tus inferiores. Aunque todo el mundo encaja en su propio cubículo dentro de esta Convención, tienes que recordar que todos quieren algo más, y no les importa pasar por encima de tu cadáver. La competencia es sangrienta. Sé eficiente, ten cuidado y sobre todo, no falles jamás, o ten preparada una buena excusa cuando falles.

Para progresar tienes que entender bien la información y cómo se relaciona esta con todo lo que la rodea. Tienes que saber cómo se manipula esa relación a una escala global.

El NOM aprecia la cooperación y la ambición dentro de sus filas siempre que no debilite a la organización en general y por tanto anima a los agentes a que mejoren continuamente. Teniendo esto en cuenta, la competencia resulta adecuada siempre que los efectos secundarios sean pequeños.

Jamás dudes mientras estás realizando tu tarea o te arriesgas a perder tu posición. No cuestiones a tus superiores sin una buena razón pero estate preparado para defender tus acciones si se da el caso. No les reveles nada a otras Convenciones sin permiso. La percepción conforma la realidad así que cuida las percepciones que necesita la Convención. Un verdadero arquitecto del Nuevo Orden Mundial le da forma a su mente a través de la educación, la intuición y la auto-disciplina y luego saca esas técnicas al exterior para influir en la humanidad.

Progenitores

Olvídate de injertarles lenguas de lagarto a los gatos y de combinar ADN de rana y dinosaurio. Si quieres progresar tienes que ocuparte del elemento humano. Haz hallazgos nuevos siempre que sea posible (como con cualquier Convención) y ordéñales a tus subordinados que hagan lo mismo. Tu éxito se juzga no sólo por tus logros, sino también por los de tus estudiantes y ayudantes.

Muchos Progenitores han recorrido una gran distancia a lomos de sus subordinados, pero nunca llegarás a Director de Documentación, y mucho menos más allá, si haces eso. Siempre termina enterándose alguien y luego te tienes que explicar delante de una junta de revisión convocada para ti. No organices formas mejores de extender super virus, es malo para la población. No construyas monstruos bobos; vale, ahora es muy emocionante, pero a la larga *idónde* está el beneficio para las Masas?

Los Progenitores existen para aliviar la carga de la humanidad, ¡jamás lo olvides.

Un Progenitor debe convertirse en un arquitecto de la vida, no en un creador de monstruos y máquinas de matar.

Sindicato

El Sindicato es la "rama invisible" omnipresente de la Unión. No hay ninguna otra Convención que tenga tanto efecto sobre las Masas. El Sindicato influye sobre lo que ven, lo que compran y la ropa que llevan. Obviamente no decide los detalles concretos pero conoce a gente suficiente en los lugares adecuados y un codazo aquí, un empujón allá y ¡voilà!, el largo de las faldas sube el año que viene.

Mantén a las Masas entretenidas y distraídas. Dales Camel y lucha libre profesional. Necesitas visión para hacerlo correctamente y estoy hablando de una Visión del 90% con "V" mayúscula. Tienes que saber hacia dónde y cómo guiar a la sociedad. No mires el dinero, eso no es más que un juego. Mira el efecto.

Si consigues averiguar cómo aumentar la deuda de las otras Convenciones, genial; pero ten en cuenta que son tus aliados y no se les puede exprimir demasiado o no les quedará sangre. Mantener el equilibrio es la marca del material presidenciable.

Pierde de vista el pulso de la cultura moderna y estás acabado. No hagas demasiadas preguntas, hay muchas sombras en el Sindicato y a los VIPs no les gusta que nadie mire mucho si no están autorizados para ello. Los de recursos humanos del Sindicato no sólo se ocupan de la cultura pop, también se encargan de buena parte del trabajo sucio de las otras Convenciones. Cuando hace falta, no hagas preguntas, límítate a hacer tu trabajo.

Otros grupos

Unas palabritas del Mangante, el Hueco

Aunque los Tradis y los Tecnos prefieren olvidarse de los Huérfanos y las Artes, como representante de los que están fuera del mundo mágico, me gustaría ofrecer algunos comentarios sobre estos pueblos invisibles.

Creo que ciertos elementos dentro de las antes mencionadas conspiraciones mágicas van a por nosotros para matarnos si damos la impresión de estar haciendo demasiado buenos o demasiado visibles. No tengo pruebas, pero parece un poco raro que desaparezcamos con tanta frecuencia.

Huecos

Claaaaaro. Uno va a salir de su ensimismado mundo de dolor y poesía para convertirse en una fuerza mágica con la que enfrentarse.

Pues sí, joder. No somos muchos pero estamos ahí fuera y sabemos lo que estamos haciendo, probablemente mejor que esos cabrones de los sombreritos puntiagudos. ¡Cómo llegamos allí! Pues como en el chiste: práctica, práctica, práctica. No es que nos sobre la confianza o el cariño pero al menos no nos traicionamos. Haz eso y olvídate de las ayudas. Si estás en tus cabales y sabes algo, uno de nosotros podría darse cuenta y echarte una mano. Jódela y vuelve a las calles, probablemente a tres o cuatro a la vez. ¡Estamos!

Artes

No es por hablar mal de nadie ni nada, pero no es muy probable que alguno de estos tíos hagan otra cosa que no sea auto-gratificarse. Los que superan los límites de sus Artes son la excepción, no la regla. Bueno, en serio, algunos en realidad tienen cosas mejores que hacer, quiero decir, ¡es mejor hacer que crezcan los cultivos o aprender a elevarse entre las estrellas! Es difícil elevarse con el estómago vacío, digo yo.

Hijos del Antiguo Conocimiento

Siempre están hablando del elevado camino que lleva a la iluminación. Quizá algunos llegan a la estratosfera. O quizás llega el culto mortal de los Eutis y les da un garrotazo. Of una historia hace no mucho tiempo... bueno, al parecer estos tíos antes eran una Tradición pero los echaron por no ajustarse a las normas. ¡Perfecto!

Supongo que llegan a la cima a través del estudio y la experimentación, buscando el alkahest o la piedra filosofal o algo de eso. No lo consiguen olvidando cómo llegaron allí o para ayudarse entre ellos. De otro modo estarían muertos.

Brujos Dragón

O Wu Lung o como quieras llamarlos. Estos tíos probablemente tengan más Archimagos que todas las casas de la Orden de los Chapados a la Antigua juntos; quizás exageré, no lo sé. Lo que sí sé es que no quiero hacerles enfadar jamás. Estos tipos no son trigo limpio.

Si un Wu Lung quiere ser Archimago, todo lo que tiene que hacer es estudiar, estudiar y estudiar. Ah, sí, y mostrar deferencia y respeto ante sus profesores. Si se desvía de su Arte, no llega a ninguna parte. No toleran la rebeldía.

Huérfanos

Estos chavales tienen suerte si aguantan dos meses después de haberse nacido, y no digamos si aprenden algún truco guay. Si te encuentras con uno que necesita ayuda y medio sabe algo, no tengas miedo de guiarlo un poco. Los parías deberíamos ayudarnos entre nosotros.

Recuerda, he dicho "guiarlo un poco". Aún no es el momento de darle las llaves de la tienda de caramelos. Déjale que demuestre lo que vale durante unos años si hace falta. No le lleves a nadie más hasta que no estés absolutamente seguro de que es de fiar. No hace falta ofrecerle un recorrido guiado a un espía de las Gafas de Espejo, ¡verdad?

Ingenieros del Vacío

Hay tantas carreras posibles en los Ingenieros del Vacío que es difícil decir cual es la mejor si te diriges al DSEATC o a algo superior. Tienes que ser un auténtico "espíritu pionero" para llegar tan lejos, tampoco es que te valga de mucho en el DSEATC, porque te pasas la mayor parte del tiempo detrás de una mesa. Si quieres llegar ahí, coge el trabajo que



El Archimago no vive sólo de la magia, también tiene que atender su vida terrenal. Sí, digo exactamente lo que quiero decir. ¿Cómo puede comprender los misteriosos del universo si no puedes conservar un trabajo normal? Después de todo, eres humano. Tómate tu tiempo para contemplar el anochecer, busca las formas de las nubes, incluso puedes tener una relación. Preocúpate de que tus amigos terrenales no sufran cuando la magia invada tu vida; puede degradar gravemente tus principios morales.

Presta mucha atención a tu vida en el mundo de los Durmientes. Es de vital importancia que conserves la perspectiva, que comprendas que a pesar de tu capacidad de abrir montañas con un giro de muñeca, *no eres un dios* y desde luego no tienes ninguna excusa para comportarte como tal.

Para sobresalir como mago tienes que aprender todo lo que puedas. ¿Quieres dominar los secretos de la materia? Estúdiala, y no me refiero sólo al lado mágico. Hay mucho que aprender de la magia desde un ángulo más terrenal. La respuesta es, claro está, aprender algo de cada momento que vivas. Vete a clases, arrasa en tu librería favorita y mójdate a la biblioteca de tu barrio. Sencillamente es imposible tener demasiados conocimientos. Deberías pasar al menos tanto tiempo en los asuntos mundanos como en los mágicos.

Cómo contar el lado mundano

Puede parecer extraño concentrarse en los aspectos no-mágicos de la vida de un mago, pero piensa en lo que un aspirante a Archimago se pone a hacer. Con suerte, lo consigue. Hay muchas probabilidades de que encuentre varios métodos para alargar su vida. Eso se da por hecho ya que lleva décadas o siglos conseguir el sexto círculo de cualquier Esfera, y eso después del tiempo que lleva conseguir el Dominio (al menos nueve años según *Mago: La Ascensión*).

Con eso en mente es mejor si establece su capacidad para tener de verdad una vida sana antes de intentar vivir varias vidas. Si no puede interesarse por los acontecimientos que le rodean, ¿de qué sirve el Archidominio de cualquier Esfera? De acuerdo que algunos magos han sobrevivido durante siglos sin las necesarias conexiones pero tienden a terminar mal, se me ocurre Voormas, el Gran Cosechador de Almas y Maestro de Helekar. Hasta el Dragón de Jade sigue en contacto con el mundo humano. Es cierto que son un perfil más bien indeseable del mundo humano pero con todo... hasta los Nefandos comprenden la importancia del contacto humano.

Sin unos cimientos firmes en los asuntos terrenales, un Archimago no tiene nada sobre lo que construir el Dominio.

Y también está el hecho de que todas esas historias mágicas que comienzan al mundo no tienen tanto impacto sin un contraste. Se puede dar un poco más de fuerza a la escena en la que se visita el Horizonte si las escenas anteriores están situadas en un centro comercial.

No os estamos animando a que os empantanéis vosotros ni empantanéis a vuestros jugadores con minucias. Si queréis dirigir una viñeta concentrándoos solamente en los aspectos mundanos de la vida, ¡que sea interesante!

tengas y haz como el Capitán Kirk; explora: el espacio interestelar, la Red, los abismos submarinos. Encuentra lo que está escondido y sácalo. Estira los límites y dibuja el mapa de un territorio nuevo. Descubre lugares nuevos y defínelos.

Una vez que estés en el DSEATC es hora de asegurarte que mantienes la visión global de los IVs en mente. Incluso aunque no estés ahí fuera, mantén la visión viva para los que sí estén.

Aprendizaje

Amigos y familia

La caridad, según dicen, empieza por uno mismo. Si un mago es incapaz de mantener una amistad, ¿cómo va a dominar los secretos de la mente? La respuesta obvia es que no puede. Los seres humanos son criaturas sociales y la persona que se aísla de ese contacto tan significativo pierde contacto con su propia vida. Y es aterradoramente fácil que te pase, piensa en cuantos eteritas se pasan años enteros metidos en laboratorios y cuantos herméticos se pierden en sus bibliotecas. Intenta equilibrar las actividades mágicas con las actividades sociales: ten amigos, forma una familia.

Y a la inversa, un mago comprende que su estilo de vida puede provocar daños a los que le rodean si no tiene cuidado. Más de un mago se ha encontrado con que le han sustituido el cónyuge por un clon, se lo han raptado o incluso lo han matado en un fuego cruzado. Con frecuencia raptan a la familia o a los amigos debido a las actividades sobrenaturales del mago pero en otras ocasiones hasta los magos están sometidos a las vicisitudes terrenales.

Algo incluso más básico que las amenazas enemigas es que un mago también tiene que esforzarse por conservar la buena disposición de amigos y familia. Es fácil verse atrapado en una misión para hacerle un ruego a Ragachak, el Gran Cazador de la Séptima Puerta, durante varias semanas o incluso meses, pero ¿qué pasa cuando vuelves a casa? Desde luego se impone dar alguna explicación.

¿Le revelas tu naturaleza a tu familia? Si es así, ¿qué efecto tiene eso en tu relación? ¿Y qué pasa con los amigos? ¿Qué pasa si tus amigos piensan que estás loco, o peor aún, se lo cuentan a otras personas? Si mantienes tu naturaleza en secreto, ¿cómo explicas las largas ausencias? ¿Qué pasa si tu media naranja decide que le estás engañando? ¿Y si coges y se va mientras tú no estás?

A un mago en activo le resulta difícil mantener cualquier tipo de relación pero la recompensa merece el esfuerzo. Los amigos pueden ser una válvula de escape y las conversaciones pueden aliviar la tensión que rodea la vida de cualquier mago. Un amigo comprensivo no tiene porqué saber que has Despertado, pero si lo sabe, corre los riesgos descritos más arriba. Ten cuidado de que tu amigo no sea una especie de truco o espía de la oposición (quién sea). Lo último que le hace falta a un mago es una traición en su propio bando.

Ante todo y sobre todo, tus amigos y tu familia son lo que te recuerda lo que significa ser humano. ¿Quién querría ser así de terrenal? Bueno, una vez lo fui. La magia actúa según tus deseos y emociones; si pierdes de vista tu parte humana, tu magia funciona de formas que son anatema para la existencia humana, incluso la tuya. Tus amigos son tu medida, el cordón que te une con el mundo "real" y gracias al cual comprendes el dolor de los Durmientes a los que deseamos traerles la Ascensión.

Conservar un trabajo

No es tan fácil como parece. Muchas de las dificultades mencionadas en el apartado de las relaciones se pueden aplicar incluso

mejor al lugar de trabajo. Allí donde un amigo podría aceptar una explicación sobre un "viaje alrededor del mundo" después de haber desaparecido durante dos meses en busca del Orbe Sagrado de Macondo, un jefe quizás no se muestre tan comprensivo. Para conservar un trabajo de cualquier tipo se exige un esfuerzo y una dedicación que la mayor parte de los magos sencillamente son incapaces de combinar con los estudios mágicos.

Está claro que el mago al que están a punto de despedir puede decidir en ese momento aplicar el control mental para evitar su destino. Cosa que no es en absoluto recomendable; aunque puede funcionar durante un tiempo, es inevitable que este tipo de control se termine agotando y el resultado puede ser mucho peor. Esa interferencia podría dejar al Durmiente incapaz de ocuparse de otros aspectos de su vida. Y lo que es peor, este tipo de actividades son parecidas a una violación. Lo cual puede ser aceptable para los Nefandos y los Merodeadores pero la mayor parte de los Tradicionales y los Tecnócratas saben que no se debe hacer, los que no tienen porqué relacionarse con la sociedad Durmiente. Y sus Maestros tienden también a asegurarse de eso. Si provocas el caos en medio de los Durmientes de la zona con tus encantamientos, más tarde o más temprano habrá alguien que te haga pagar la cuenta, ya sea un miembro de tu Tradición que te castigue o un Tecnócrata que investigue y elimine al "didente problemático".

Hay que añadir que muchos Tecnócratas tienen una ventaja añadida puesto que sus trabajos están directamente relacionados con sus obligaciones como Científicos de la Unión. No se debe olvidar que son obligaciones. Un Tecnócrata que sienta una necesidad repentina de ir a cazar invasores alienígenas es mejor que consulte el viajecito con sus superiores.

Un mago con recursos encuentra un trabajo en el que le resulte más fácil mantener un horario flexible. Encontrarás a muchos Adeptos Virtuales que trabajan como asesores técnicos independientes. Otras ocupaciones útiles incluyen hacer lo que sea de forma autónoma y prácticamente cualquier tipo de trabajo por cuenta propia. Todavía tienes que cumplir unos plazos y organizar un horario pero al menos tienes más control sobre tu situación laboral.

Así que ¿para qué molestarse en conservar un trabajo? No cabe duda de que un Maestro o Archimago puede conjurar o conseguir prácticamente cualquier cosa que necesite. Sin embargo, un trabajo proporciona varios beneficios concretos. En primer lugar es una vía para conseguir conexiones y recursos sin que el hilo de la magia te explote en la cara. En segundo lugar es una tapadera, si tienes un trabajo normal y pareces un tipo corriente es más probable que la gente no repare en tu otra naturaleza sobrenatural. Y por último, un trabajo te abre oportunidades que no puedes encontrar en otros sitios: viajes o acceso a materiales e información especiales, autoridad sobre los especialistas que quizás tengan un saber mundano útil o incluso la oportunidad de buscar aprendices o aliados potenciales. No pienses en ello como un trabajo, piensa que es una oportunidad.



Estudio

Sólo porque te hayan Despertado eso no significa que sea hora de dejar de aprender. En realidad, cuanto más aprendas más necesitas aprender. Es un círculo vicioso, pero al final valioso. Al igual que los otros aspectos de la vida de un mago, es más cierto todavía en el caso de un aspirante a Archimago. El Dominio de las Esferas no te otorga necesariamente el conocimiento del universo y su funcionamiento. Incluso es posible que un Maestro del Espíritu no tenga la menor idea sobre cómo comportarse en una Corte de la Umbra. Hasta un fabricante de armas de Iteración X debe comprender los principios básicos de la física nuclear antes de diseñar el siguiente modelo de rifle de fusión.

Algunos magos deciden volver a estudiar. Desde luego hay muchas universidades Durmientes entre las que elegir y a un mago decidido no le debería resultar muy difícil entrar en ellas. Y tampoco debería ser especialmente duro mantener unas notas decentes. Para cualquier mago copiar es un juego de niños, pero, vamos a ver, ¿cómo aprendes? Sí, podrías utilizar la magia de Correspondencia para localizar las notas del profesor. Poderes mentales para sacarlo de su cráneo, aliados Espirituales para encontrar a un "ayudantito" que recupere la clave de respuestas; pero eso no te enseña nada, excepto cómo utilizar la magia de una forma muy poco ética.

La satisfacción de una buena educación te durará toda la vida, o varias vidas. Hacer el esfuerzo necesario para aprender establece las valiosísimas bases que te permitirán dar el primer paso hacia la Archimagia. Si no puedes aguantar todo un año de astronomía, está claro que no puedes pasarte décadas ni mucho menos siglos dominando las técnicas necesarias para reorganizar las estrellas.

El estudio individual también puede ser muy útil. No estás limitado por los prejuicios o el horario del conferenciente y puedes estudiar a tu propio ritmo, explorando asignaturas que quizás no ofrezcan las universidades de tu zona. Sin embargo, sin la estructura externa, la disciplina personal se convierte en un problema. Si pierdes interés en tus estudios sobre las religiones antiguas a las pocas semanas, no puedes esperar dominar el campo de la magia que hayas elegido. Los problemas de vez en cuando se acumulan cuando los textos necesarios no están disponibles y obtener libros raros puede ser una tarea bastante pesada.



Capítulo dos: El Umbral



¡Cómo sabe un Maestro cuándo se ha convertido en Archimago? Cuando los otros Archimagos reconocen sus habilidades. Vale, quizás pueda sumergir a California en el océano, o obligar a la Luna a que se salga de su órbita ¡pero es que eso significa de verdad que es el mejor de los mejores! Para nada.

Las cualidades que convierten a alguien en un verdadero Archimago son varias. La primera y más importante es el sentido de la responsabilidad. Todas las acciones tienen consecuencias y las acciones que realizan los Archimagos pueden cambiar el mundo, y no necesariamente para mejor. Un mago que aplica a la ligera una magia vulgar cuando son posibles unos efectos más sutiles o qué se muestra indiscreto alrededor de Durmientes o de "enemigos de la Ascensión" no sería un buen candidato para la Archimagia. Un mago que cultiva cuidadosamente el mundo que le rodea, dándole una forma nueva con suavidad y termina creando la realidad que desea (aunque sólo sea a pequeña escala) es mucho mejor material de Archimago. La segunda cualidad del Archidominio es la ambición. Aunque un Archimago debe

limitar sus acciones por el bien del cosmos, eso no significa que no tenga aspiraciones. Los objetivos de un Archimago quizás sean casi incomprensibles para un mortal normal pero no dejan de ser muy reales. Resulta perfectamente adecuado que un mago busque el verdadero sentido de violeta o el significado cosmológico de fuego. No es tan extraña una investigación sobre los principios básicos más profundos y metafísicos de toda la realidad. Otros podrían intentar responder a ciertas preguntas: "¿Por qué es importante la Ascensión?" o "¿Cómo sería experimentar la vida de otro ser?".

El tercer requisito previo es el deseo de seguir aprendiendo sobre el universo. Al Archimago le espera algo nuevo detrás de cada esquina y el estancamiento es un anatema para los místicos de tal poder.

Por último, el factor que la mayor parte de los magos consideran cuando ven a un Archimago es el poder puro. Lo cierto es que sin poder que apoye sus afirmaciones, nadie va a tomar a ningún mago en serio cuando intente asumir el manto del Archimaestro.

No hay Tradición ni Convención que acepte a nadie en los rangos superiores si no consigue demostrar estas cualidades. Aunque los adornos cambien, los principios básicos permanecen inalterables de un grupo a otro.

Cómo diferenciarlos



Aquí tenéis una explicación detallada sobre cómo llegar de Maestro a Archimago y unos cuantos consejos que debéis tener en cuenta mientras recorréis la ardua carretera que lleva a la gloria.

Responsabilidad

¡Es muy importante! Si no has desarrollado cierto sentido de la responsabilidad al ser confirmado como Maestro, probablemente ya no lo vayas a conseguir. La responsabilidad significa comprender que tus acciones tienen consecuencias y estas pueden resonar por todo el Cielo y la Tierra. Es posible que hayas oído el dicho "el poder corrompe, el poder absoluto corrompe de forma absoluta". Pues es cierto, pero la consecuencia natural, "el poder exige responsabilidad, el poder absoluto exige una responsabilidad absoluta" también es cierto. Ignora esto último y caes en lo anterior y no nos hace ninguna falta tener a otro Voormaas entre manos.

Demuestra que no sólo comprendes que existen consecuencias sino que también te preparas para ellas. Un buen Archimago cuida de no perder el control de ninguna situación. No queremos que el otro lado (el que sea) saque los pistolones y empiece a volar en pedacitos el Horizonte en una especie de duelo mágico cósmicamente inefable. Ellos tampoco lo quieren, así que no hagas que sea necesario.

¿Por qué no puedo comprar un sexto círculo y ser Archimago?

Buena pregunta. La respuesta más sencilla es... sí que puedes. La respuesta más compleja es que, aunque podrías poseer el poder mágico necesario para ser un Archimago de verdad, también necesitas las Habilidades y los Trasfondos que lo acompañan. Porthos no vivía sólo gracias a las Fuerzas, también era un estudiante, guerrero y político. Pasó mucho tiempo estudiando en su gran biblioteca de Doissetep. No es seguro que haya leído cada volumen a su entera satisfacción antes de morir. También exploró una buena parte de la Tierra y cuando la Paradoja le impidió volver, exploró también la Umbra. Tuvo aliados por todo el Teluria (y también enemigos!) y probablemente conocía al menos a unas cuantas personas en cada Reino del Horizonte de la Tradición. Aunque la Paradoja le impidió el acceso a la Tierra, es casi seguro que trabajó a través de numerosos intermediarios y que tuvo los dedos metidos en muchos pasteles Durmientes.

El tiempo que lleva estudiar las Esferas avanzadas no sólo incluye el tiempo necesario para perfeccionar la técnica mágica sino también el tiempo exigido para estudiar las habilidades y los conocimientos necesarios para comprender la Esfera misma. Cosa que se aplica incluso en los niveles inferiores. ¿Quién se va a creer que un Progenitor con Vida 5 y Ciencia 1 está realmente cualificado para ser Director de Documentación? Construye los rasgos mundanos adecuados para tu personaje junto con las Esferas, el resultado es un personaje más satisfactorio (y plausible).

Además, ser Archimago también requiere el reconocimiento de los otros. Si los otros Archimagos creen que el mago en cuestión no está preparado para enfrentarse a la Archimagia, se unen para ocuparse del problema y esos Archimagos tienen mucha más experiencia que cualquier recién llegado. En teoría, conseguir el Archidominio es posible con poco más que unas cuantas décadas de estudio y práctica pero sobrevivir como Archimago es algo muy diferente.

Y tampoco es una simple cuestión de enseñar los músculos magnéticos. También se aplica a cómo te comportas en público, las opiniones que expresas y otras cuestiones sociales parecidas. Un comentario informal puede disparar una guerra ideológica dentro de tu Tradición que podría durar décadas. Lee el último trabajo de Porthos Fitz-Empress, *La Senda Frágil*, un buen ejemplo de todo esto.

Hay una cierta tendencia por parte de la gente a ver a los Archimagos de dos formas diferentes, o bien como seres con un poder tan increíble que pueden hacer lo que quieran o tan cohibidos por la tradición y su potencial destructividad que no se atreven ni a moverse, pero ninguna de estas dos imágenes es del todo exacta. Un Archimago tiene el potencial de provocar estragos pero no te conviertes en Archimago ejerciendo ese poder de forma caprichosa. Casi todos los Archimagos se dan cuenta de que si uno de ellos se sale de madre, otros dos o tres se le echarán encima con bastante rapidez y por tanto la responsabilidad es la actitud más prudente. Todos los Archimagos tienen sus proyectos y saben que no van a poder cumplirlos si son un cadáver humeante. Por lo tanto es importante averiguar exactamente cuándo y dónde actuar y hasta donde se puede llegar.

A la guía más sencilla para comportarse con sensatez se la conoce con el nombre de "credo reflexivo". Los magos jóvenes en ocasiones lo llaman el "Efecto Guerra Fría": Un Archimago no se atreve a utilizar todo su poder por si inicia una cadena de acontecimientos que le destruye tanto a él como a todo por lo que lucha. Se aplica a todos los magos pero los Archimagos juegan con tales fuerzas cósmicas que hasta sus más mínimas acciones pueden tener grandes consecuencias. El credo es cierto incluso a la hora de pellizcar al cosmos. Los Archimagos empujan, y empujan fuerte, y el universo devuelve el empujón con igual fuerza. En ocasiones quizás se necesite todo el poder de un Archimago pero la respuesta preferida es la mínima fuerza para conseguir la máxima ganancia. Cuando puedes convertir a tus enemigos en ceniza con un simple susurro pero ellos también pueden hacer lo mismo, eliges las palabras con muchísimo cuidado.

Ambición

¡Hace falta decir que si no quieres el poder, probablemente jamás lo vayas a conseguir! Bueno, es que es verdad. Hasta el más humilde de los Hermanos Akáshicos sigue queriendo dominarse a sí mismo y el mundo que le rodea. Hablo de una ambición sana. No conspires para progresar asesinando a tus superiores. En primer lugar, te van a ver venir y te van a convertir en duendecito de jardín; y en segundo lugar, sin su aprobación nunca conseguirás el reconocimiento.

Sin embargo, debes demostrar que estás dispuesto a aprender y dominar los secretos de tu Tradición (o Convención) y también debes demostrar respeto por esos secretos. Son bastante importantes en el plano general de las cosas así que no puedes tratarlos como si fueran una revista cualquiera comprada en el quiosco de la esquina. Cuando hablo de secretos no me refiero sólo al dominio de las Esferas. Los herméticos tienen listas de nombres de espíritus, los Verbena tienen puertas traseras por todas partes, los Adeptos Virtuales tienen varios lugares en el ciberespacio que simplemente ni te creerías si no los vieras y los Eutánatos saben unas cuantas verdades sobre la muerte y el inframundo que encanecerían el pelo de cualquier mortal. Todo eso conforma la esfera de actuación de cada Tradición y no la comparten, no sólo por celos sino también por sentido de la responsabilidad. Con frecuencia el régimen de entrenamiento de una Tradición concreta elimina a los aprendices que no respetan los secretos y predilecciones del grupo. Un forastero que tenga conocimientos peligrosos quizás no tenga la instrucción necesaria

para utilizarlos de forma adecuada o responsable. Tienes que saber que son secretos y también comprender porqué lo son si quieras desenterrar los conocimientos esotéricos necesarios para llegar a la Archimagia.

Sed de conocimientos

¡Si no te interesan los secretos, qué haces todavía dentro de tu Tradición? ¡Qué es eso tan importante que te quita tiempo para dominar el saber adecuado? Si no te molestas en aprender, jamás te ganarás el respeto que necesitas para progresar. Vale, ser pícaro es un impedimento social muy importante pero ser un vago gilipollas es aún peor. Tienes que sentir pasión por el saber que persigues siquieres dominarlo en profundidad.

Tienes que aprender esos aspectos del mundo en los que se apoya tu aprendizaje mágico. Lo cual tiene relación con la ambición y el estancamiento. Siempre deberías mantener una "vida mental" activa para evitar las trampas provocadas por las ideas preconcebidas y los prejuicios mal considerados. Siempre hay algo nuevo que aprender, un tema nuevo que estudiar.

Se espera de los Archimágos que tengan una base de conocimientos muy amplia y como Maestro ya deberías tener esa base pero ¿tienes también la profundidad que se espera de un Archimago? Quizá se espere que un Maestro sepa los números más importantes de cada Corte del Umbral, pero un Archimago también sabría los nombres de cada espíritu.

La ignorancia demostrada no te va a llevar a ningún sitio, peor aún, quizás consiga que te asesinen. Antes de que te ofendas, ponte en el lugar de un Archimago. ¡Te gustaría que un payaso mancillara el nombre de tu Tradición? A veces hay que "limpiar" un poquito.

Evita el éxtasis mental. Sí, es fácil quedarse apegado a la tradición, aunque no es que eso te impida necesariamente progresar, una mente activa te ofrece una ventaja definitiva. La innovación te puede llevar más lejos que algunos métodos ya garantizados, pero tampoco te olvides de ellos. Están garantizados por alguna buena razón.

Poder

Los secretos de la mística quizás sean lo que hayas estado esperando ¡verdad! ¡Qué significa tener el poder de un Archimago? Bueno, primero tienes que ser Maestro, que no es moco de pavo. Una vez que llegues ahí, tienes que superar las limitaciones habituales. Tienes que ser lo bastante responsable para utilizar ese poder con sabiduría, tener los estudios suficientes para saber lo que necesitas y ser lo bastante ambicioso para llegar a alcanzarlo.

Sólo ten cuidado con no quemarte, cosa que nos resulta demasiado fácil a los demás. La Paradoja te alcanzará antes si no frenas. A estas alturas ya debes haber visto alguna que otra reacción paradójica seria, ¿no? Un mago engréfido invoca poderes prohibidos y llega un hombre con un traje blanco arrugado y se lo lleva, o bien Farandwee lo encierra en una caja o quizás se limite a explotar en medio de un espectáculo de luces psicodélicas. Estos tipos se auto-seleccionan, es cierto, pero para los Archimagos es todavía peor.

Si la reacción es desagradable para un Discípulo o un Adepto, imaginate lo que debe ser para un Archimago. El hubris necesario para cambiar los campos gravitatorios o magnéticos de la Tierra es increíble en sí mismo, pero la reacción correspondiente podría ser suficiente para borrar de la faz de la tierra un pequeño país (¡y quién dice que no ha pasado ya?).

El Archidominio conlleva el esfuerzo de rotación suficiente para realizar unas cuantas manipulaciones del mundo realmente aterradoras. Sin embargo, la Paradoja y las fuerzas combinadas de otros Archimagos pueden evitar o invertir con igual facilidad esas manipulaciones. El Archimago debe ser sutil y tener mucho cuidado si va

a realizar un cambio de gran alcance en una zona o época. No tiene mucho sentido hacer gala de un poder excepcional si otra persona va a deshacer todo lo que tú has hecho.

Acción

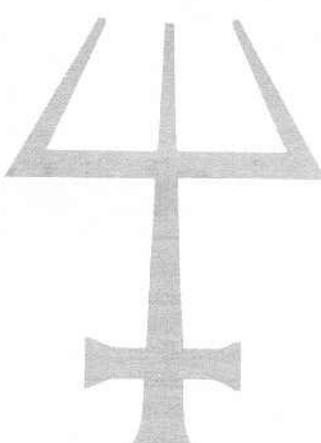
Dado que los Archimagos podrían pasarse todo el tiempo contrarrestando los Efectos unos de otros y que el uso responsable del poder es un requisito previo para que te reconozcan los otros Archimagos, daría la sensación de que el aspirante a Archimago se ha quedado sin opciones. No puede ponerse a disparar Efectos a diestro y siniestro para imponer a sus iguales pero si se queda sentado mano sobre mano tampoco le van a reconocer su valía.

La respuesta es la acción adecuada, el resultado acumulativo de la responsabilidad y el poder. Un Maestro suele acomodarse en una rutina en la que no da pasos de gigante, utiliza un poco de poder por aquí, un poco de magia por allá, guía a los aprendices de su Tradición. El Archimago arriesga más, pero también consigue más. Hay una tendencia muy fuerte a pensar que "no importa lo que haga, siempre hay alguien que lo puede hacer mejor o sencillamente deshacerlo". ¡El Archimago jamás deja que eso le detenga! De hecho, el Archimago escoge lo que es importante para él y actúa en consecuencia. Si no estás dispuesto para utilizar la magia en defensa de lo que crees, es que no vas a conseguir nunca llegar a Archimago.

Lo cual no quiere decir que los Maestros sean inútiles, en absoluto. Sin embargo, el Maestro suele utilizar sus poderes de una forma ya establecida, para lograr unos resultados predecibles dentro de su campo de estudio especializado. El Archimago no se limita a conseguir unas ganancias tan pequeñas sino que se arriesga, aumenta su repertorio y cambia para interesar en campos nuevos en los que sus creencias tienen un cierto peso. En lugar de limitarse a enseñar a unos cuantos aprendices y escribir disertaciones sobre los fundamentos básicos de las Esferas, el Archimago sale ahí fuera y averigua lo que está pasando en el cosmos, decide lo que hay que hacer y luego se pone a hacerlo!

El Archimago encarna el dinamismo que anima a la mayor parte de los magos. ¡Y qué pasa? Los magos son, por naturaleza, heraldos del cambio que producen ideas y creaciones nuevas, pero por el camino se infectan de éxtasis, la creencia de que les va bien, de que saben lo que necesitan saber y de que han encontrado un punto en el que pararse con toda comodidad.

Los Archimagos quedan atrapados en una forma diferente de éxtasis: la tendencia a contemplar el universo a través de las gafas particulares de cada uno (y de querer imponer las creencias que implica ese punto de vista) en lugar de explorar nuevas formas de pensar. Y sin embargo esa misma concentración también les eleva a los puntos más altos de poder y comprensión dentro de los campos que han elegido.



Grados de potencial



¿Cuál es la verdadera diferencia entre un Maestro y un Archimago? ¡Es que acaso los Maestros no son también poderosos, ambiciosos, responsables y eruditos? Sí, lo son. Entonces, ¿qué es lo que los separa?

El Maestro

En cualquier Tradición, el Maestro es la primera autoridad. Ha tallado su propio lugar dentro de la Tradición, lo cual le da un margen muy ancho. Le respaldan los recursos de su Tradición, junto con la ayuda en potencia que le pueden prestar los demás. El Maestro probablemente está atrapado en la política de la Tradición y en la Guerra de la Ascensión.

Quizá no esté contento con el lugar que ocupa pero es que en realidad no hay ningún otro sitio al que ir. Sin la necesidad que le impulsa a conseguir una mayor iluminación, jamás conseguirá avanzar. Un Maestro puede decidir no prolongar su vida, mientras que otro quizás simplemente carezca del deseo de realizar otros estudios.

Oye, que no es ningún defecto. No hay nada vergonzoso en parar en un determinado momento. Sencillamente es que el Archimago no está satisfecho si no está progresando continuamente.

Un Maestro es una figura pública entre las Nueve Tradiciones. No cabe duda de que alguno podría dedicarse exclusivamente a sus estudios pero en general suele estar disponible. No es que los Adeptos y los Discípulos puedan recurrir siempre al Maestro sino más bien que suele ser posible al menos hacerle llegar un mensaje. El Maestro asume el papel tácito del líder y su Tradición espera que se comporte como tal.

Se espera, aunque no se exige, que el Maestro tenga aprendices. Este compromiso le quita tiempo a la mejora personal, haciendo que la Archimagia sea un objetivo todavía más lejano. Puesto que los Archimagos suelen estar en el extranjero o implicados en proyectos peligrosos y los Discípulos carecen de las habilidades necesarias para entrenar a los discípulos, la posición de autoridad respecto a esa Esfera o Tradición recae en los Maestros.

Quizá una de las diferencias más reveladoras entre el Maestro y el Archimago se encuentra en la vida Terrenal. Mientras los Maestros suelen pasar bastante tiempo en los reinos del Horizonte o explorando extrañas dimensiones espirituales, siguen volviendo de vez en cuando a la Tierra, para ocuparse de los aprendices, ver cómo están los amigos y contactos mortales o incluso sólo para divertirse un rato. La Paradoja les preocupa, claro, y a muchos Maestros les resulta difícil quedarse mucho tiempo pero no dejan de mantener una cierta comunicación con el mundo.

Finalmente, un Maestro quizás esté satisfecho con el Dominio de dos o tres Esferas, pocas veces más de cuatro. Tal habilidad es formidable pero comparativamente limitada. Un Maestro quizás incluso aprenda cosas sobre las Esferas de forma accidental, como resultado de la

experiencia mientras intenta lograr unos objetivos menos mágicos. Desde luego no cabe duda de que el uso constante y el refinamiento de la magia llevan a una mayor comprensión de la misma; un mago puede convertirse en Maestro de una Esfera con sólo ejercitarse sus poderes constantemente durante varios años. Sin embargo, el Dominio suele ser la frontera final de ese desarrollo. Para conseguir una comprensión total, convertirse en Archimago exige dedicarse al estudio de los fundamentos básicos de las Esferas.

El Archimago

Quizá no sea la primera autoridad dentro de la Tradición, pero es porque tiene más cosas que hacer. Cuando ofrece su punto de vista, puedes apostar lo que quieras a que todo el mundo le escucha. Quizá no estén de acuerdo, pero no dejan de prestar atención. Para el Archimago, la diferencia es una cuestión de alcance. El Maestro quizás sólo deseé bautizar las estrellas mientras que el Archimago intenta cogerlas.

Para un Archimago no hay límites, ni señales de stop y jamás vuelve atrás. Los secretos más profundos de la magia están escondidos sólo para que pueda experimentar la emoción de encontrarlos.

Un Archimago tiende a ser un tanto solitario o, al menos, prefiere parecerlo. Aunque dentro de la Tradición le conocen, pocas veces se revela ante los demás a menos que sea totalmente necesario. La simple presencia de un Archimago ya es suficiente para provocar una commoción así que suele tomar medidas para ocultar su identidad. Con frecuencia, un Archimago está tan alejado de las operaciones diarias de su Tradición que son pocos los individuos, si es que hay alguno, que saben donde está o cómo ponerse en contacto con él.

Dado que un aprendiz le distrae de sus estudios y tareas, el Archimago pocas veces acepta tener un estudiante; sin embargo, debido al destino o al talento del posible estudiante, quizás sea necesario que acepte a alguien para instruirlo. Los aprendices de los Archimagos suelen ser excepcionales de una forma u otra, programados para la grandeza y para realizar hazañas impresionantes. Incluso así, el Archimago suele dejar al aprendiz al cuidado de un Maestro de confianza o incluso le hace ayudar a algún Discípulo. Con la propensión que tienen a meterse en Reinos peligrosos, enfrentarse a enemigos poderosos y a una magia capaz de destrozar el mundo, la mayor parte de los Archimagos suelen ser demasiado peligrosos para la salud de sus aprendices.

Por último, el Archimago suele Dominar muchas Esferas. El camino que recorre es, por tanto, más largo, pero puede llevar a un fin más satisfactorio. Cuanto más estudia un Archimago más aparente resulta que las Esferas no son más que distinciones arbitrarias de un cosmos unificado; para desentrañar los misterios sublimes de las Archi-Esferas, tiene que comprender en profundidad todas las formas de magia. Es extraño el Archimago que no haya desarrollado algún tipo de pericia con todas las Esferas.

Cúspides y transiciones



Después de décadas de romperse los ojos con lo arcano y Búsquedas angustiosas, por fin has conseguido dominar el campo de la magia de tu elección.

¿Y ahora qué?

Sólo estás a medio camino. Ahora te hace falta el reconocimiento de tus futuros iguales, una perspectiva intimidante. Debes convencer a unos relativos

titanes de que tu propia capacidad, si bien inferior a la de ellos, te ha ganado el derecho al título de "Archimago".

Dominio

No todos los Archimagos han alcanzado el apogeo del poder mágico. Muchos se limitan a dominar Esfera tras Esfera hasta que la recita-

ción de sus títulos podría dejar sin aliento hasta a un Adepto de Vida. El reconocimiento proviene de la más amplia comprensión.

Ese es el punto de desarrollo en el que los Maestros se separan de los verdaderos candidatos. Ten en cuenta que sólo con Dominar muchas Esferas no se garantiza necesariamente la aceptación. El poder es sólo otro factor más entre muchos.

Metafísica y meditaciones

El punto de vista de un Archimago sobre el Cosmos sufre una profunda evolución cuando da el paso definitivo que le lleva más allá

del Dominio. No es únicamente la suma de poderes nuevos que añade a su arsenal, sino también un refinamiento general de su perspectiva. El cambio es comparable a lo que ocurre cuando Despierta un durmiente. El Archimago es consciente de unos niveles fundamentales de la realidad que no había experimentado nunca jamás. Con las magias de Patrones es posible que comprenda del todo lo que significan y cómo manipularlos. Para Cardinal, quizás aprenda cómo obtener algo de los ingentes almacenes de potencial sobre los que los otros magos sólo teorizan. El Dominio de la Correspondencia podría revelar nuevos modos de invocar barreras, de formas que hasta entonces se consideraban imposibles.

Juicio



Cuando un Maestro se convierte en Archimago, no solicitan su presencia ante un comité de Archimagos y le piden que haga una disertación sobre porqué se siente digno de unirse a sus augustas filas. Simple y llanamente, un día le ven como Archimago, quizás por su Dominio de las Esferas o su extenso conocimiento de los campos esotéricos. El *porqué* no importa tanto como el *cuándo*. El reconocimiento es bastante tranquilo, aunque los espectadores quizás lo perciban como un momento dramático.

Suele ser algo tan simple como otro Archimago saludándolo como a un igual.

Puedes estar seguro de que un Maestro que está en el umbral de la Archimagia atrae la atención de sus superiores, si un Archimaestro presenta una atención especial a un Maestro dado, quizás signifique que el reconocimiento es inminente (a menos, claro está, que esté vigilando una bomba de relojería en potencia). En alguna escasa ocasión, un Archimago anuncia que un posible candidato ha demostrado su valía y ha pasado a engrosar las filas más elevadas y normalmente se suele dejar que el nuevo Archimago establezca su propia reputación. Claro que una vez que has llegado a la cima, eso no debería ser un gran problema.

Rechazo

Para esas almas ambiciosas que luchan por alcanzar el reconocimiento, el rechazo es una posibilidad real. Un mago que busca a otros Archimagos para conseguir (o forzar) el reconocimiento no tiene muchas posibilidades de ganarse su respeto. El título de Archimago llega cuando los superiores del aspirante deciden que está preparado, no antes. Pedir a voces un ascenso revela a un mago que vive por encima de sus medios; requiere la validación de la autoridad externa para hacer realidad su reclamación.

En ocasiones, no aceptan jamás al candidato a Archimago. Por la razón que sea no le ven como material Archimágico.

Y lo que es peor, un Maestro que carece de las cualidades requeridas ve como la mayoría de los magos con los que se encuentra le evitan. Se corre la voz; no importa lo bueno que sea con las Esferas, si es un peligro o una molestia para todos, no va a encontrar quien le apoye dentro de su grupo de iguales.

Razones más habituales para el rechazo

Falta de responsabilidad

Un mago que tiene el potencial de destrozar el universo pero carece del sentido común para utilizar ese poder de forma responsable es

un peligro para todos. Esos magos no duran mucho, los otros Archimagos se unen y lo aplastan.

Si un mago no ha adquirido el sentido de la responsabilidad cuando llega a Archimago, jamás lo entenderá. En algunos casos esas centrales eléctricas impulsivas terminan provocando grandes estragos, devastando Reinos del Horizonte o conmocionando la sociedad Durmiente. Los Maestros de varias tradiciones se reúnen para detener tales prácticas abominables y los Archimagos más potentes se muestran encantados de echar una mano si es necesario. Hace poco llegó una entidad, que al parecer era un Oráculo, para llevarse de un plumazo a un infractor, si fue para matarlo, juzgarlo, encarcelarlo o someterlo a algún otro destino sólo podemos suponerlo.

Y, por supuesto, si los otros magos no castigan la irresponsabilidad flagrante, la Paradoja lo hará.

Falta de ambición

Los que carecen de motivación pocas veces logran la posición de Archimago. Un mago que carece del ansia de perfeccionamiento sencillamente no tiene la devoción necesaria para dedicarse a las exigentes Archi-Esferas. Es más, el reconocimiento como Archimago significa que hay que aparecer en los lugares adecuados y decir lo conveniente. Un mago poco ambicioso no destaca de sus compañeros, no consigue que se hagan las cosas y no provoca la sensación en otros Archimagos de que puede hacer progresar la causa de la Ascensión.

¿Te has preguntado alguna vez porqué tantos Archimagos parecen raros, erráticos o directamente chiflados? Cada uno de ellos tiene su propia cartera de proyectos, llevada al extremo de alguien que comprende los fundamentos básicos del cosmos. No hay ningún Archimago que se siente a esperar las cosas; un candidato que no comparta su compromiso no tiene lugar entre estas lumbreras.

Los magos que tienen Avatares débiles y les rodean pequeños Destinos suelen ser menos ambiciosos. Los individuos más motivados se encuentran con que sus Avatares o Destinos les empujan hacia los enfrentamientos, obligándoles a actuar. Un mago que no tiene ese ímpetu debe forjar su propio destino. Debe ahondar en la sociedad e historia de los Durmientes para encontrar algo que le parezca que está mal, o también puede acudir a los mundos del espíritu en busca de inspiración. Debe buscar hasta que algo le toque la fibra sensible y le obligue a moverse.

No hay sed de conocimiento

Los magos poco curiosos no suelen convertirse en Maestros, y mucho menos en Archimagos. Aunque la práctica y el uso constante son en ocasiones suficientes para lograr el Dominio, las Archi-Esferas exigen más, una necesidad ferviente de saber cómo funcionan las cosas.

No hay mucho que se pueda hacer si un mago carece de ese impulso. Es posible que haga cosas pero no puede desentrañar las Esferas ni



transmitir sus secretos. Quizá se muestre activo y servicial pero es que carece del entusiasmo necesario para someterse a las décadas de estudio tedioso que se exigen para aprender los rudimentos de las Archi-Esferas.

¿Está eso dirigido a mí de alguna manera? Sólo porque me interesa más hacer lo correcto que conseguir poderes increíbles... —Mark

Hay unos cuantos magos que sufren algún tipo de trauma (con frecuencia relacionado con una Búsqueda fracasada o los abusos sufridos a manos de Nefandos, Merodeadores o magos de la Tradición poco compasivos) que les convence para que dejen la magia por completo. Es posible que sigan utilizando sus poderes muy de vez en cuando pero están demasiado heridos o asustados para querer aprender más. Para ayudar a un recluso así se necesita cariño, trabajo y conseguir una Búsqueda. Averigua lo que le llevó a renunciar y convéncele de su capacidad para recuperar su destino.

Por último, algunos magos quizás entiendan las Esferas pero descuidan el aprendizaje mundano. ¡Para qué vas a estudiar historia o sociología cuando puedes estudiar magia arcana? La respuesta, claro está, es que un mago debe entender el mundo si aspira a cambiarlo.

Imagínate que quieres cambiar algún pequeño aspecto de la sociedad Durmiente, hacer arraigar alguna idea concreta en la mente de las personas. Si eres un Archimago de la Mente podrías limitarte a plantar esa idea en los pensamientos de la gente. Sin embargo, una manipulación tan tosca les deja pensando de dónde salió esa repentina inspiración, o bien la olvidan del todo puesto que surgió sin motivo y se va con igual facilidad. En lugar de eso, aprende lo que ya piensa la gente, como transmite información la sociedad y altera unos cuantos pensamientos en un par de sitios para hacer el cambio. Sólo comprendiendo el mundo normal podrás conseguir cambiarlo.

Los magos que no entienden bien los estados naturales del mundo tienden a conseguir que les vuelen la cabeza, ya que presionan demasiado los límites de la credibilidad. Se puede educar a un mago ignorante, muchos Maestros asumen el compromiso de asegurarse de que sus estudiantes están bien preparados para poder responsabilizarse de sus acciones. El mago que desprecia ese conocimiento está siendo irresponsable con sus poderes y todo el mundo sabe a dónde lleva eso.

Poder insuficiente

Asúmelo: Si un mago no tiene las Archi-Esferas, las conexiones y las potentes galas del Dominio, es que no puede subir ningún peldaño.

Para alguien que tenga toda la ambición y el conocimiento, está claro que la falta de poder es un problema superable. Por el camino, la mayor parte de los magos crean sus propios Sanctasanctórum, construyen unos cuantos Talismanes, reclutan algún aliado y cabreen a varios enemigos. El truco está en concretar las debilidades y disimularlas. En algunos casos no es fácil: si un mago tiene un Avatar débil, por ejemplo, quizás nunca pueda tener una gran facilidad con Cardinal. Si ha alejado a su propia Tradición o bien ha hecho algún mal negocio, quizás nunca llegue a tener margen político. El candidato a Archimago encuentra la forma de rodear esos obstáculos. Incluso aunque no pueda arreglar las cosas él solo, siempre hay alguien alrededor que puede. El cosmos es infinito y el poder ubicuo, con la ambición suficiente siempre hay una solución.

Satisfacción

Algunos Maestros quedan atrapados en una rutina, desarrollan una pauta de comportamiento, una serie de áreas de influencia y estudio preferidas. Para convertirte en Archimago tienes que ir más allá. ¡Tienes que salir ahí fuera y hacer cosas!

Un mago empieza como agente de cambio, pero la mente humana debe categorizar y formar pautas. Como es natural muchos artesanos de la voluntad terminan concentrándose en ciertos aspectos de su paradigma o en las cosas que mejor funcionan. Pero entrar en acción significa correr riesgos y aumentar tus capacidades, lo cual significa

práctica, estudio y algún fracaso ocasional. La mayor parte de los magos, sobre todo los Maestros, odian molestar con esas cosas. Consiguen que haya otros que las hagan por ellos.

El verdadero Archimago evita la complacencia buscando formas nuevas de aplicar lo que ya sabe. El Archimago convierte su paradigma

en la base de una mayor comprensión del universo. Todo vale, desde los viejos tomos polvorientos hasta las conversaciones con los Señores de la Umbra, en su búsqueda de nuevos conocimientos. La idea es estimular a un mago y obligarlo a salirse de sus costumbres habituales, hacerle ver sus debilidades y que las supere en vez de confiar siempre en otros.

Conclusión



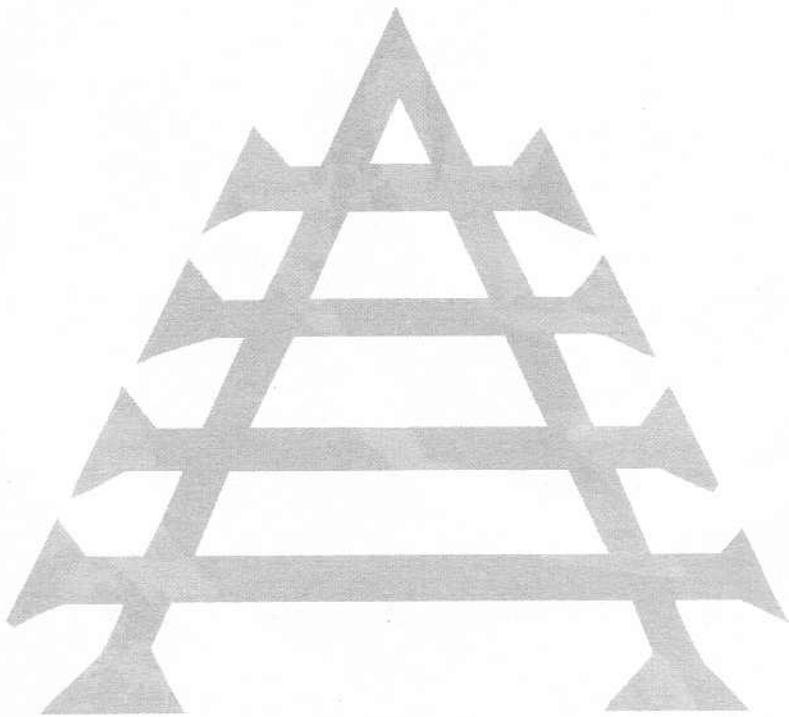
Cada mago estudia sus capacidades mágicas de una forma específica e individual. Un mago aprende cómo hacerlo todo dentro de una o dos líneas de pensamiento. Cada Tradición enseña una forma diferente de ver el universo y a través de ese entrenamiento el mago enciernes aprende a describir la magia de una forma específica, aprendiendo así más sobre ella. El Archimago dirige su estudio y lo concentra, especializándose mucho en algunas áreas.

Con el tiempo el paradigma del Archimago crea un modelo completo y funcional de la realidad. A través

de ese lenguaje del paradigma, el Archimago puede describir cualquier fenómeno de la magia.

Algunos magos no siguen esta ruta, apartando de forma deliberada esta jerga. Si bien un paradigma es útil para hablar sobre la magia, también limita por naturaleza. Cuando un mago escoge cierto vocabulario, restringe su discusión a los términos de uno o dos paradigmas. Algunos se esfuerzan por entender la realidad desde todos los ángulos, por apartar las nociones formativas de su juventud mágica a favor de una comprensión más completa. Aprenden a pensar "fuera de la caja", para utilizar la jerga de empresa. Estos magos no suelen convertirse en Archimagos. Tienen un destino diferente.

Seguiremos hablando de ello.





Capítulo tres: Archidominio

Ahora que ya lo has hecho todo bien y te has ganado el título de Archimago, te estarás preguntando cómo va a ser el resto de tu larga y azarosa vida, ¿verdad? No es lo que piensas, la mayor parte de los Archimagos viven décadas de aburrimiento puntuadas por breves mo-

mentos de terror y crisis. Esa es la parte buena, te obliga a mantenerte alerta. Es demasiado fácil caer en un Silencio épico, la locura mundana o en el simple estancamiento. Para ser un Archimago de éxito hay que seguir interesándose por el mundo que te rodea.

Lazos mortales



¿Sigues en contacto con tu familia? ¿Con tus amigos? Si es así, bien por ti y si no quizás es el momento de replantearte tu estrategia. Sí, tienes el poder de iluminar las estrellas y viajar por Reinos cerrados a magos menores, pero no dejas de ser humano.

La importancia de la amistad

Considera que te has pasado al menos un siglo dominando tu Arte hasta el punto de ser ahora un Archimago reconocido. Te has afanado, has estudiado hasta casi hacerte sangrar los ojos y luego has seguido estudiando.

¿Y qué te queda? Los amigos y la familia que tenías antes del Despertar probablemente hayan muerto. A menos que haya alguien rondando en forma de muerto sin reposo, abrazado por un vampiro o incluso alguien que ha Despertado y seguido un camino parecido al tuyo, no te queda nadie conocido.

¿Cómo te enfrentas a eso? ¿Te atrincheras en un Reino del Horizonte y te pierdes en el estudio? Grave error, en mi opinión. Ahora que tienes el

poder de un dios es importante recordar que también tienes pies de arcilla. Lo más sano es mantener alguna relación. De acuerdo, tienes que hacer nuevos amigos según se van muriendo los antiguos pero... ¡y quién no? ¡Suena cruel! Peor para ti, no puedes mantenerlos a todos con vida.

Piensa que es como mudarse. Viajas por el país, empiezas una nueva vida, conoces a gente nueva. Sólo que para ti es una cuestión de tiempo más que de espacio. La mejor forma de mantenerte con los pies en la realidad es un recordatorio diario y forzoso de que la mayoría de la gente no comparte tu elevada perspectiva. Es importante mantener la empatía con tus semejantes a medida que envejeces, de otra forma pierdes de vista esa vitalidad esencial que te hace humano.

Algunos Archimagos previsores cultivan a sus familias humanas como criados, cada generación sustituye a la anterior. Otros utilizan sus poderes para prolongar las vidas de familiares y amigos. Hay tantos medios de solucionar el problema como Archimagos que los necesitan, probablemente más.

Seguir adelante

Al final la Paradoja evitará que vuelvas a la Tierra. Quizá lleve dos o tres siglos pero con el tiempo sencillamente te resultará demasiado

Humanos en el Horizonte

La Unión Tecnocrática ha trabajado durante siglos para colonizar los Reinos más lejanos. Algunas Tradiciones mantienen a sus propias familias en tierras de hadas y Sanctasanctórum especiales. Es normal que se encuentren tantos humanos en el Horizonte.

Está claro que adaptarse a la vida en estos extraños Reinos no es nada fácil. La mayor parte de los humanos sencillamente son incapaces de acostumbrarse a ello. Por eso hay tal abundancia de tipos excepcionales allí fuera. La Unión no va a meter a un tipo normal y corriente en una colonia de Marte sin entrenarle en microgravedad e ingeniería y las Tradiciones no van a poner a un humano en un castillo que flote en medio del vacío etéreo si no puede enfrentarse al espacio de fases y a las criaturas mágicas.

¡Para los Archimagos eso es genial! Pueden relacionarse libremente con los "terrenales" del Horizonte porque la Paradoja no representa una gran amenaza. Los Durmientes son capaces, por defecto, de comprender que haya cosas un poco raras. Esos humanos son un magnífico puente que une la vida mágica y la vida mortal, una forma de que el Archimago frene un poco, reflexione una vez más sobre las preocupaciones mortales y mantenga la perspectiva.

Como es natural, esos personajes también encajan en el papel de Protegidos, Aliados, Contactos, Criados y demás o incluso como consortes en una crónica basada en el mundo espiritual. No es que nadie vaya a interpretar algo tan indigno como un ser humano normal en un juego dedicado a los amos del cosmos.

doloroso quedarte. Eso le ocurre a todo el que vive el tiempo suficiente así que no te preocupes demasiado. Quedarse por allí es un error fatal, una simple fórmula para controlar el tráfico puede convertirse en una reacción desastrosa que te manda a ti y a todo el que esté a 16 manzanas a la redonda a vuestro propio infierno privado. Y eso siendo optimistas.

La cultura florece en los Reinos del Horizonte. Allí puedes encontrar compañía de sobra, sí, hasta humanos normales. No es tan descabellado traerse amigos y familiares a un Reino del Horizonte cuando te mudas. ¡Cómo crees que han aparecido tantos seres humanos en el Horizonte? Concordia sólo tenía varios cientos de seres humanos dentro de sus muros y desde luego no deja de ser un hogar muy acogedor para los Archimagos. La Tecnocracia tiene bases equivalentes, como el Cop, que proporciona más alojamientos de los que necesitan.

Conocían los riesgos

¡O no! Aunque siempre es bueno mantener una relación estrecha con los demás por el bien de tu salud emocional, ¿qué pasa cuando un Sombrero Negro decide que sería un gran golpe traerte ante el Círculo Interno? Sería suicida ir a por ti directamente así que trabaja sobre los que te rodean. ¿Qué haces cuando mandan a tu amada esposa con la que llevas tantos años a algún Constructo? ¡Te lanzas a rescatarla! Esperemos que tu actuación sea impecable, un resbalón y ella muere.

Para alguien que tiene semejante poder, tus mayores debilidades son las cosas que más te importan, como tus seres queridos, por ejemplo. Tienes que protegerlos de los enemigos, de la magia arriesgada e incluso del daño accidental. Si Al Aswad te envía un insecto del nexo a despertarte, caben muchas posibilidades de que el barrio no soporte los resultados.

Muchos Archimagos evitan eso instalando a sus familias en Reinos elaboradamente defendidos. Si tienes guardianes poderosos, espíritus y protección mágicas rodeando tu casa, todo eso le indica a los demás que hay alguien muy poderoso viviendo allí, pero también que vas en serio. Está claro que siempre hay algún pez gordo dispuesto a entrar como un cohete en la torre de un Archimago, pero cuanta más gente explote en el proceso, menos gilipollas tendrás que espantar. Si tus amigos y fa-

milias están cómodamente instalados con toda seguridad en tu pequeño mundo, lo único que tienes que recordar es ir a ver cómo están de vez en cuando. Si otro mago pasa por allí... bueno, creo que ya he mencionado lo que pasa cuando dos Archimagos se retan, ¿no?

Por otro lado puedes intentar esconder tus relaciones. Por extraño que parezca, esa vieja convención de los tebeos de la identidad secreta sí que funciona. ¡Por qué crees tú que hay tanto Archimagos que son tan misteriosos, con sus grandes túnicas o artilugios de encubrimiento para ocultar sus rasgos? ¡Por qué se inventan nombres y evitan hablar de su pasado? Si nadie sabe nada sobre ti, es imposible que puedan rastrear a tus amigos y familia. Unos cuantos potentes conjuros desviadores invocados sobre una zona (o incluso sobre las personas en cuestión) y ni siquiera los buscan.

De lo único que tienes que preocuparte es que no te frían el culo cuando el inevitable "pez grande" venga a meterse con tus parientes. ¡Pero todos los magos tienen que enfrentarse a eso!

Déjame en paz

¡Qué pasa si decides cortar todo tipo de contactos y vivir solo en un Reino del Horizonte? Por experiencia sé que es una mala idea. Los Archimagos necesitan el contacto humano, de otra forma se les hace difícil tratar o entender a los Durmientes; podrías terminar viéndolos como bichos a los que se puede estudiar o olvidar pero nunca respetar de verdad. Voormaas se aisló del mundo y sólo trataba con sus asesinos y algún consorte de vez en cuando. Su forma de ver las cosas se hizo extraña y poco realista. Cuando la percepción de un Archimago se distorsiona, ¿qué le ocurre al mundo que le rodea? Un sociópata con poder divino es el resultado más bien feo que tenemos.

Lo peor que puede ocurrirle a uno de estos Archimagos desconectados es la posibilidad de que el Silencio pierda el control, lo que podría llevarle a convertirse en un Merodeador. También existe el peligro de la

¿Falta de empatía?

Un mago que evita el contacto con la sociedad Durmiente (incluso con las pequeñas comunidades que se encuentran en los Reinos del Horizonte) se encuentra desconectado de la humanidad con rapidez. En muy poco tiempo nota que le resulta casi imposible tratar con gente normal. A causa de la Resonancia, los magos ya provocan inquietud y recelo en los seres humanos normales y los Archimagos que descuidan los lazos humanos exacerbán ese problema.

Para reflejar esa tendencia aplica una dificultad de +1 acumulativa (máximo +4) a todas las tiradas que impliquen relaciones sociales o interpretación del comportamiento humano por cada 25 años pasados lejos del contacto humano, los otros magos no cuentan. Desde el punto de vista del juego interpretativo, esos místicos no es que sean socialmente ineptos. Se puede tener un gran carisma y ser, sin embargo, totalmente incapaz de comprender a los otros.

Otro problema que acosa a estos magos es la posibilidad de que olviden utilizar la magia coincidente cuando corresponda. El tiempo que han pasado aislados los han acostumbrado a los efectos vulgares y no están habituados a la sutileza. Para reflejarlo, añade una dificultad de +1 a los efectos coincidentes por cada 50 años pasados en el aislamiento.

Finalmente, esa distancia puede volver loco a cualquier mago. Por cada siglo alejado de la sociedad normal, trata su reserva de Paradoja como si fuera un nivel más alto en lo que se refiere al Silencio.

Estos efectos se pueden evitar si el artesano de la voluntad se relaciona con la humanidad. Eso no quiere decir que se pase una hora todas las semanas en una cafetería sino que se relacione con la humanidad en sus propios términos. Los efectos acumulativos que ya se han mencionado se pueden invertir con el tiempo siempre que se haga el esfuerzo de intentarlo.

influencia Nefanda. Sin una conexión estabilizadora es fácil bajar los escalones de la servidumbre.

Si crees que eso nunca podría pasarte a ti, recuerda que los Nefandos consideran a los Archimagos premios muy valiosos (si bien un tanto arriesgados). Conviértete en un objetivo tentador y te podrías encontrar en el lado equivocado de la Guerra de la Ascensión. Hablando de la Ascensión, ¿qué crees tú que le pasa a alguien que pierde de vista sus

comienzos? El Despertar te concede unos dones y conocimientos maravillosos, desde luego, pero no dejas de ser humano. Las Búsquedas te hacen superar tus problemas pero todavía puedes perder de vista la perspectiva humana en tu carrera por convertirte en un mago mejor. Al conservar tus lazos humanos, mantienes la vista en la imagen grande. Cuando no queda nada más que la magia, eres un Merodeador, y ya no puedes volver atrás. ¡La Ascensión es, después de todo, un viaje humano!

Lazos sobrenaturales



A pesar del peligro potencial podrías encontrar compañía entre los que moran en las sombras. Si, un vampiro es un demonio chupa-sangre pero también es una de las pocas entidades que podría ser lo bastante viejo para entender de lo que hablas.

Cazar a otros seres sobrenaturales quizás no sea lo más seguro ni lo más inteligente. Alguno podría intentar matarte sólo por interrumpirle la cena. Sin embargo, otros sobrenaturales en ocasiones son aliados muy útiles o fuentes de información.

Vampiros

Los no muertos pueden ser bastante abundantes, comparativamente hablando. Pueden fabricar vampiros nuevos más rápido de lo que los puedes contar y algunos no tienen miedo de hacerlo. En ese momento, busca compañía en otra parte.

Los vampiros están divididos en linajes que comparten características o intereses comunes. Esos linajes guerren con frecuencia entre ellos por los recursos o para aliviar el aburrimiento de la inmortalidad. Sea cual sea la razón, jamás subestimes su perversidad.

Teniendo eso en cuenta, algunos son bastante tratables. Ciertos antiguos no se muestran muy dispuestos a tener verdaderos amigos entre los otros vampiros y nos consideran una buena diversión. La relación dura el tiempo que te lleve enredarte en una conspiración vampírica. ¡Mi consejo! No te metas. No abuses de su amistad y no dejes que él abuse de la tuya. Una vez que te implicas te conviertes en un riesgo.

Los vampiros jóvenes (los que llevan muertos menos de un siglo) son los que más van a confiar en ti, pero carecen de perspectiva. El vampiro que es algo mayor (un siglo o dos) suele estar demasiado ocupado intentando hacerse con algo de poder para su linaje. Sólo aquel que ha visto el surgimiento y la caída de naciones enteras va a tener el tiempo y la inclinación de charlar, siempre que estés dispuesto a tolerar sus extraños apetitos. Los vampiros son criaturas bebedoras de sangre, destructoras y asesinas.

He encontrado unos cuantos linajes susceptibles de discusión por varias razones.

Assamitas

Muchos de estos asesinos vampíricos tienen una gran educación y se expresan sorprendentemente bien. Su filosofía y religión es fascinante, aunque un poco sangrienta. Los Assamitas tienen una visión muy interesante de la alquimia y la magia de sangre aunque la ejecución se quede corta. Se puede aprender mucho de los Assamitas y pueden ser unos aliados muy poderosos si se hace el esfuerzo adecuado.

Muestra siempre respeto hacia las costumbres de un Assamita. No le declares la guerra a esta especie. A los Assamitas les interesa más terminar con los otros vampiros que matar humanos y yo, personalmente, no encuentro ninguna objeción a eso.

Brujah

Un Brujah se enorgullece tanto de sus conocimientos como de su habilidad militar. Las diferencias principales entre los Brujah y los Assamitas son sus métodos de guerra y su punto de concentración. A la mayor parte de los Brujah les interesa alguna causa pero suelen tener percepciones políticas mordaces. Por otro lado, no es nada fácil soportar el temperamento de un Brujah. Es aterrador ver a estos guerreros estúpidos cuando están desbocados. Aléjate de su camino cuando ocurra e intenta no convertirte en su siguiente objetivo.

Seguidores de Set

Otra orden religiosa vampírica, esta se centra en la adoración de su padre, Sutekh. O eso afirman ellos. Sean descendientes divinos o no, su saber esotérico es prácticamente inigualable. No sé de donde sacan los secretos así que si tienes oportunidad de hablar con alguno, no dejes de hacerlo.

No aceptes ningún regalo y no te fíes de los motivos de un Setita. Puede enredarte en una red de favores de la que te resultará difícil escapar y lo que pide a cambio no es lo que más te interesa.

Malkavian

Son los más peligrosos con los que me he encontrado hasta ahora. Los Malkavian son inteligentes, perceptivos y saben demasiado, a veces sobre ti. Mi primer encuentro con uno de estos no fue por voluntad propia. Se me acercó para preguntarme algo que yo había hecho el mes anterior. Obviamente yo había estado en el Horizonte, cenando con Marianna de Balador. Jamás me dijo cómo se había enterado de su nombre.

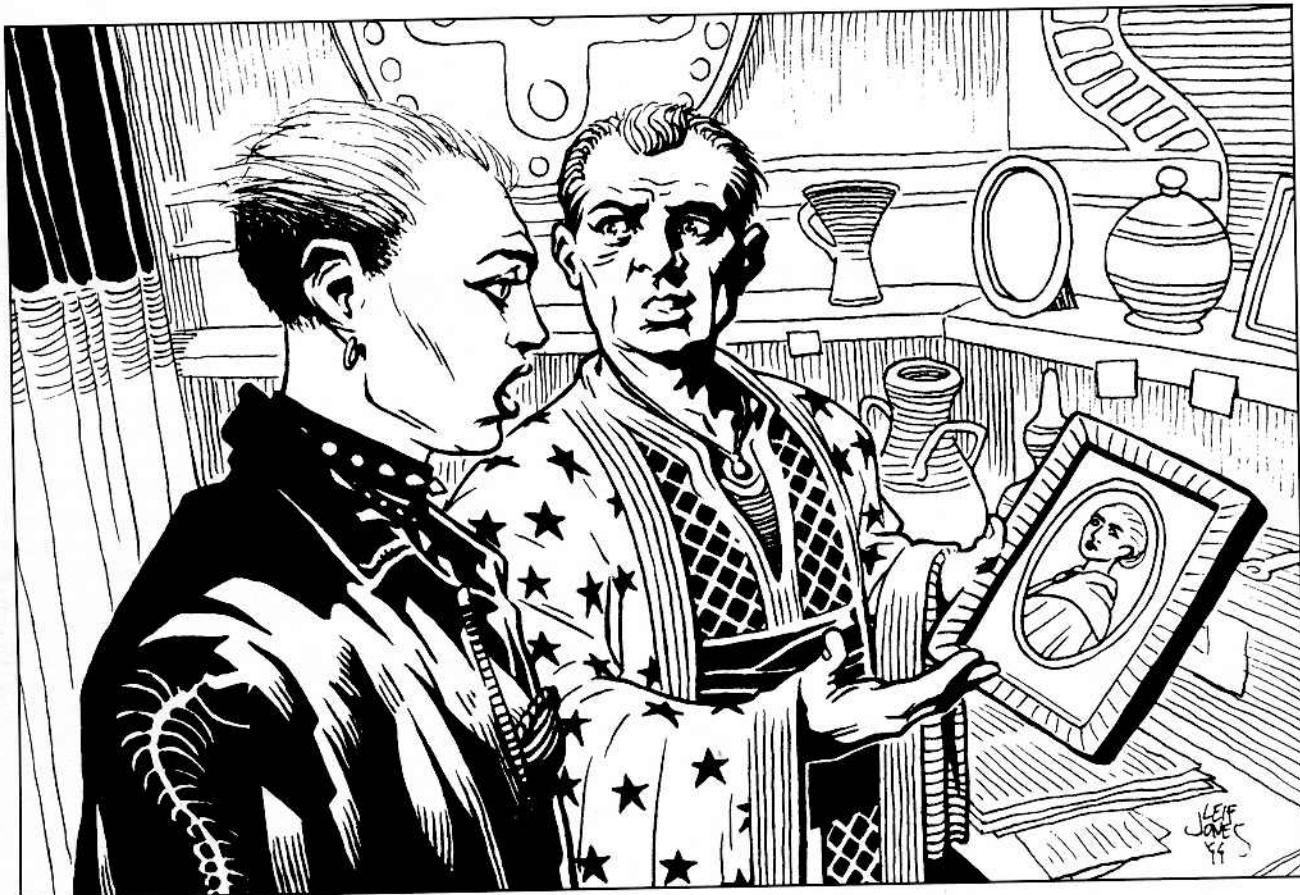
En cualquier caso, lo verdaderamente peligroso es su locura. Todos los Malkavian con los que me he encontrado están chiflados del todo. Eso tampoco sería nada malo si no fuera porque su locura parece ser

¡Cuidado! ¡Rollo de cruzamiento!

Que sí, que no hacemos más que dar la vara sobre el hecho de que los varios grupos sobrenaturales existentes no saben una mierda unos de otros y que no hay ninguna razón para mezclar Vampiro, Mago y lo que haya en la tienda de juegos. Al hacerlo se pueden diluir los temas, provocar problemas de reglas, bla, bla, bla, bla.

Por otro lado, los Archimago saben un montón, incluso para ser Archimagos. Esos tíos desenterraron todo lo que haya sobre cualquier cosa potencialmente útil o dañina. Así que los Archimagos probablemente saben más sobre vampiros que el mago medio.

Con eso en mente, estos estereotipos suponen que estás utilizando algunos detalles de otros juegos como Vampiro y Hombre Lobo. Pero no te sientas atado a ellos y recuerda siempre que estás dirigiendo un juego de Mago, y que los temas del Mago son más importantes que el hecho de que Truño 12 tiene automáticamente el Rasgo de Alcoholismo porque viene del Clan Jeremías.



contagiosa. Después de un encuentro con uno de ellos, desperté en un basurero cantando cancioncillas infantiles en enoquiano.

Trata a los Malkavian con muchísimo cuidado.

Tremere

Este linaje fue en su tiempo una casa de Hermes y muchos de los antiguos todavía recuerdan los días antes de que los obligaran a transformarse en chupa-sangres. Algunos están amargados pero a otros les encanta tener la oportunidad de ponerse al día sobre los asuntos de los Despertados. Uno vive en Viena, un tipo amable, pero yo no voy de visita sin avisar antes.

Los Tremere son, entre todos los linajes, los que con más probabilidad saben cosas que nos pueden ser útiles. ¿Cómo compañeros? Los Assamitas y los Brujah quizás sean elecciones más acertadas.

Ah, y una pequeña advertencia. La Orden sigue un tanto disgustada por lo de los Tremere. No se les menciona en una conversación cortés cuando hay Herméticos cerca.

Tzimisce

Possiblemente los más extraños entre todos los vampiros pero los más cercanos a nosotros en actitud. Lo cual me preocupa. Me he pasado muchas noches transilvanas discutiendo acontecimientos del pasado con un señor Tzimisce y es muy fácil olvidarse de lo raro que es hasta que te sirve el postre su sirviente de tres brazos.

Los Tzimisce tienen una cierta pericia con una hechicería relacionada de algún modo con su antiguo hogar. También siguen una filosofía destinada a superar la maldición vampírica. Para un Tzimisce la humanidad es un concepto pasado de moda. Quizás ve similitud entre sus objetivos y los nuestros, especialmente la Ascensión. Ten cuidado, el fin suena parecido pero el camino es muy diferente.

Otros linajes

Hay otros linajes pero se preocupan más del liderazgo de los otros vampiros, del mundo mortal o de traficar con criaturas que es mejor evitar.

Hombres Lobo

El hombre lobo medio no tiene mucho en común con nosotros. Está demasiado ocupado luchando contra las fuerzas de la "corrupción" y quizás nos etiquete a nosotros de la misma forma. Es mejor dejarlos en paz. Los más poderosos son muy conservadores cuando tratan con los demás y al decir "conservador" quiero decir "xenófobo". Jamás te acerques a sus Nodos, porque al parecer para ellos son sagrados.

Teniendo en cuenta todo lo que te he dicho, aquí tienes los seis tipos que quizás encuentres más tratables.

Roehuesos

Aparentemente el Roehuesos habitual suele ser un ser sin hogar, asqueroso y grosero. Es también una criatura bien informada, pragmática y dispuesta a trabajar en una relación de beneficio mutuo. Al contrario que los vampiros, si te pones de su lado, se muestra honesto pero si te pones en su contra, encuentra una forma de compensarlo o no vuelvas jamás. Los Roehuesos se toman el resentimiento y la traición muy en serio.

Hijos de Gaia

Son los hombres lobo más pacíficos. Ten en cuenta que en este contexto "pacífico" significa que se disculpa antes de arrancarte los brazos y hacértelos tragar. Establecer una amistad con ellos suele ser muy útil a la hora de evitar este tipo de incidentes. Los Hijos tienen sus pro-

pías opiniones sobre la satisfacción personal, la ecología y los espíritus de la vida. Intenta no emborracharte en una de sus fiestas.

Caminantes Silenciosos

Hablan con cualquiera pero no deberías mencionar jamás algo relacionado con los Seguidores de Set, se matan en cuanto se ven. A parte de eso, cualquier relación con un Caminante Silencioso es bastante beneficiosa. Suele ser muy conveniente a la hora de transportar y localizar los objetos que quieras y hasta es posible que te escuche cuando te pongas filosófico. Dado que proceden de Egipto y conservan buena parte de su antigua sabiduría, poseen una riqueza sorprendente de información sobre cosas mágicas.

Contemplaestrellas

De todos los hombres lobo, el anciano Contemplaestrellas es el que seguramente mejor se lleva con un Archimago. La mayor parte de los Contemplaestrellas disfrutan explorando los reinos superiores de la conciencia, casi tanto como nosotros. De hecho, el primer Contemplaestrella que conocí fue durante una breve excursión por los extremos más enrarecidos de la Umbra Astral. Al principio me quedé asombrado pero después de una larga conversación establecimos una amistad que ha durado tres de sus reencarnaciones. Pues sí, los Contemplaestrellas se reencarnan. Esta extraña forma de longevidad hace que el tiempo invertido en la amistad sea más valioso.

Theurges

Los Theurges son hombres lobo de inclinaciones místicas que se pasan mucho tiempo con los espíritus y en el mundo espiritual. Aunque todos los hombres lobo tienen una cierta capacidad para entrar en la Umbra Media (que puede resultar bastante desconcertante si no estás acostumbrado a ella), la mayor parte de los Theurges pueden convocar a los espíritus allí para que les ayuden. Son unos compañeros maravillosos a la hora de conversar, ya que ahondan en la filosofía mística, pero también pueden ponerse bastante esotéricos. Puesto que provienen de un paradigma tan diferente, es posible que ni siquiera un Archimago consiga entender sus puntos de vista. Aunque en un principio se suelen mostrar recelosos con los nuestros, se abren después de unos cuantos regalos y algún sondeo amable. Normalmente están dispuestos a intercambiar información si les presentas a unos cuantos espíritus amables que conozcas. Por otro lado, si estás cerca de uno de sus sitios sagrados, cabe la posibilidad de que te saquen las entrañas. Ve con cuidado.

Uktena

Quizá sean la tribu más peculiar. Los Uktena son místicos de la misma forma que los Contemplaestrellas son filosóficos. Al parecer muchos se pasan la vida vigilando a poderosos espíritus de la corrupción y eso afecta a su actitud. Claro que por otro lado suele agradarles la compañía que les proporcionamos, especialmente si nos mostramos respetuosos y estamos dispuestos a reforzar las protecciones.

La magia y los que la practican fascinan a los Uktena, sospecho que la huelen en nosotros, y esa fascinación conduce a alianzas muy fructíferas.

Cuando trates con un Uktena nunca descartes su percepción de las cosas.

Otros cambiaformas

A parte de los furiosos ingenieros de destrucción que nos gusta llamar "hombres lobo" existen otras razas de cambia formas más abordables. No podríamos llamarlos a todos exactamente amigos pero algunos están dispuestos a escuchar y de hecho hay unos cuantos que nos buscan a nosotros.

Falta unas cuantas piezas

Es deliberado. Ni siquiera los Archimagos se codean con *todos* en el Mundo de las Tinieblas. Algunos clanes, tribus, razas cambiantes y demás no se llevan bien con ningún tipo de mago. Los Mokolé preferirían recomenzar el Impergium y las Garras Rojas nunca lo terminaron. Aunque los Heraldos de las Calaveras podrían ser grandes compañeros para los Eutánatos, el caso es que acaban de volver y a nadie fuera del Sabbat le ha dado tiempo a enterarse.

Cóctel de cruces

Los Archimagos son material de primera para los cruces. La mayor parte conservan lazos con otros sobrenaturales, aunque sólo sea para charlar con alguien lo bastante viejo para entenderles. Pero incluso así es mejor limitar las relaciones a los eventos sociales. Está bien hablar con un antiguo vampiro de vez en cuando porque hay muchas cosas en común: una vida que dura siglos y los puntos de vista que eso supone, y la separación de la humanidad que trae consigo un gran poder. Un Archimago inteligente no lleva esa relación más allá.

Nos oponemos firmemente a que haya algún conflicto con los otros sobrenaturales. Una de las razones es que ningún Archimago puede estar totalmente seguro de lo que se pueden sacar de la manga las otras criaturas. Otra razón es que ningún otro sobrenatural está sujeto a la Paradoja. Lo cual es una desventaja importante porque el Archimago confía en su increíble magia, que no puede utilizar sin peligro en la Tierra, ni siquiera proyectando sus Efectos desde su Reino del Horizonte. Los espíritus de la Paradoja siguen notándolo y son famosos por su intolerancia cuando se intenta engañarlos.

Surgen conflictos con otros individuos, pero cualquier intento de declarar una guerra abierta contra otros sobrenaturales tiene consecuencias muy serias. Hay menos magos que vampiros, hombres lobos y fantasmas ahí fuera. Un grupo adecuadamente decidido puede causarles muchos problemas a los magos de todo el mundo, a pesar de las ventajas que tiene la magia sobre los poderes más estáticos.

No está muy claro cuál sería el resultado si la Tecnocracia y la Camarilla entraran en una guerra económica y política total por los gobiernos y empresas del mundo. Lo que está claro es que ese enfrentamiento no sería demasiado agradable para el mundo Durmiente.

En resumen, ahí fuera hay una gran Mundo de Tinieblas y la mayor parte no es excesivamente agradable. Pueden ocurrir cruces, pero cuando ocurran ante todo tienen que tener sentido.

Bubasti

A estos gatos les encanta el saber secreto y para ellos los Archimagos son un maravilloso depósito de ese saber. Si te encuentras con alguno probablemente sea porque te ha buscado él. Pero incluso así, los Bubasti son unos compañeros interesantes y fuentes inagotables de misterios arcanos. Hasta ahora yo sólo he conocido a una, mientras visitaba Egipto. Ella buscaba una especie de fetiche ancestral que, según resultó, estaba en posesión de un Nefando concreto con el que yo tenía mis problemillas. Hemos seguido en contacto desde entonces y todavía me sorprende todo lo que sabe.

Ojalá pudiera convencerla para que compartiese más conmigo.

Corax

Indispensables. Yo he seguido a una cábala concreta dirigida por hombres cuervo: La Orden Hermética de la Luz Rápida. A pesar de su nombre no realizan ninguna investigación mágica. Sin embargo, sí que descubren información con bastante eficiencia así que no trates con ellos si tienes algún profundo secreto que no quieras que sepan. Claro

Magia en el Maelstrom

Si has leído *El Fin del Imperio* ya sabes que el Sexto Gran Maelstrom continúa con fuerza y que Estigia ha caído. La Umbra Oscura era un lugar bastante insalubre ya para empezar; sin embargo, la tierra de los muertos tiene su propia clase de reglas y consistencia. Los magos se han paseado por allí desde los tiempos de Orfeo y teniendo la sabiduría adecuada han sido capaces de escapar de las garras de la muerte.

Ya no. El Maelstrom es un tifón de caos que gira sin parar barriendo las Tierras de los Muertos con una fuerza terrible. Este viento de tormenta hace jirones la tela de las Tierras de Penumbra y las convierte en fragmentos manchados de Olvido. En medio de este caos, la magia misma se puede lanzar contra la voluntad del invocador.

Cuando un mago utiliza la magia en el Maelstrom, la misma tormenta quizás decida jugar un poco con el Efecto. Los Maelstroms están clasificados por intensidad en una escala de uno a cinco; uno es una tormenta ventosa y bastante lluviosa de carne aulladora mientras que cinco indica trozos de metal y huesos fantasmales que rompen la barrera del sonido en una cadena arremolinada de Espectros y edificios de aparcidos. Lee *El Fin del Imperio o Wraith: La Gran Guerra* para consultar una tabla de fuerza del Maelstrom. La mayor parte de los vientos de un Gran Maelstrom son de fuerza cinco, aunque algunas zonas son algo menos hostiles. Decide la intensidad del Maelstrom en un lugar dado y luego añade dos a esa puntuación. Luego, para un Efecto que invoca un mago, cualquier dado que tire una puntuación igual o menor a ese número genera un efecto de deformación.

Cuando un mago consigue un efecto de deformación, el caos arremolinado del Maelstrom infecta a la propia magia. El jugador puede gastar Quintaesencia para cancelar los efectos de deformación; cada punto gastado cancela un efecto de deformación. El mago fortalece su Efecto con la naturaleza pura de la realidad. El Narrador aplica los efectos de deformación que queden para cambiar la magia de alguna forma extraña ya que está infectada de Olvido. Es el Narrador el que decide si quiere dividir los efectos de deformación en varias alteraciones menores o aplicarlas en forma de cambio grande.

Ni siquiera intentes utilizar la Entropía. Aunque esa Esfera parece lo mejor para tratar con el caos del Maelstrom, la tormenta ya es en sí misma demasiado potente. El caos, una vez que sale de la botella, no es tan fácil controlarlo. Cuando un mago utiliza la Entropía en las Tierras de los Muertos, incluso lejos del Maelstrom, su jugador tira cualquier fallo o fracaso, consigue un único punto de Jhor (para todo el Efecto, no por dado de fracaso). Más de cinco puntos de Jhor indican que el mago ha quedado totalmente infectado por la energía Entrópica y su cuerpo físico ahora no es más que una cáscara de Olvido, el mago se convierte en un Espectro. Así que juega bien.

Un mago puede utilizar la magia sin la deformación en una guarida u otro lugar donde no pueda llegar el Maelstrom. Dado que utilizar la Entropía es tan arriesgado, lo mejor para el mago quizás sería intentar encontrar un respiro natural en la tormenta en lugar de querer crear uno.

Ejemplo: Atrapado en un Maelstrom después de un desagradable encuentro con un Espectro y una pieza de artillería llena de Tas, sir Lawrence intenta lograr un Efecto de Fuerzas defensivo para protegerse de un Despojo. La puntuación del Maelstrom es 3 así que el dado de magia que llega a 5 o menos genera un efecto de deformación. El jugador tira Areté y consigue 7, 5, 4, 4, 2. Dado que el Efecto es bastante bajo (dificultad 5), el 7 y el 5 generan dos éxitos. El 5 también provoca un efecto de deformación; los 4, 4 y 2, aunque no generan ningún éxito, sí que indican efectos de deformación. El conjuro de sir Lawrence genera un total de cuatro efectos de deformación. El Narrador decide que en lugar de hacer varios cambios pequeños, el Efecto mismo queda totalmente alterado: en lugar de conseguir un escudo de luz que desvía los ataques del Despojo, sir Lawrence se encuentra rodeado por un cenagal rezumante y pantanoso de oscuridad líquida que ofrece protección pero también le envuelve en un abrazo asfixiante que le aleja del mundo exterior.

que siempre puedes distraerlos con los esqueletos del armario de otro aunque ese acercamiento quizás te acarree más enemigos de los que merece la pena.

Hasta ahora, ha merecido la pena. En cuanto consigues que un Corax empiece a hablar, ya no puede cerrar el pico. Para cuando te das cuenta de escuchar tienes una tonelada de información que filtrar. Los Corax tienen una red de inteligencia asombrosa. Si un Corax cree que algo es significativo, lo recuerda por si lo necesita más tarde.

Los Corax tienen un lenguaje único, totalmente compuesto de referencias culturales, perifrasis poéticas y acertijos. No intentes traducirlo a menos que quieras romper todos los lazos.

Nuwisha

Normalmente encuentras a estos coyotes en la Umbra Profunda. Ni idea de lo que hacen pero ten cuidado, un Nuwisha suele parecer amistoso pero podría decidir enseñarte un poco de humildad; igual que su padre/tótem, el Embaucador, es un bromista. Y tampoco me refiero a que te estalle un globo de agua en la cara. Estoy hablando de cosas serias como las que ves en los dibujos animados del Correcaminos, excepto que esas bromas son reales.

Si un Nuwisha decide que merece la pena andar contigo, ten cuidado. Claro que si le caes bien quizás decida engañar a tus enemigos y los trucos Nuwisha tienden a ser repentinos, dolorosos y con frecuencia letales.

Presta atención. Los Nuwisha distinguen entre una broma (para darte una lección) y un engaño (preferiblemente para infligir algún daño al cuerpo o al ego). Espero que nunca te sometan a uno de sus engaños. Si te gasta una broma, probablemente te la hayas merecido, rifete con el bromista y sigue adelante.

Fantasmas

No es probable que te encuentres con los muertos sin reposo a menos que los busques. Los fantasmas tienden a quedarse en su lado de la realidad, sobre todo por necesidad. Si quieres hablar con uno, tienes que ir tú a su barrio, normalmente.

Al igual que los vampiros, los fantasmas se quedan por ahí durante mucho tiempo y también igual que los vampiros eso les da una perspectiva con la que podrías identificarte. Pero al contrario que los vampiros, no es tan probable que los fantasmas pierdan sus emociones según pasan los años. Puedes ayudar a un fantasma antiguo protegiendo uno de sus grilletes, objetos que eran importantes para él en vida. Quizás simplemente puedes hacerle compañía.

Si viajar por la Umbra Oscura te disgusta, siempre puedes encontrar alguna forma mágica de traer a tu amigo muerto a tu terreno. Podrías crear un cuerpo, dándole así una segunda oportunidad en la vida o bien puedes llevarle a otra región de la Umbra a través de la magia del Espíritu. Sea cual sea el método que elijas, los fantasmas suelen agradecer la experiencia.

Pero existen otros tipos de muertos sin reposo, a algunos de los cuales no querrías invitar a tu Capilla. Estos espíritus oscuros han caído presa de sus instintos más básicos y apenas tienen un ligero parecido humano. Evítalos cueste lo que cueste.

Ah, sí, una última advertencia. Hasta un Archimago se puede quedar atrapado en la Umbra Oscura y cuando te pierdes ahí, se acabó. Antes o después te equivocas y te unes a las filas de los muertos sin reposo. Y lo que es peor, la Umbra Oscura es el hogar de una tormenta furiosa de energía espiritual que jode a la magia. He sabido de al menos dos magos cuyos Avatares quedaron literalmente destrozados en pedacitos a causa de unos vientos infernales de huesos y detritus espirituales.

Hadas

Las antiguas hadas hace ya mucho que se han ido y sólo permanecen sombras pálidas. Si te presentan alguna, ten en cuenta que es posible que sólo le queden unos pocos años. Más de una vez he visitado a una compañera relativamente reciente sólo para encontrarme con que se había olvidado por completo de nuestro anterior contacto. No hubo magia que pudiera devolverle los recuerdos.

Una tragedia, pero hay que estar prevenido. Atesora el tiempo que pases con ella, es posible que esa hada se vaya muy pronto.

Las hadas utilizan una magia distinta a la nuestra. Tejen sueños e ilusiones y los convierten en un Glamour que oculta y confunde. En otro tiempo, según se dice, las hadas fueron unas poderosas aliadas nuestras. Ahora, sus ilusiones apenas sirven para esconderlas de los ojos mortales. Quizá sólo se pueda conocer su verdadero valor en sus tierras fééricas perdidas, pero esos Reinos están encerrados fuera del tiempo y el espacio, capturados en lágrimas momentáneas. Son aterradoras, maravillosas y tristes, todo a la vez.

Otros

A parte de los relativamente numerosos sobrenaturales descritos anteriormente, más adelante tenemos algunas clases más extrañas que se han colado por las rendijas.

Hechiceros

Algunos dicen que los hechiceros practican una magia menor, lo cual no quiere decir que carezcan de percepción. En realidad, dada las



Un Archimago es una leyenda viva, un ser mortal con el poder de un semi-dios. Las tareas sencillas de los Adeptos y Discípulos no son para él, suele tener cosas bastante más importantes que hacer. Sólo igualan sus poderes los retos a los que se enfrenta.

Son las razones habituales las que impulsan a un Archimago a salir de su refugio y asaltar las puertas del Infierno. Quizá necesite estudiar un Pretérito o encontrar a un Umbrole en concreto para enterarse del nombre secreto del Quinto Duque del Hielo.

Sean cuales sean los detalles, el objetivo no suele ser algo vulgar. La exploración habitual de un Archimago es una aventura de proporciones míticas.

Por desgracia, estos viajes no son sólo épicos, sino también peligrosos. A las grandes recompensas les suelen acompañar los grandes riesgos. Al Quinto Duque de Hielo probablemente no le apetezca que conozca su nombre cada Archimago que pasa por allí; incluso uno ya son demasiados. Espera trampas, protecciones, escondites y todo lo que un Lord Umbrole pueda conseguir para evitar que te enteres de su nombre.

Claro que siempre se lo puedes pedir por favor.

Desafiar al Dragón

Un Archimago suele tener preguntas que jamás se le ocurren a un Maestro. La mayor parte de las bibliotecas (la mayor parte de las otras fuentes del saber, de hecho) no son suficientes para cubrir las necesidades del Archimago. ¡Cómo puedes descubrir los secretos que te permitirán progresar en tu Archidominio de la magia? Una posibilidad es buscar un Oráculo, si es que existen; claro que no hay garantías de que puedas entender lo que te va a decir. Podrías hacerle una visita a un Preceptor o

limitaciones con las que se tiene que enfrentar el "mago estático" típico, ha aprendido más de sutileza con la magia que el mago de Tradición medio. Presta atención y quizás aprendas algo. Además, el mago estático del que te hagas amigo hoy podría convertirse en tu estudiante mañana.

Cambiando un poco de tema, he conocido a unos cuantos que parecen bastante mayores de lo que aparentan. Quizás haya dos o tres que han encontrado una forma de inmortalidad que no está sujeta a la Paradoja. Y eso vale más que cualquier cosa que yo pueda imaginar.

Finalmente, si alguien puede usar la magia ¿qué importa cómo funciona? Si un hechicero pronuncia encantamientos y hace gestos y el mundo se inclina ante su voluntad, entonces es mago. Unos cuantos Magos que estudian los Avatares y la energía Cardinal afirman con engreimiento que los magos estáticos son inferiores a los otros magos porque no tienen Avatares Despertados, sin embargo realizan hazañas mágicas transmitidas desde la Época Mítica.

No los subestimes.

Momias

Lo más cercano que he conocido a un verdadero inmortal. Vi morir a Sahura con mis propios ojos, cortado en trocitos por enemigos vampíricos así que imagínate cuál fue mi sorpresa cuando volvió para renovar nuestra amistad un par de siglos más tarde, aparentemente en plena forma. Según Sahura es un conjuro muy poderoso perdido en el tiempo. Me he sentido tentado a investigar un efecto parecido pero he visto lo que Sahura puede hacer con su propia versión de la magia. Aunque no deja de ser potente, es también limitada así que prefiero mi propio camino a la Ascensión.

De todos modos una momia puede ser un aliado muy poderoso, suponiendo que encuentres alguna. Son casi tan escasas como los Bubasti.

Búsquedas y tareas

Lord Umbrole, ya que suelen encarnar verdades y enigmas de elaborada profundidad. Pero es probable que sus puntos de vista tan estrechamente especializados les hagan tan incomprendibles como los Oráculos.

Quizás uno de los muchos Reinos podría tener la respuesta, especialmente un Reino Fragmentario. ¿Dónde mejor para mejorar tu Archidominio de la Vida que el Reino Fragmentario de la Vida misma? El acceso al Reino Fragmentario de la Correspondencia se perdió cuando cayó la Facultad Hermética sobre Mus. Redescubrir la entrada a la Ciudad de Bronce es en sí misma una misión digna de un Archimago.

En lo que respecta a encontrar cosas, se rumorea que el Monte Qaf está en la Telaraña Digital. ¿Son ciertos los rumores? Averiguarlo sería una hazaña extraordinaria.

Además, la pérdida de Doissetep fue un golpe terrible para las Tradiciones. Tras la muerte de tantos Maestros y Archimagos junto con la pérdida de los grandes recursos de la Capilla, resulta cuestionable si la Orden de Hermes conseguirá recuperarse alguna vez. Establecer una Capilla parecida a la de Doissetep no deja de ser una tarea digna de cualquier Archimago, incluso para los pocos que sobrevivieron a la destrucción de la original.

Métodos de locura

Al igual que los Efectos fortuitos y vulgares, los métodos que utiliza un Archimago para conseguir sus objetivos pueden ser sutiles o abiertos. Cada método tiene numerosas posibilidades y ningún Archimago limita sus respuestas. Tiene acceso a aprendices, aliados, seguidores, un poder mágico inmenso y un almacén de conocimientos que envidiaría cualquier vampiro antiguo. Un Archimago inteligente (y no lo son todos?) utiliza todo lo que tiene a su disposición para resolver los problemas que le surgen.

El toque sutil

No todos los problemas exigen fuego mágico abierto. En realidad, esa respuesta no suele ser necesaria; los Archimagos pueden emplear recursos menos obvios para solventar las situaciones difíciles.

La mayor parte de los Archimagos reúnen a su alrededor un gran séquito: estudiantes, magos que desean unir sus fortunas a la del Archimago, consortes (algunos de los cuales llevan con él décadas o siglos, lo que es bueno para el amo...) y conocidos casuales. Algunos incluso patrocinan cábaldas jóvenes, sobre todo si son competentes y eficientes.

Para el Archimago es fácil conseguir que estos aliados o seguidores le hagan favores. El que eso signifique interferir con actividades enemigas, encontrar un talismán importante para un ritual o extender rumores depende de la situación y de los individuos implicados. Otra posibilidad es la publicación o extensión de una información que podría ser ventajosa para el Archimago o su causa. Caso a señalar: el diario antes mencionado *La Senda Frágil*.

La mejor forma de sentir la influencia de un Archimago es a través de intermediarios y acciones indirectas. Esos movimientos son más difíciles de contrarrestar y su propósito no es siempre obvio. No hay ningún Archimago que ignore el concepto de la "pista falsa".

El mazo

Y a la inversa, en ocasiones tienes que desplegar todos tus recursos y entrar con todas las Esferas en llamas. El problema de este acercamiento es que saca a enemigos dispuestos a utilizar sus Esferas con igual fuerza y el resultado es una guerra devastadora, a veces a nivel de conflagración nuclear.

No recomendamos en absoluto este nivel de conflicto, que es preferible evitar. Utilízalo como ultímísimo recurso cuando todo lo demás ha fracasado por completo. En ese punto, cuando entra en juego la desesperación total, ya no importa lo que pase. La auto-defensa puede justificar una respuesta tan extrema, ¡de qué otra manera vas a poder rechazar una invasión masiva Nefanda?

Cuando los Archimagos pasan de la guerra fría a la caliente, el paisaje sufre, así que sus asociados deberían dejar la zona tan rápidamente como les sea posible.

A pesar de las advertencias anteriores, este tipo de conflictos desenfrenados ocurren con más frecuencia de lo que nadie espera y no siempre termina con la muerte de un Archimago. Está claro que el Archimago que deja volar todo a la primera señal de peligro no vive lo suficiente para mantener esa costumbre.

Excepciones a la regla

No todos los usos de las Archi-Esferas llevan necesariamente a un conflicto directo y sin barreras entre Archimagos. Existen muchas aplicaciones constructivas y sutiles para estas Esferas que las convierten en algo útil siempre que no estés en la Tierra. El uso ocasional y considerado de este poder se puede conseguir con un cierto grado de delicadeza, pero ten cuidado de que no te resalte el escalpelo.

En general, el uso más normal de la Archimagia es la acción correctiva: evitar que los accidentes mágicos se conviertan en algo más destructivo. Cuando un Archimago hace descarrilar la línea del tiempo o lanza una montaña en llamas hacia la Tierra, los otros Archimagos

rectifican en seguida la situación. A nadie le hace falta una reacción de la Paradoja que se produce cuando ese tipo de manipulaciones drásticas se descontrolan. Es una guerra fría, todo el mundo tiene sus planes, pero nadie saca los misiles a menos que sus enemigos lo hagan.

En los lejanos Reinos de la Umbra, claro está, no hay apuestas que valgan. Allí puedes remangarte y empezar a lanzar conjuros que hacen temblar al mundo. La relativa flexibilidad que tiene el universo en el vacío sin forma mitiga la Paradoja. Además, si estás ahí fuera bioformando mundos estériles en alguna esquina escondida de la galaxia, *¿a quién le importa?* No es como si le estuvieras pisando el callo a alguien. Todo vale al otro lado de la Celosía.

Errores

No hay mucho espacio para ir probando y cometiendo errores en la vida del Archimago, en teoría debería haber superado esa etapa mucho antes de convertirse en Archimago. Las consecuencias de los traspíés son mucho mayores con un margen tan estrecho de error. Es fácil evitarlos siempre que el Archimago tenga cuidado y no se apresure a actuar.

¡Nunca empieses una guerra que no puedas permitirte perder!

No apliques la fuerza en el lugar o momento equivocado. Aunque no deja de ser posible que se reúnan unos cuantos Archimagos y arranquen a Cero-B del Horizonte, es una acción de una estupidez de proporciones colosales. En primer lugar, es asesinato. Sí, un Archimago puede combatir al universo, *¿pero eso le da derecho a juzgar a miles de humanos por capricho?* Las consecuencias de una acción así son terribles, la Tecnocracia tiene sus propios Archimagos (*Archi-Científicos?*) y éstos actúan con toda rapidez. Imagina una guerra por todo el Horizonte que aniquile Reinos y Capillas de siglos de antigüedad, que asesine a cientos de Magos, *¿y para qué?* La Guerra de la Ascensión no se puede ganar por medio de la violencia.

Piensa tácticamente

Un Archimago puede olvidar que no es el único Archimaestro que hay por ahí. Puede pasar por alto a un posible enemigo, dejar de cultivar una nueva amistad o descuidar la influencia sobre un neutral. Todo aquel que se encuentra un Archimago puede ser un amigo, un aliado, un peón, un espía o más de uno de los anteriores. El Archimaestro debería prestar atención a todos con los que se encuentra.

Vigílate las espaldas

Por último (y es algo tan estúpido que es asombroso que haya alguien que no lo haga), un Archimago debe estar alerta. Constantemente. Incluso cuando duerme, *sobre todo* cuando duerme. Es imposible suponer cuándo podría decidir alguien que el Archimago se ha convertido en un riesgo. Un enemigo podría enviar a un espíritu para poseer a un aliado de confianza o para activar a un agente latente dentro del entorno del Archimago. El ataque puede venir de cualquier sitio en cualquier momento. Lo cual tiene que ver con el punto anterior pero merece la pena hacer hincapié en ello. Un momento de descuido, y se acabó.

Pruebas y tribulaciones

Aquí están las malas noticias, hasta un mago responsable y atento puede encontrarse en peligro. Los problemas no siempre esperan a que tú vengas a buscártelos, a veces vienen ellos a buscarte a ti. No me

refiero a distracciones molestas, me refiero a amenazas que podrían desgarrar Reinos enteros si se les la oportunidad. Sigue siendo cosa tuya arreglar el problema.

Y los problemas no son los únicos que vienen a ver a los Archimáestros. Un Archimago es una especie de "nexo con la realidad": si pasa algo verdaderamente raro, seguramente ocurrirá cerca de un Archimago. Aunque esto no tiene por qué amenazar la vida de nadie, este efecto puede llegar a ser muy desconcertante para todos los implicados.

Magos

La oposición más habitual con la que se encuentran los Archimáestros suelen ser otros magos. Su rango es menos importante que su presencia. Amenazan, molestan, ofrecen sus servicios, piden que les enseñen, espían, intentan asesinar, ofrecen tentaciones, convierten, o trastornan de algún modo a los Archimagos. Y en ocasiones utilizan varios acercamientos a la vez.

Es algo natural, dada la naturaleza de los Archimagos. Sirven de pararrayos tanto para la fortuna como para el destino. Aunque el potencial de muerte o heridas es increíble, también lo es el potencial de recompensa. Una conferencia informal podría llevar a una nueva comprensión de las Esferas o quizás a una nueva percepción de la política de las Cortes de la Umbra.

Rivales

No a todo el mundo le apetece enfrentarse a sus competidores directamente, y mucho menos a otros Archimagos. Pequeñas tácticas como el sabotaje y el robo son sólo la punta del iceberg. El espionaje entre Capillas es dolorosamente habitual entre las Tradiciones y las apuestas entre Archimagos rivales son muy altas.

Estas luchas se pueden producir con tanta facilidad dentro de una Capilla como entre dos Capillas. El peligro potencial aumenta de forma geométrica si los enemigos declarados viven puerta con puerta. El verdadero riesgo no es la guerra fría sino el conflicto abierto. Cada Archimago suele estar rodeado de consortes, aprendices y otros acompañantes que podrían estar dispuestos a enfrentarse a las fuerzas rivales en combate directo. La escalada lleva a la implicación del Archimago y en ese momento lo más seguro es encontrar otro Reino o planeta al que trasladarse.

Afortunadamente, Doissetep ha sido el único enfrentamiento de ese tipo que recuerda la memoria reciente. La violencia repentina que se produjo entre las facciones rivales de la antigua Capilla, combinada con su presencia en el Reino de Sombras de las Fuerzas, provocó una muestra espectacular de energía destructiva, junto con la pérdida de la mayoría de los magos competentes de las Tradiciones.

La mayor parte de los Archimagos comprenden los peligros de estas confrontaciones y prefieren trabajar con sutileza. Aunque incluso el peor de los odios puede arder durante siglos, el medio preferido de enfrentamiento reside en "contar los golpes". Es mejor herir a tu enemigo privándole de los recursos necesarios o interrumpiendo delicados experimentos. Algunos Archimagos consideran que esa es una parte necesaria del aprendizaje, ya que pocos más pueden desafiarlos. Estas reglas de enfrentamiento son formales y explícitas, ya que cualquier ruptura de la etiqueta podría llevar a una terrible conflagración.

Estas reglas básicas no persiguen un conflicto agradable pero sí que consiguen que haya intercambios principalmente incruentos.

Finalmente, un Archimago que se siente ofendido por otro puede retarla a algún tipo de duelo mágico, un Certámen, un concurso de cambio de formas o algún examen arcano de Esferas. Aunque estos retos casi nunca son violentos, su contemplación es profundamente enervante.

En ocasiones son duelos a muerte. Un reto tan extraño puede ser un intento de asesinato disfrazado pero es una táctica un tanto arriesgada. Normalmente se lucha por alguna oscura hipótesis filosófica.

Tentadores

A pesar de las expectativas, un Nefando no se va a presentar como tal y tampoco es probable que lance unas hordas de bestias furiosas provistas de tentáculos contra un Archimago, a menos que pretenda ofrecer ayuda para ganarse su confianza.

Es una amenaza sutil e invasiva. Un Nefando se va introduciendo poco a poco en el entorno del Archimago, fingiendo ser un consorte o un estudiante, o algo totalmente diferente. Una vez que ha encontrado su hueco, ejerce su influencia. Dado el tiempo suficiente y un sigilo impecable, podría conseguir corromper incluso a un Archimago.

Los Archimagos Nefandos existen y son los que con toda probabilidad se propondrán corromper a otro Archimago. Con poderes parecidos a los de su objetivo, el Nefando es una amenaza aterradora.

Pero más peligrosos todavía son los que se encuentran en las esquinas más oscuras de la Umbra Profunda, más allá de los extremos que han explorado los Ingenieros del Vacío y los Hijos del Éter. Viajan en manadas con bestias extrañas compuestas de energías manchadas por la Entropía. En ocasiones, estas reuniones blasfemas empujan delante de ellos a tormentas aulladoras del tamaño de mundos enteros. Estas manadas se refugian de vez en cuando en guardias de afloramientos peculiares de piedra negra salpicadas de túneles que se retuercen y extienden casi al azar, interrumpidos por cuevas gigantes de miles de kilómetros. Los afloramientos son inmensurablemente expansivos, extendiéndose hacia las alturas hasta una distancia imposible de apreciar. Jamás han vuelto los que han intentado encontrar la cumbre, ni los que han explorado las profundidades de los túneles. Hasta las percepciones de la Correspondencia fracasan aquí. Al parecer los túneles son reflejos físicos de los agujeros que hay en la tela del propio universo.

Código de duelos

La mayor parte de los conflictos entre Archimagos no son letales y suelen consistir en un concurso arcano de magia invisible para los espectadores, o tan visiblemente impresionante que está muy por encima del presupuesto para efectos especiales de cualquier estudio. Los retos pasados incluyen encender y apagar estrellas, agotar planetas con la erosión y criar la forma de vida viable más grande posible. Por supuesto también ha habido debates, partidas de ajedrez e incluso ciertos deportes. Como es natural el verdadero conflicto es la intensa lucha mágica necesaria para conseguir una ventaja o alterar ligeramente una pequeña parte del medio ambiente.

Algunos de los favoritos actuales incluyen:

- Cada duelistas se entera del Verdadero Nombre del otro. El ganador es el primero que consigue hacer olvidar al otro el Verdadero Nombre de su oponente sin provocarle un daño fatal.
- Comenzar una campaña de saturación de los medios de comunicación para ver quién es el primero en suscitar la moda de utilizar a todas horas un nombre concreto.
- Siempre hay sitio para los clásicos: el duelo de cambio de formas. El primer Archimago adopta una forma, luego el otro asume una forma que derrota al primero y continúan así hasta que uno no puede encontrar una forma que derrote al otro.

El retado escoge la forma de duelo. Un concurso creativo le supone a un Archimago una cierta posición incluso aunque pierda. El desafiante suele elegir el periodo de tiempo durante el que se debe lograr el objetivo. Se considera de mala educación escoger un campo en el que sabes que tu oponente es incompetente. Pero es el riesgo que corre el desafiante y no va precisamente en contra de la tradición.

Siempre se puede recurrir al Certámen pero la mayor parte de los Archimagos no creen que sea una resolución demasiado satisfactoria.

Para los Nefandos de cualquier calaña los Archimagos no son enemigos sino herramientas en potencia. Existen unos cuantos que constan lo suficiente en sus capacidades para acercarse a un Archimago y hacerle una oferta directa. El Archimago inteligente hace oídos sordos a este tipo de tentaciones, ya que no se acercan sin algo que ofrecer y el precio de esos favores es demasiado alto. No subestimes a los Nefandos, pueden ser tan poderosos como cualquier Archimago y tienen un conocimiento de las Esferas retorcidas que sólo se vislumbra en las peores pesadillas.

Sólo los que están demasiado locos para ver otra cosa que no sea la gloria destroza-mentes de sus incomprensibles maestros intentan el conflicto directo. Gracias a los cielos suelen ser personajes de poca importancia y presentan una amenaza aún menor.

Suplicantes

Los Archimagos saben más sobre (bueno, cualquier cosa) que casi todos los demás. Es un requisito indispensable para conseguir el puesto, después de todo no puedes llegar ahí sólo a base de magia. Los otros magos quieren aprender lo que saben los Archimagos y aparecen en busca de consejo, conocimientos, o varias décadas de entrenamiento (si tienen paciencia para ello).

Los consejos son fáciles, dale al suplicante lo que quiere y que se vaya. Claro que cabe la posibilidad de que no fuera muy conveniente que tuviera cierta información o que se la pase a alguien que la necesita todavía menos. En esos casos es un juego de niños engañar un poquito.

Los aspirantes a aprendices son más difíciles de tratar. Ningún Archimago tiene tiempo para preparar a un relativo idiota, de hecho, el místico medio probablemente no esté preparado para ese entrenamiento. Ahora bien, pocas veces está claro si el candidato tiene potencial o no pero hay varias formas de averiguarlo.

La primera es enviar al pobre imbécil a una misión para encontrar algún cachivache. Asegúrate de que el premio parece lo bastante importante para el mago antes de mandarlo marchar. Amaña unos cuantos acontecimientos dramáticos, fíjate como se enfrenta al asunto y júzgale después. O quizás después de dos o tres de estos recados si su valía no queda clara de forma inmediata.

Es irrelevante si el suplicante es un Iniciado, Discípulo, Adepto o Maestro; lo que importa es el vigor que tiene para aprender los secretos que puede enseñar un Archimago, el valor que puede dar a largo plazo a tus planes. Si resulta ser un espía plantado por un odiado rival, no le eches enseguida, conviértelo. Si es lo bastante valioso para servir de espía es lo bastante valioso para ser tu estudiante.

Bestias extrañas

Los magos no son los únicos visitantes de los Archimagos. Los Umbroles, los Pretéritos y otras bestias peculiares desconocidas para los místicos menores también vienen a tocar el timbre.

Este tipo de criaturas podrían buscar a un Archimago para que las socorra o por algún tipo de enemistad, quizás hacia una de las reencarnaciones anteriores del Archimago. Algunos Umbroles poderosos valoran la información que les puede proporcionar un humano. Es posible que el Archimago sea el único que entiende lo que está diciendo.

Un Pretérito podría necesitar otro refugio contra las olas avanzadas del descreimiento que le obligaron a irse a la Umbral. Quizás su hogar se ha visto invadido por Tecnócratas y necesita ayuda para expulsarlos. La amenaza tiene que ser realmente grave si un Pretérito acude a un Archimago en busca de ayuda.

Las visitas de los Tiempos Pasados también pueden ser hostiles. Quizás en alguna excursión pasada, el Archimago asesinó al compañero de un dragón y ahora la bestia vuelve en busca de venganza. La amenaza de un dragón no es algo que se deba ignorar, ni siquiera por parte de un Archimago. ¿Y si en su última visita a la Corte Egipcia el Archimago

olvidó presentarle el debido respeto a Tahuti? Si el dios se siente ofendido podría producirse una peligrosa lucha por la supervivencia o la cordura y ¿quién quiere librarse una guerra contra el dios del saber?

Cosas extrañas

No es suficiente para un Archimago que todo el mundo conspire contra él, los Nefandos trabajan el doble para reclutarle y la mitad de las Cortes de la Umbral necesitan su ayuda en alguna crisis. Aparte de eso, está el hecho de que casi todas las facetas de la vida de un Archimago están cargadas de presagios y significados ocultos. La mayor parte de los magos ven cosas que los Durmientes no pueden entender. Los Archimagos ven cosas que los magos ni siquiera imaginan.

Y aunque puede ser fascinante al principio, piensa en lo que debe de ser después de un siglo o dos. Cada vez que te giras, el paisaje se ordena de nuevo para mostrarte mensajes secretos sólo para tu disfrute visual. Y no puedes olvidarte de esas señales porque todas significan algo. Por desgracia tampoco puedes estar seguro de que no las haya provocado el Silencio.

Señales y presagios

No todo lo que ocurre alrededor del Archimago es una señal, pero muchos acontecimientos se pueden interpretar como presagios. Cualquier cosa, desde la llegada temprana de la primavera hasta los dibujos que hace un cristal roto puede ser significativa. Ver a un búho atrapando a un ratón puede anunciar un acontecimiento inminente en la vida del Archimago; quizás haya que castigar a un aprendiz, o peor aún, alguien te persigue.

Los presagios son posiblemente efectos secundarios de la Resonancia del Archimago, que puede dar forma a los acontecimientos que le rodean para formarse una idea de lo que ocurrió en el pasado, lo que ocurre en el presente o lo que va a ocurrir en el futuro. Es absurdo pasar demasiado tiempo meditando sobre ellos o el Silencio te lanza señales ilusorias hasta que la lectura se hace demasiado confusa para entenderla.

Resonancia

Lo que hace un mago, en eso se convierte. La Resonancia es la inercia acumulada del trabajo de un mago. Cuanto más crece en poder y conocimiento, más efecto tiene la Resonancia sobre su ambiente. Los presagios descritos anteriormente son un efecto secundario pero la Resonancia es algo más profundo que unas vagas señales. Para un Archimago, su Resonancia tiñe todo lo que le rodea, quizás sea visible en el poder que crepita a su alrededor o en el hecho de que simplemente parece saber lo que todos los que le rodean están a punto de hacer.

Pero es todavía más que eso. La Resonancia afecta a la gente que conoce el Archimago, a la forma en que reaccionan ante él, a su personalidad y forma de moverse e incluso cómo cambia el tiempo atmosférico a su alrededor en días especialmente inquietantes. El medio ambiente suele reflejar sus emociones. Si es una Archimaestra de Fuerzas, su ira se puede manifestar en forma de tormenta con vientos aulladores. Si tiene mucha habilidad con la Vida, los que la rodean experimentan una mejoría en su salud, una curación rápida de sus heridas o una recuperación inmediata de una enfermedad. Las hojas secas de finales de otoño reverdecen de nuevo, aunque sólo sea durante un momento.

Normalmente, la Resonancia es una corriente oculta sutil y casi invisible que colorea los acontecimientos de la vida del Archimago. Atrae lentamente a los otros hacia él porque es necesario. Puede atraer amigos con tanta facilidad como enemigos; la Resonancia suele reflejar sus deseos y miedos con igual énfasis. El grado de influencia que ejerce la Resonancia suele estar relacionado con el grado de Dominio que ha alcanzado el Archimago.

Aunque todos los magos están tocados con más o menos intensidad por la Resonancia (tus emociones, impulsos y motivos participan todos ellos en tu magia), los Archimagos conllevan tal poder que la Resonancia flota a su alrededor sin necesidad de que haya magia presente. La personalidad de un Archimago está grabada en él como una señal impresa. La primera impresión que tenían los que conocían a Porthos Fitz-Empress es que era un lunático, y lo era. Los Archimagos han producido una magia tan poderosa durante tanto tiempo que han quedado irreversiblemente cambiados por sus propios Efectos, incluso aunque no se den cuenta. La Resonancia que sazonó los Efectos exteriores de un Archimago durante su juventud vuelve para redoblar sus rasgos de personalidad más vibrantes o aterradores. Después de todo, el Archimago ha pasado tanto tiempo cambiando el universo que la magia, que refleja el cambio interno al mismo tiempo, no ha hecho más que realzar sus rasgos únicos hasta que resplandecen con la fuerza de toda la obra cósmica que ha realizado.

Paradoja

La Paradoja es el obstáculo más grande al que se enfrentan todos los Archimagos y muy pocos lo superan. Sólo con vivir el tiempo suficiente para convertirte en Archimago se genera una Paradoja que nunca pierdes. Durante los primeros siglos no es suficiente para echarte de la Tierra pero los riesgos son suficientes para disuadirete de utilizar magia vulgar. El precio de tal hubris es rápido y doloroso. Sólo el uso de las Archi-Esferas provoca una gran cantidad de Paradoja, sea cual sea la sutileza con la que se utilizaron.

Con el tiempo resulta más fácil mudarse a un Reino del Horizonte, donde la Paradoja deja de ser un problema. Claro que eso tiene sus propios inconvenientes, como el aislamiento de la sociedad humana principal, pero los beneficios son también muy grandes: experimentación y estudio libre de riesgos, por ejemplo, o la capacidad de dar un paseo sin sufrir reacciones menores. Pero la vida en el Horizonte lleva a algunos a olvidarse sencillamente de todo tipo de sutileza cuando utilizan la magia, lo que puede ser una desgracia en las pocas ocasiones en las que los Archimagos vuelven a la Tierra.

La mayor parte de los Archimagos tiende a utilizar una forma sutil de magia, ya que suele ser lo más seguro, sea cual sea el lugar en el que están. La sutileza no es posible con las Archi-Esferas así que es mejor tener cuidado con el momento y el lugar en el que se utilizan. El ejercicio de unas fuerzas tan elevadas podría convocar a algo más que la simple Paradoja.

La gran misión, claro está, es encontrar una forma de deshacerse de la Paradoja. Es una perdición para todo tipo de magos y hasta la Tecnocracia sufre su propia y peculiar versión de Paradoja.

La Paradoja va de la mano del Despertar. Los Vampiros, los fantasmas, los hechiceros de penique, ninguno de ellos tienen que sufrir la Paradoja. Ninguno de ellos es un humano que ha Despertado a todo su potencial místico, siendo capaz de dar forma a la realidad esculpiendo su propia alma.

¿Y qué tiene que hacer un Archimago? Junto con el poder de moldear la Quintaesencia viene la reacción de las fuerzas cósmicas que se resisten a sus esfuerzos. El que acepte el poder de la magia también acepta las limitaciones de la Paradoja y sus efectos.

Pero tampoco estamos diciendo que la Paradoja sea algo insuperable. Aunque la Paradoja surge cuando un mago presiona al universo demasiado, el universo mismo tiene formas de compensarlo. El mago inteligente es sutil (para evitar la Paradoja en primer lugar) pero todos los magos tienen que enfrentarse a las reacciones antes o después.

Quitar la Paradoja

El primer modo de enfrentarse a la Paradoja es a través de la magia Cardinal. La Paradoja parece venir cuando un mago evita las limitaciones de la realidad. El universo dice *eso no debería ser así* y cuando

Cómo contar los presagios

Las señales y portentos exigen sutileza y un conocimiento decente de los simbolismos por parte del Narrador. Afortunadamente no es tan difícil como parece. Los presagios pueden anunciar acontecimientos o bien ofrecer material para futuras historias. Una señal que dejaste caer en el regazo de los jugadores hace seis sesiones quizás encaje perfectamente en la historia actual.

Una técnica muy interesante es utilizar las cartas del tarot. Piensa en lo que quieres anunciar, saca una carta y basa tu descripción de la siguiente escena en el significado de esa carta. Si no tienes ningún acontecimiento concreto en mente, utiliza la carta para inspirarte. No hace falta que uses directamente ningún elemento de la carta misma, pero es posible que las imágenes te inspiren otros símbolos que quizás sean más eficaces.

La Baraja del Tarot del Mago (publicidad desvergonzada) utiliza imágenes adecuadas para el Mundo de Tinieblas. Cada palo está aliñado con un tipo concreto de Avatar y su facción correspondiente.

También son útiles otras herramientas de adivinación. El I Ching y las runas nórdicas ofrecen también un simbolismo inspirativo muy ventajoso. El I Ching viene con asociaciones para los elementos, los colores, los puntos cardinales, las relaciones familiares y demás.

Ten en cuenta que los Archimagos suelen ser algo más observadores que los mortales normales. Si los jugadores no captan la pista, eres muy libre de hacer por ellos tiradas secretas de Percepción + Enigmas. La idea es invocar un aire de surrealismo místico, no frustrar a todos los implicados.

Piensa también que las señales no tienen que proporcionar explicaciones completas de los acontecimientos, sino resultados o interpretaciones posibles (dependiendo de si el acontecimiento ya ha pasado). Adapta esos presagios a las Esferas que los personajes mejor conocen. La Resonancia se pega a los Archimagos como chicle y resulta dramáticamente apropiado invocarla para dar más énfasis.

el mago da forma a su Avatar para dar forma al cosmos, la Paradoja responde. Sin embargo, la Quintaesencia es el ladrillo puro de la existencia. Con la Quintaesencia en ocasiones se puede engañar a la Paradoja, suavizando las ondas de la realidad como si dijeras "Así es como se supone que tiene que ser". De acuerdo, eso sólo funciona para los Efectos pequeños; nadie tiene la Quintaesencia suficiente para ir por ahí invocando Archi-Esferas y destrozando Paradojas.

Los familiares son otra forma de tratar con la Paradoja. La mayor parte de los familiares son en realidad espíritus muy potentes, unidos al mago a través de pactos especiales. Unos cuantos pueden absorber la energía de la Paradoja amortiguando sus efectos. No ocurre con todos los familiares, sin embargo, y con frecuencia sus capacidades están gravemente limitadas.

Ahora la verdadera pregunta: ¿cómo se las arregla uno para enfrentarse a la manifestación permanente de la Paradoja? Aunque los magos más jóvenes en ocasiones sufren explosiones de rareza, los Archimagos suelen atraer manifestaciones duraderas de cosas raras. Altera tu Pauta demasiado, vive demasiado tiempo, establece demasiados súper-Efectos y antes de que te des cuenta algunas cosas dejarán de ir bien, para siempre.

Los Archimagos ingeniosos encuentran formas de enfrentarse incluso con los problemas de la Paradoja permanente. Algunos lugares del Teluria son fuentes naturales de poder y posibilidades y es posible lavar allí tus "pecados cósmicos". También se rumorea que un mago puede deshacerse de la Paradoja si se corta la parte de sí mismo a la que se ha pegado, aunque cómo se podría hacer sigue siendo tema de especulación.

Al final, la Paradoja permanente es casi inevitable. Es manejable, pero tienes que aprender a vivir con ella.

Cuando quitas la piel

Hay unos cuantos Archimagos que conocen una forma de quitar la Paradoja permanente a través del castigo mágico, aunque no es en absoluto atractivo.

Cuando un mago acumula Paradoja permanente, todo su Patrón queda alterado por fuerzas que modifican la realidad. De lo que se deduce que el mago debe escindir el Patrón manchado y cortar la infección que provocó la corrupción.

La respuesta: una versión modificada del rito Gilgul. Un mago puede arrancar la Paradoja permanente quemando partes de su Avatar. En términos del juego, cada punto de Avatar desollado de esta forma quita un punto de Paradoja permanente.

No hace falta decir que los Avatares no disfrutan mucho con este tratamiento y la mayor parte de los magos lo consideran una auto-mutilación. Sin embargo para el Archimaestro del Espíritu la respuesta está ahí... sólo que nadie dijo que iba a ser una respuesta *agradable*.

No hay forma de reparar al Avatar dañado así. Y nadie sabe muy bien lo que ocurre con los trozos manchados una vez que se extiran. Otro misterio de la Paradoja, al parecer.

Ah, sí; y si te preocupa que tus jugadores almacenen un montón de círculos de Avatar sólo para poder hacerlo, recuerda que este es un juego de narración, no "a ver quién tiene más círculos". Es el Narrador el que decide quien tiene Avatares potentes y el que tiene que asegurarse de transmitir todo el impacto de este horrible sacrificio si ocurre en algún momento del juego.

Hacer un trato

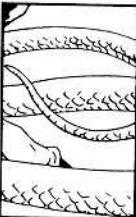
Por desgracia hay relativamente pocas opciones para el Archimago que quiere mantener de forma activa una presencia en la Tierra. Los más conocidos son los informes de Umbroles poderosos que pueden consumir Paradojas permanentes de la misma forma que un familiar puede consumir a la clase menos persistente.

Estas criaturas, suponiendo que existan, no es que sean muy serviciales o beneficiosas, al parecer. De hecho, se las conoce por exigir un pago por cada servicio prestado y se rumorea que a estas criaturas les gusta tomar magos como familiares.

Quizá la Paradoja es para estos extraños Umbroles lo qué la Quintaesencia para los magos. Es posible que acepten la Paradoja a cambio de algún tipo de servicio.

Por supuesto, la mayor parte de los Archimagos prefieren evitar siglos de servidumbre o entregar sus almas para "que se las guarden". Tratar con estos seres a la larga es peor que limitarse a vivir con la Paradoja.

Lugares de poder



El problema doble de la Paradoja y la competición con los magos termina llevando a los Archimagos al Horizonte. Pero no se suelen conformar con quedarse por el Reino del Horizonte local. Buscan lugares que ofrecen perspectivas nuevas de la estructura del Teluria.

Una vez que te conviertes en Archimago, probablemente también te aburrás con los sitios de siempre. Además, ¿quién quiere vivir en una esquina



atestada de la Umbra donde te rodea todo la chusma que Despertaron al azar? Y tampoco es como si la magia atrajera de forma selectiva a lo mejor de la humanidad.

¡No puedo pasar!

Uno de los problemas más urgentes de los Archimagos (e incluso Maestros) de hoy es el reciente cambio de la Celosía. Antiguamente la Celosía era una simple barrera que había entre los mundos material y espiritual, pero ahora es una fuerza peligrosa y lacerante que expulsa a magos e incluso hiere a los Avatares más desgraciados.

El problema surgió por un tumulto provocado hace poco en el Inframundo. Algun imbécil decidió detonar una desintegración fantasmal en las tierras de los muertos. El Maelstrom resultante hizo volar a cientos de Avatares y ahora los trozos de fragmentos de almas brincan por la superficie de la Celosía en un temporal cortante desgarra-espíritus.

Aunque algunos sufrieron una enfermedad breve e inexplicable, la mayor parte ni siquiera fueron conscientes de que había pasado algo. Los Avatares de varios desafortunados magos quedaron dañados o destrozados por los vientos de la tormenta, pero los más afectados, sin embargo, fueron los que estaban lejos de la Tierra, sobre todo Maestros y Archimagos.

Esta nueva capa de la Celosía impide el paso del Avatar, es como una batidora espiritual. Los magos que están lejos de la Tierra terminan bloqueados en el exterior o (si se arriesgan a volver) sus Avatares sufren graves daños. Para los magos de la Tierra, el viaje a cualquier mundo espiritual que esté más allá de la Umbra Media u Oscura es ahora una proposición incierta.

¿Y qué significa eso para ti? Bueno, cuando seas Archimago probablemente vayas a pasar algún tiempo fuera de la Tierra, debido a la Paradoja. Ahora no puedes volver.

Parce que todo lo que queda son los Discípulos de la Tierra.

La Zona Cero

Parce extraño que los Archimagos anden por un lugar donde la magia no funciona pero ese simple hecho hace que la Zona Cero sea una opción muy atractiva. Dado que los Archimagos suelen tener décadas, cuando no son siglos, de experiencia a la que recurrir, suelen ser un rival más que apropiado para cualquier otra entidad que se encuentre incapaz de utilizar la magia o la tecnología. La Zona Cero es también un lugar fascinante para los magos porque contempla varias épocas y lugares del Teluria mientras proporciona al mismo tiempo un telón de la nada aparentemente inmutable. ¡Qué mejor sitio para poner a prueba tus capacidades que el lugar donde todo lo que sabes no funciona?

Epifanías

Reinos de pensamiento puro, las Epifanías son el lugar perfecto para que los Archimagos contemplen y aprendan. Cuando las Epifanías se funden y dispersan, forman ventanas que se asoman a formas peculiares de pensar o a reinos especializados de inspiración. Obviamente unas zonas tan concentradas de la imaginación pueden albergar ideas frescas para los magos deseosos de saber. Los Archimagos en concreto, que siempre están buscando ángulos nuevos en los problemas viejos, probablemente encuentren a las Epifanías muy estimulantes. Si se ve desconcertado por un obstáculo concreto, un Archimago siempre puede visitar un Reino de contemplación sobre ese acertijo. Lo más probable es que haya alguna faceta de la Epifanía que ofrezca un punto de vista nuevo que responda a las preguntas del mago.

Sin embargo, las Epifanías tienden a ser bastante cortas, así que los Archimagos deben apresurarse para aprovecharlas. Si puedes tener acceso a la magia de la Mente o el Espíritu, no es un problema demasiado grave, ya que simplemente puedes extender tus percepciones para pre-

sentir esos lugares de inspiración. En ocasiones un Archimago incluso bucea en una Epifanía y utiliza la magia para mantenerla unida, extraéndole todos los secretos que puede.

Refectorios

Algunos magos de hecho tienen el poder de formar sus propias realidades de bolsillo en la Umbra. De acuerdo, las cábals ya han construido o descubierto sus propios Reinos del Horizonte. La Tecnocracia incluso establece Constructos dentro de las profundidades de "otras dimensiones". Pero los Archimagos tienen una cierta tendencia a construir pequeños Reinos amurallados propios, con las particularidades de un Reino edificado específicamente para satisfacer las necesidades y deseos del mago. Desde antaño los Archimagos adoptaron el término "Refectorio" para referirse a esos hogares.

iRecuerdas esos relatos sobre magos que tienen torres que flotan en el cielo o que sólo se pueden encontrar cuando te invitan a ellas? Esos son Refectorios. Un Refectorio existe en la Umbra pero suele tener puntos de acceso allí donde coincide con otros Reinos, en ocasiones incluso con la Tierra. El mago que está construyendo el Refectorio hace una derivación en un Nodo y lo utiliza para alimentarlo. Los Archimagos con más talento incluso han movido el Nodo al propio Refectorio en lugar de dejar esa fuente de energía sin ninguna defensa en un lugar distante. En cualquier caso, el mago utiliza una parte de la Quintaesencia del Nodo para formar un chorrito de magia creadora que forma una "burbuja" en la Umbra. El mago aplica su voluntad al Nodo y la zona que hay a su alrededor también cambia. Es como colorear el agua de una fuente: al salir el agua, ésta colorea las cosas que la rodean. El mago armoniza la Quintaesencia del Nodo con formas concretas y la Umbra que la rodea responde.

Un Refectorio puede parecerse notablemente a un Reino del Horizonte y en muchos aspectos lo es. Sin embargo, un Refectorio toma la forma de un "reino dentro de un reino". Mientras un Reino del Horizonte

Los Vientos de los Avatares

Alimentados por el terrible Maelstrom del Inframundo, los trozos destrozados de los Avatares recorren con violencia la Celosía. La magia se ha hecho notablemente más difícil de aplicar y los magos que atraviesan la Celosía quizás se encuentren en peligro.

Por cada punto de Paradoja + Areté permanente tira un dado cuando un mago atraviese la Celosía. Un mago poderoso es más probable que sufra una paliza a causa de los vientos de la tormenta porque su iluminación actúa como un imán para los trozos de Avatar. Por cada éxito (dificultad 6), el mago recibe una herida agravada. ¡Ahora es arriesgado cruzar la Celosía! Peor aún, si el mago fracasa en su tirada para pasar al otro lado, pierde de forma permanente un punto de su puntuación de Avatar ya que su Avatar está marcado y destrozado. Si el mago se queda sin puntos de Avatar y fracasa de nuevo, pierde al Avatar por completo, no queda magia para él, nunca más.

Todo esto no se aplica a las puertas naturales y a las zonas donde la Umbra toca la Tierra pero son tan escasas que son una propiedad muy refiada. Da la sensación de que, después de todo, vas a tener que retrasar ese viaje al Horizonte.

Si quieras que los magos sigan viajando por el Horizonte en tus crónicas está claro que puedes hacer caso omiso de esta nueva arruga o bien limitarte a introducir un artefacto o puerta especial para solucionar el problema. En general, sin embargo, los Maestros y Archimagos se encuentran atrapados en los reinos lejanos y los Discípulos e Iniciados que permanecen en la Tierra es todo lo que queda de las Tradiciones. ¡Tu personaje inicial podría ser la última esperanza de las Tradiciones!



te existe como dimensión propia, separada e independiente de los otros Reinos y mundos, un Refectorio es una zona pequeña encerrada dentro de otro Reino. Este tipo de semi-Reinos en realidad puede tener una barrera visible física o mágica que se debe cruzar para entrar, o es posible que se limiten a coger un poco de materia de un Reino y la guarden en un trozo de espacio doblado. En cualquier caso, el Refectorio proviene de un Reino dado, retorcido y alterado de forma concreta para adaptarse al gusto del Archimago.

Los Refectorios pueden ser extremadamente seguros porque están intimamente unidos a sus creadores. Un mago que construye un Refectorio tiene un Sanctasanctórum instantáneo en la Umbra. Allí toda la magia funciona a su capricho y según sus reglas. Incluso las propiedades del Reino en miniatura se adaptan a sus deseos y pautas en el momento de la invocación. Los Archimagos han creado de todo, desde casitas en bosquecillos de hadas hasta elaboradas catedrales negras pasando por mundos diminutos de tecno-fantasia.

Puesto que un Refectorio está guarnecido del resto de la Umbra, los ambientes exteriores no le afectan. Un mago poderoso puede construir con toda facilidad un pequeño paraíso en el medio de un infierno de la Umbra, si es capaz de cambiar la realidad subyacente de ese infierno lo suficiente para acomodarle y está dispuesto a aguantar los ataques constantes de los demonios. Cuanto más difiere el Refectorio de la Umbra que le rodea, más energía necesita para mantenerse, así que la mayoría de los magos se conforman con un trozo de roca sacado del mundo espiritual y lo convierten en su hogar con una pequeña base de investigación con un chorrito de Cardinal.

Tu propio Idaho privado

Construir un Refectorio no es tarea fácil pero es posible con las Esferas adecuadas y un poco de tiempo. En realidad no es tan diferente de formatear un sector de la Telaraña Digital.

Todo lo que tienes que hacer es desviar un chorrito de Quintaesencia hacia una zona de la Umbra y luego le das la forma que quieras. La forma de hacerlo varía según la Tradición (un mago Hermético utilizará cánticos y círculos protectores, mientras que un Cuentasueños invocará la ayuda espiritual y empezará a bailar y cantar) pero el resultado es que la Quintaesencia queda destinada a mantener el propio Refectorio. Si te limitas a amurallar una zona y hacerla habitable, probablemente sólo exija el poder de un Nodo menor (uno o dos puntos) a menos que estés en una parte extremadamente inhóspita de la Umbra. Y a la inversa, si quieres tomar una roca estéril y rodearla de un muro espiritual de muerte con un jardín de las delicias dentro, tienes que canalizar todo el poder de un Nodo bastante potente, o de varios. El requisito de poder definitivo es decisión del Narrador, claro está, con la condición general de que cuanto más grandes son los cambios en el medio ambiente, más poder se necesita.

Un Refectorio, bien construido, tiene su propia Celosía. Normalmente la puntuación de la Celosía es 6 pero el poder extra del Nodo puede reforzar esa barrera. El creador de un Refectorio puede salir o entrar libremente siempre que esté en uno de los "puntos de acoplamiento" en los que el Refectorio se encuentra con la Umbra o el mundo físico, pero los demás tienen que cruzar la Celosía del Refectorio. Está claro que un mago puede codificar ciertas entradas para que las pueda utilizar cualquiera; un mago podría tener una "puerta principal" por la que puede entrar todo el mundo o una compleja serie de acertijos y pruebas para permitirle a los otros la entrada sin restricciones. Con sólo una pizca de Quintaesencia se puede fortificar y guardar la Celosía para que esas entradas alternativas se conviertan en las únicas entradas que no hieran o maten a los intrusos.

La única gran desventaja de un Refectorio, sin embargo, es que se puede disolver si se seca su fuente de energía. Si el Nodo que lo alimenta se mueve o se destruye, la Umbra que rodea al Refectorio deja de reflejar la Quintaesencia alterada y vuelve lentamente a su forma primitiva. Lo cual quizás explique las leyendas sobre las fortalezas secretas que se derriban cuando se asesina a sus amos. El proceso es más lento en los Refectorios más antiguos pero sin la Quintaesencia que se dobla según los deseos del mago, todos los Refectorios terminan volviendo a ser un trozo de materia sin forma de la Umbra.

El Reino de la Paradoja

Muchos magos ya han experimentado antes los Reinos de la Paradoja cuando sus Efectos salen mal y los absorben metiéndolos en paisajes extraños y acertijos retorcidos que desafían su conocimiento de la magia. Pero los Maestros de Cardinal y los Archimagos tienen la teoría de que la Paradoja misma podría tener su propio Reino sombrío en la Umbra. Después de todo, todo lo que hay en el Teluria tiene algún reflejo en la Umbra; cada concepto y criatura tiene una representación idealizada. ¿Por qué tendría que ser diferente la Paradoja? Los magos que han visitado los Reinos de la Paradoja se preguntan si esos lugares no son más que burbujas en un Reino de la Paradoja mayor, un lugar que retuerce la magia en contra de los caprichos del que la usa.

Aunque los Archimagos tienen teorías sobre la existencia de ese Reino, nadie ha podido demostrarlo jamás; sin embargo los magos que van a los Reinos de la Paradoja no van por voluntad propia y casi nunca terminan en la misma manifestación otra vez si una reacción posterior los arroja a otra manifestación de la Paradoja. Los Archimagos especulan que es porque la Paradoja misma es tan mutable como la magia (cambia para acomodar el Efecto actual) pero, por ahora, nadie ha encontrado un Reino de la Paradoja verdadero, estable y concreto.

El pulso del Resplandor

El Resplandor es un Reino de posibilidad pura, de magia y poder. Dentro de él todo es posible y hasta los Tecnománticos lo encuentran acogedor, es decir, si encuentran la forma de entrar. La magia es normalmente fácil de usar y difícil de controlar. Un Efecto destinado a hacer crecer una flor podría en su lugar hacer crecer un bosque. Y al revés, los "golpes" de la Paradoja tienden a ser más peligrosos, con frecuencia mortales. Dado que la Paradoja ya es un riesgo para los Archimagos, este es un inconveniente decisivo.

Como ocurre con muchos lugares mágicos de la Umbra, el Resplandor atrae imágenes familiares para el mago en cuestión. Normalmente parece un Reino pastoral lleno de un pacífico esplendor con colinas onduladas y una vegetación exuberante, pero los informes también hablan de un vacío con arroyos de magia o una tecnología de metal y cables interconectados, palpitantes y translúcidos.

Lo que realmente atrae a los Archimagos es el Pulso del corazón del Reino. En este lugar convergen nueve arroyos de magia, creando una

No se puede engañar a la Madre Naturaleza

El riesgo para los Archimagos que se deshagan de la Paradoja en el Pulso es muy real. Ciertos actos mágicos atraen un grado mayor de Paradoja que otros. En algunos casos, esa Paradoja es permanente. No va a consumirse con el tiempo ni a expulsarse del cuerpo del Archimago con cada reacción. La causa más habitual de esta aflicción es la simple longevidad. Los Archimagos que sobreviven más allá de los años que les corresponden tientan al destino quedándose en la Tierra. La mayoría se va antes de que sea demasiado peligroso.

El Pulso representa una gran tentación para los Archimagos que deseen tener un contacto continuo e ilimitado con la Tierra. Es una forma fácil de reducir toda esa horrible Paradoja y seguir por aquí.

Y si es una idea tan buena, ¿por qué no lo hace ningún Archimago?

La respuesta es, claro está, que no lo es. Cuando un Archimago que tiene una Paradoja Permanente en la reserva de Paradoja entra en el Pulso, la Paradoja se quema. Cada punto que se quita de este modo lo provoca al mago tres dudos de daño agravado que no se puede absorber. Ese daño sólo se puede curar con el tiempo y deja cicatrices parecidas a las provocadas por un contragolpe. La experiencia es atroz y todas las penalizaciones de dado por heridas se doblan si el mago sobrevive.

Si la experiencia mata al mago, la Paradoja genera una explosión que se siente y se oye en todo el Resplandor. Cualquiera que pueda oír al Pulso sufre un Nivel de Salud de daño por cada punto de Paradoja que haya en la reserva del mago muerto.

Por desgracia, los Archimagos no son maestros completos de la realidad. Este es uno de esos casos.

reverberación que se puede sentir en todos los planos de la percepción. Cuando algún mago llega al alcance del oído, siente que una oleada de Quintaesencia le quema atravesándole el Patrón. Para la mayor parte de los magos esto provoca una agonía atroz pero al final los deja sanos y salvos y acaba con la Paradoja.

Para un Archimago, que suele llevar la Paradoja como parte inherente de su Patrón, la situación es ligeramente diferente. Sigue siendo posible purgar la Paradoja pero al hacerlo también destroza directamente sus Patrones cuando se arranca la mancha incrustada. Para un Archimago que apenas tenga un siglo es un proceso casi letal y las heridas tardan tiempo en curarse, la magia no puede ayudar en su recuperación. Para los magos significativamente mayores, el resultado suele ser una violenta detonación que se siente por todo el Resplandor y que puede herir o matar a los observadores cercanos. Ni siquiera los Archimagos suelen sobrevivir a ese tipo de experiencias.



Capítulo cuatro: Ascensión



Era mago desde hacía un buen montón de años que me había pasado probando fortuna por toda la Costa Oeste. San Diego había sido un desastre, Pórtland sólo había sido relativamente mejor y Seattle casi me mata. Aprendí un montón pero supuse que jamás llegaría a Maestro.

Y entonces apareció Mindy, una chica muy pintoresca de un club de la frontera. Se Despertó un Halloween especialmente desagradable en el que los fantasmas y los vampiros habían salido por legiones. Se hizo pedacitos a alguien al lado de las vías y los ninjamatics terminaron con un polvóndose la cabeza en los muelles mientras nosotros intentábamos evitar que un almacén explotase envuelto en caos mágico, lo que pasa cuando estas cosas van mal.

Bueno, pues Mindy abrazó la filosofía del Hueco enterita. Tenía el imprescindible encaje negro, las velas y las viejas novelas góticas románticas; pero también tenía una especie de chispa irrefrenable que la hacía sonreír en los momentos más extraños. Jamás pude entenderlo, se dejaba llevar por lo que funcionaba y estaba contenta con ello incluso cuando la mierda perdía el control.

Nos instalamos en un pequeño apartamento a las afueras de Pórtland y de vez en cuando nos comprometíamos con alguna causa verde y cosas parecidas. Mindy se conformaba con hacer algún curso nocturno, charlar con la gente y evitar las explosiones que parecían seguir mis pasos.

Una noche encontré una notita suya diciendo que se había ido de viaje con un tío que había conocido. No le di más importancia, ya era mayorcita.

No volvió hasta seis meses después. Yo estaba metido en los bosques, entredando con una nueva fórmula de mierda. Mindy salió del bosque totalmente en silencio con ese tío de vaqueros y cazadora. Se pararon a una distancia respetable y supe que pasaba algo cuando fue el tío el que habló primero.

—Tiene algo que decirte antes de irse

Mindy me miró como si me estuviera examinando la cara de verdad por primera (o última) vez. Dejé el cuchillo de plata y me sacudí las rodillas, molesto por la interrupción. Fue entonces cuando noté que el Patrón de Mindy estaba borroso, casi como si se estuviera desenredando. Nunca había visto nada parecido.

Mindy se adelantó y me cogió las manos. Parecía casi intangible, como una tela de araña que hubiera pasado por un conjuro para convertirla en niebla o algo así. Sonrió de nuevo y después sólo dijo:

—Somos todos iguales. —Y luego ya no estaba.

El tío asintió con la cabeza y también desapareció.

Flipé, claro. Hice una pila de adivinaciones para averiguar lo que había pasado; rastrearlos y cosas así. El tipo dejó su Resonancia, unos Patrones viejos, poderosos y fuertes, y entretejidos por todas partes. Pero Mindy no había dejado nada en absoluto. Fue como si la hubieran borrado de la existencia.

Me quedé bastante alucinado. Me llevó un tiempo suponer lo que había pasado. Ahora, cuando me cuestiono todo este lío o pienso que nuestro mundo se está yendo al carajo y no puedo hacer una mierda, sólo recuerdo la sonrisa de Mindy.

—Atribuido a David Lindstrom, Discípulo de Verbena.

Los pasos finales

Si ya has extendido la mano por el espacio y el tiempo para convertirte en Maestro, entonces ya habrás oido hablar de los diferentes objetivos: Inmortalidad, Divinidad, Ascensión. Todo el mundo necesita una afición.

Al final el objetivo parece ser la Ascensión, por eso se llama la Guerra de la Ascensión después de todo, pero no lo parecería por el

número de magos que se pierden por otros caminos. Son muchas las opciones que esperan a los que tienen el par mágico y la visión desviada. Sólo recuerda, cuando consigas el poder, ¿qué precio vas a tener que pagar? ¿Tu cordura? ¿Tu humanidad? ¿Tu salvación? ¿Tu alma? Para algunos lo mejor es salirse de la carrera (uno de los casos en los que la filosofía de los Eutánatos tiene algún sentido).

Inmortalidad



Es lógico que los magos se preocupen un poco por la edad. Después de todo, la mayoría de nosotros empezamos a estropearnos después de cincuenta o sesenta años. Los que han Dominado la magia de la Vida pueden con frecuencia prolongar su vida, en ocasiones durante siglos, pero eso provoca problemas con la Paradoja. Las viejas historias sobre viejos ermitaños que viven en chozas alejadas del contacto humano probablemente no estaban muy descaminadas. Los magos que quieren vivir para siempre terminan enclaustrados en sus Sanctasancróums y Refectorios, evitando al resto del mundo. La Paradoja puede terminar fácilmente con los últimos vestigios de vida que tiene un mago de cientos de años.

Algunos magos, sin embargo, temen tanto a la muerte que deciden engañarla. El problema es que la magia te exige tanto como persona como te da. Un mago que llega a un trato para conseguir la inmortalidad funcional pierde el dinamismo de la magia y en lugar de transformarse a sí mismo y cambiar el universo al mismo tiempo, se convierte en una criatura estática, atrapado en la vida eterna e incapaz de actuar como agente del cambio, y por tanto su magia tampoco puede transformar el universo de forma dramática.

No está tan mal si tanto miedo tienes de morirte. Ahí fuera hay vampiros, como sin duda sabes, y cuando te dan un mordisco tú también vivirás para siempre con una aterradora sed de sangre y una grave alergia al sol. Hay otros conjuros que proporcionan destinos parecidos, transformando al mago humano en otra cosa.

Vampirismo

Por extraño que parezca la mayor parte de los magos que optan por salirse del ciclo mortal gravitan hacia el vampirismo. Quizá tenga algo que ver con el retrato de los vampiros como semi-dioses, o quizás sea su imagen de depredadores sexy. Sea como sea, el vampirismo quizás sea el atajo más común hacia la inmortalidad que toman los magos, en algunos casos contra su voluntad.

Los vampiros te pueden convertir en uno de los no muertos desangrándote por completo y devolviéndole un poco de vitae vampírica a tu sistema. Es la naturaleza de la maldición del vampiro: la sangre lo alimenta todo y como es natural, el hambre que engendra es un problema. Ser vampiro tiene sus ventajas: dejas de envejecer, sanas rápidamente y tu cuerpo pierde todos los viejos achaques y dolores de la vida. Por otro lado nada te complace excepto el intelectualismo abstracto y la sangre. Pero hay algo más importante, la pérdida de la magia. Al convertirse en vampiro, parece que el Avatar se corrompe o destruye. Incapaz de reflejarse en el Teluria de la misma forma, el Avatar del antiguo mago se convierte en una sombra maldita de la existencia. Aunque los vampiros tienen su propia magia particular, ésta se centra alrededor del poder inherente de la sangre y resulta difícil y agotador adaptarse. Peor aún, durante el tiempo que te lleva aprender la magia vampírica, te metes de cabeza en la sociedad de los condenados y te utilizan como peón los que

son siglos mayores que tú y han tenido tiempo de sobra para dominar sus propios poderes especiales.

Una opción ligeramente menos onerosa es convertirte en ghoul. Con sólo un poco de sangre vampírica (suponiendo que no hayas muerto todavía) puedes mantenerte sin envejecer. Piensa que es como si estuvieras vendiendo sólo un trozo de alma; la maldición no te afecta de una forma tan fuerte pero aún puedes adquirir algunos de los puntos fuertes del vampiro. Por otro lado, eso no sólo mantiene la dificultad de desarrollar tu magia mientras estás atrapado en tu existencia ahora estática, sino que también está el problema de que los vampiros suelen controlar y explotar a sus ghouls. La sangre vampírica conlleva una fuerza especial y cuando eres un ghoul te conviertes en adicto. Esperas la próxima dosis y estás pendiente de tu proveedor todo el tiempo, quédate sin ella y podrías morir enseguida (parece que la Paradoja te alcanza).

Obviamente la vieja Casa Tremere de la Orden de Hermes sigue siendo el ejemplo más claro que hay de un puñado de magos chupasangres, y les salió bien la jugada. Los Herméticos no hablan sobre ello pero yo diría que esa es una buena razón para comentarlo, ¿no crees? Los Tremere modernos al parecer se han adaptado a la no vida con su magia de la sangre y sus Capillas protectoras, pero les interesa mucho cualquiera que tenga una magia parecida a la suya, así que si terminas no muerto y no es bajo sus colmillos, es mejor que te escondas durante unos cuantos siglos y desarrolles la habilidad de evitarlos.

Renacimiento estático

Unos cuantos magos se han encontrado una fórmula de la inmortalidad que no te permite vivir para siempre pero se asegura de que cuando vuelves a nacer, vuelves a ser tú. ¿Confundido? Básicamente en lugar de morir y volver en un cuerpo nuevo con una vida nueva y pocos recuerdos de tus existencias pasadas, se repara tu antiguo cuerpo, que vuelve a despertar. Tu espíritu espera hasta que te llenas de energía otra vez y vuelves a la vida.

Una vez más esta modificación deforma permanentemente a tu Avatar. Al apartarte del ciclo de la vida y la muerte también te apartas de la progresión natural del Teluria y por tanto pierdes la capacidad de cambiar el universo a través de tu Avatar. En otras palabras, nada de Esferas. Es posible que uses tu propia energía interna para realizar algún truco sin importancia pero jamás volverás a ser Mago.

Algunos llaman a esta receta de la inmortalidad la "fórmula de la momia" y al parecer hay unas cuantas momias que llevan por ahí varios milenarios. No es mal viaje, sólo que no puedes apearte. Si te cansas de la no vida eterna como vampiro siempre puedes salir a saludar el amanecer. Como uno de los Renacidos estás bastante atrapado, a menos que puedas conseguir que un Archimago del Espíritu te destrue.

La condición de Liche

He oido rumores sobre esta antigua fórmula Hermética. Aparentemente la condición de liche es una especie de vida-en-la-muerte en la que flotas sobre la cúspide de la mortandad. Como resultado tu Avatar

no fallece ni queda demasiado jodido pero tú tienes todos los desagradables efectos secundarios que se podría esperar de una práctica tan atroz. Es como si llevaras un cartel enorme que dice "Sácame de esta miseria universal!". Todos los relatos que hay sobre este tipo de magia son apócrifos, claro está (incluso más que en el caso de la propia Ascensión, en este momento) así que no te lo tomes demasiado en serio.



Un experto es alguien que sabe cada vez más sobre cada vez menos hasta que al final lo sabe todo sobre nada.

—Anónimo, dicho popular

¿Qué pasa con aquellos que quedan tan subsumidos por sus Esferas que resultan incomprendibles, incluso para los Maestros de esa Esfera? ¿Dónde viven? ¿Cómo los encuentra un mago? ¿Se siguen poniendo los pantalones por los pies? La respuesta es sí, a menos que existan como Maestros de Vida sin piernas, o que utilicen la Correspondencia para doblar las piernas dentro de los pantalones...

Mientras los Archimagos continúan su búsqueda del entendimiento, la mayor parte indaga en el Dominio de una Esfera. Cuando el Archimago ahonda aún más en la visión del universo de un paradigma, su aprendizaje se centra alrededor de los poderes de una Esfera. El mago utiliza esa Esfera como metáfora para examinar toda la realidad. Al final, el mago se queda tan entrelazado en esa Esfera que es incapaz de relacionarse con otras personas. Las muchas facetas del Teluria se convierten en algo parecido a la luz de una sola piedra preciosa. En este punto, la comprensión del mago es tan completa que hasta los Maestros de esa Esfera en ocasiones tienen dificultades para comprender las percepciones del mago. A tal dechado de virtudes estudiadas se le llama "Ejemplar".

Entonces, ¿qué es lo que separa a un Ejemplar de los otros Archimagos? Aunque un Archimago no deja de desarrollar una habilidad con una Esfera muy superior a la de cualquier mago menor, un Ejemplar se convierte en una personificación viva de esa Esfera. En ciertas circunstancias al Ejemplar se le puede considerar un dios. De la mano de la extraordinaria comprensión que tiene el Ejemplar de la Esfera viene una conexión con las manifestaciones de la Esfera por todo el Teluria. En efecto, el Ejemplar está conectado a través de su Patrón con el Reino Fragmentario de su Esfera; es capaz de sentir, manipular, crear y destruir los elementos más fundamentales de esa Esfera.

El proceso de convertirse en Ejemplar es el de una evolución gradual. Un Archimago encuentra una conexión con una Esfera concreta, normalmente la más importante para él durante su entrenamiento o también la primera sobre la que consiguió el Dominio. La investigación continuada en los secretos de esa Esfera lleva a una comprensión absoluta, pero ese conocimiento está confinado a la visión que tiene el Archimago del Teluria. Sin querer o sin poder librarse de este paradigma auto-impuesto, el Archimago se esfuerza por aumentar su Dominio de la Esfera, sustituyendo el poder adicional o el conocimiento experto a costa de una amplísima iluminación. Y por fin el Archimago queda tan atado a la Esfera, la idea de un único foco de saber, que lleva la investigación hasta el extremo final. En lugar de encontrar la sabiduría por el camino, llega al final del viaje y jamás vuelve para ver qué se ha perdido.

Un Ejemplar es alguien increíblemente poderoso e iluminado, pero su poder está muy centrado y su iluminación estrictamente controlada. Estos sabios podrían, desde luego, enseñar muchas cosas sobre sus Esferas respectivas si alguien consiguiera entenderlos. El Ejemplar renuncia a la forma humana de ver el universo, supliéndola por conceptos e ideas basadas en las facetas de la Esfera elegida. Algunos magos buscan a los Ejemplares (a menudo a través de los Reinos Fragmentarios) para consultarlos sobre cuestiones oscuras sobre sus Esferas. En general, sin em-

En teoría, la fórmula Hermética del liche te deja conservar tus capacidades mágicas mientras existes para siempre como una cosa casi muerta. Se supone que el ritual mismo exige cosas tan horribles como destruir todos los Talismanes que hayas hecho y matar a tu propio Familiar, al parecer tiene algo que ver con cortar todos los lazos que te unen a tu viejo Patrón. No suena demasiado divertido.

Ejemplares

bargo, es mejor evitar totalmente a los Ejemplares. Son peligrosos, caprichosos y están demasiado obsesionados con su propia visión de la iluminación para que merezca la pena intentar conquistarlos.

Atravesar la barrera de la Humanidad

Pero vamos a lo básico. De las varias teorías y relatos que se han trasmisido sobre los Ejemplares, surge una imagen muy sencilla del proceso de subsumisión de una Esfera.

Un Ejemplar en potencia debe comprender como nadie el cosmos y tener una profunda intuición sobre el funcionamiento de los Patrones. Como es natural todos tienen el poder que se podría esperar de un Archimago. La mayor parte se pasan el tiempo aislados en los Reinos Fragmentarios (con frecuencia en Refectorios personales) donde avanzan en sus estudios. La mayor parte tienen poderosos aliados o mentores espirituales. De los espíritus que personifican aspectos de los estudios que han escogido, los Archimagos aprenden sus secretos.

Con el tiempo, el Archimago decide superar su estado humano. Lo que un ser humano puede entender tiene un límite, incluso con las habilidades extendidas de la magia de la Mente. Exactamente igual que un Archimago busca con intensidad saber más que los otros magos, el Ejemplar decide apartar las limitaciones de su antiguo estado humano. A través de una Búsqueda guiada por un espíritu en el Reino Fragmentario apropiado, el Ejemplar interioriza la naturaleza de la Esfera que ha elegido, convirtiéndose en su representante material. Rechaza las debilidades humanas que ya no le sirven de nada a cambio de la comprensión definitiva de una cosa diminuta.

Una vez que el mago se convierte en Ejemplar, ya no hay vuelta atrás. La verdadera naturaleza de su Patrón queda alterada para siempre. La mayor parte adoptan un nuevo aspecto o nombre, incluso una forma física diferente apropiada para la Esfera en cuestión. La energía primordial de su Reino Fragmentario alimenta su Patrón pero su Resonancia le impide sacar Cardinal universal. Sólo su Esfera le proporciona algún consuelo o capacidad más. Resulta impresionante mirar a alguien y darse cuenta de que su búsqueda de poder le ha hecho rechazar literalmente su humanidad.

Mover el Cosmos

La idea de que hay criaturas ahí fuera capaces de, bueno, casi cualquier cosa dentro de su área de capacidad es bastante horripilante. ¿Qué hacen las Tradiciones cuando un Ejemplar de las Fuerzas aparece en la Tecnocracia?

No mucho, en realidad. Igual que los espíritus tienden a especializarse en ciertos aspectos de la realidad y a su vez ese foco les dicta todas las motivaciones que necesitan, los Ejemplares están tan atrapados por su Esfera que pierden de vista la Guerra de la Ascensión y hasta la experiencia humana. Algunos magos incluso teorizan que los Ejemplares terminan convirtiéndose también en espíritus.

El hecho es que los Ejemplares están tan unidos a sus estudios que sencillamente no se implican en asuntos diarios. Mientras los Archimagos tienen una especie de cohibición basada en el miedo a represalias cada más intensas, los Ejemplares ya están tan metidos en lo suyo que ni se molestan.



El proceso del Ejemplar

Como ya hemos mencionado, un Ejemplar es un Archimago que se somete a una Búsqueda especial mientras está en un Reino Fragmentario con el propósito específico de subsumir una única Esfera en su naturaleza más interna.

El Archimago debe tener al menos una puntuación de Esfera de siete en la Esfera elegida para someterse a esta transformación. Al solicitar el cambio, el mago trabaja íntimamente unido a un espíritu poderoso del tipo apropiado, con frecuencia un Incarna o una entidad incluso más potente. Cuando el espíritu está seguro de que el mago está listo, dispara la Búsqueda especial del mago y cuando ésta concluye (si no le mata), el Patrón y el Avatar del mago quedan fundidos para siempre con la naturaleza de la Esfera. El mago aparta cualquier esperanza de avanzar más en el viaje humano, renunciando al desarrollo de su propio ser a cambio de aumentar la importancia del mantenimiento de la Esfera.

Una vez convertido en Ejemplar, el mago puede mejorar con rapidez en la Esfera elegida (costando su mejora cuatro veces la nueva puntuación en puntos de experiencia, incluso por encima del Areté), pero jamás conseguirá más Areté ni conocimientos de las otras Esferas. El mago es, en efecto, el emisario de influencia de su Esfera en el cosmos. Por tanto el mago puede utilizar la Quintaesencia tal y como la dicta su puntuación de Avatar y esta reserva se refresca cada turno si el mago está en el Reino Fragmentario apropiado. Sin embargo, el Tas sin la Resonancia correcta o la Quintaesencia pura sin los Nodos, son algo inútil para el Ejemplar, ya que está muy poco centrado para poder canalizarse.

Los Ejemplares, obviamente, no son los personajes más apropiados para el juego. Sin embargo, un Ejemplar podría aparecer para realizar alguna tarea extraña, casi incomprendible o para investigar un cambio fundamental provocado por el uso de una Archi-Esfera. En general, el Ejemplar no se suele comunicar con otros magos pero hace lo adecuado para la Esfera en cuestión. En algunos casos infrecuentes, un Archimago podría hablar con un Ejemplar con la esperanza de conseguir un conocimiento concreto, pero lo más probable es que el Ejemplar se comunique con metáforas y simbolismos relacionados con su Esfera. Lo cual se presta a todo tipo de posibilidades de juego.

Y claro está, el proceso del Ejemplar es un ejemplo perfecto de cómo no buscar la Ascensión y se puede utilizar como mensaje para los personajes magos a lo largo del juego; si es que acaso pierden a un amigo (¡o enemigo!) a causa de unas fuerzas demasiado sublimes para entenderlas.

Divinidad



Quizá hayas oído hablar de Cabroncete Azul o quizás de Astarte. Les gusta aparecer en la Telaraña Digital. También hay otros como ellos, que aparecen en la Umbra cuando nadie les espera. Según algunos, en otro tiempo fueron humanos. Ahora son dioses. "¿Y como me meto yo en algo divino?" preguntas.

Un principio de ciertas religiones asiáticas es que las personas que se portan bien en su vida mortal pueden reencarnarse en dioses. Sin embargo, la divinidad no es la recompensa que parece. Si bien trae consigo poderes increíbles, también trae deseos infinitos y dado que el deseo te encadena al mundo material eso evita que la divinidad en cuestión supere el mundo ilusorio para llegar a los reinos sublimes de la imparcialidad. ¡Te suena conocido?

Sí, los dioses tienen un buen chollo. Sus poderes son mayores incluso que los de los Archimagos o los de los Ejemplares pero tampoco pueden Ascender. Constantemente quieren algo y, aunque sus poderes les permiten satisfacer esos antojos, nunca es suficiente. ¡Qué se siente al estar vacío todo

el tiempo, tener el universo al alcance de tu mano pero no superarlo jamás? El control de las formas del universo también encierra al supuesto "dios" en ese universo; es el dilema del Archimago pero a un nivel superior.

Supongo que la moraleja es que el poder físico no es suficiente para crear la sabiduría verdadera.

Alguna gente ahí fuera sigue queriendo convertirse en dios. Parte de ese "Y luego, cuando haya completado mi plan maestro, ¡seré un dios!". Si todavía abrigas esa noción, deja el libro y vete a meter la cabeza en un caldero de agua fría. Estaría bien empuñar el poder que se atribuye a los dioses, pero termina siendo una pesadez cuando no hay ningún sitio al que ir. Al final, todos los dioses envejecen, mueren, se reciclan, lo que sea. No puedes dejar atrás ese escalón, tienes que subirte a otra escalera.

La exploración de la divinidad es algo misterioso y personal. Nadie sabe realmente cómo es que Cabroncete Azul se convirtió en lo que es. La disolución de Alan Turing en la Telaraña Digital podría haberlo hecho divino, o sencillamente podría haberlo borrado del mapa. Leche, si te va el simbolismo mitológico, Icaro tenía ciertas aspiraciones a la divinidad y terminó quemado. Es como esa escena en *La Fuga de Logan* en la que todo el mundo va flotando hacia el marcador de renacimiento pero todos se volatilizan por el camino. En teoría es posible, pero nadie ve como pasa.

Por último, los dioses son íconos. Mientras los Ejemplares personifican sus Esferas de estudio, los dioses cumplen papeles concretos. La gente mete a los dioses en ciertos huecos para poder identificar y entender lo que no podían de otra forma. Es como poner una máscara sobre un universo gigante y abstracto para hacerlo reconocible. Los dioses son, entonces las caras de lo abstracto: la fuerza del Fuego, o la ira de la Venganza o sencillamente el Caos más absoluto.

Aunque los Ejemplares son como espíritus en su foco de atención, los dioses son espíritus. Como es que un mago se convierte en un espíritu así es tema de especulación entre los Archimagos que piensan en ese tipo de cosas. Es posible que alguien se convierta en dios por las circunstancias más que por elección, pero no parece muy probable. Algunos Archimáestros hablan de liberar el alma por completo para convertirse en un ser de puro pensamiento o energía espiritual, o incluso sobre convertirse en un espíritu como aquellos con los que el mago trata todo el tiempo. No cabe duda de que hay espíritus astrales incorpóreos ahí fuera que no son dioses así que quizás no sea un paso tan inverosímil.

Convertirse en dios es, en muchos sentidos, asumir un papel concreto. Luce la máscara y asumes las galas del puesto y no es algo que hagas por casualidad. Tienes que elegir interpretar ese papel.

Incluso así no te metas con los dioses, tienen sus problemas pero todavía pueden convertirte instantáneamente en cenizas.

Como narrar a los dioses

Ya has visto entidades divinas en varios libros con anterioridad y los Celestiales desde luego pertenecen a esa categoría. Así que ¿qué hacen en un juego y cómo haces que tus jugadores se relacionen con ellos? ¡Podría un personaje de un jugador convertirse en dios?

Los dioses, como los Ejemplares, tienden a estar intensamente centrados en una especialidad. Mientras los Ejemplares miran los temas a través de la lente de una Esfera concreta, los dioses ven el mundo en términos de una emoción, impulso o concepto concretos. En este aspecto, los dioses son esencialmente iguales a cualquier otro espíritu del Mundo de Tinieblas.

Como es natural un dios puede intervenir en asuntos referidos a su área de influencia. La gente ha inventado todo tipo de rituales, oraciones y religiones para aplacar a los dioses; las deidades que todavía existen podrían desde luego andar por ahí (aunque invisibles para los mortales normales) cuando se les suplica. Dada la predilección de los magos por correr por ahí imponiendo ciertos puntos de vista y enredando con el cosmos es casi seguro que termina apareciendo algún dios. Incluso aunque los dioses mismos no se dignen a intervenir (y la Tierra es un lugar bastante pequeño en comparación con el resto del cosmos), sus sirvientes, ayudantes, o confederados muy bien pudieran hacerlo.

Recuerda que los dioses no son infalibles. Puesto que tienen unos deseos e impulsos exagerados, los mismos defectos de carácter que suelen infectar a los humanos puede cegarlos si se trata con ellos fuera de sus zonas de influencia. Un mago puede llegar a un trato con un dios si tiene los huevos de defenderlo.

Y, por supuesto, tus jugadores pueden aspirar a la divinidad misma, una búsqueda de una transformación en algo divino. No es exactamente lo mismo que la Ascensión pero no deja de ser una historia viable. El Narrador tiene que decidir qué es lo que convierte a alguien en dios. ¡Adoradores! ¡Una total comprensión de una faceta del Teluria! ¡Una fuente de poder! ¡Alguna combinación de factores! Tus jugadores deberían tener más que suficiente para mantenerlos ocupados durante muchas historias, incluso aunque crean que van por el buen camino.

Oráculos



Los magos que se pierden en sus Esferas de conocimientos se convierten en Archimagos o Ejemplares. Los que persiguen una visión del poder quizás se conviertan en espíritus. Algunos simplemente se vuelven locos y se unen a los Merodeadores. Unos cuantos salen por la puerta de atrás, como hicieron los Tremere hace tanto tiempo. Sólo unos pocos consiguen llegar a la Ascensión, y los faroles que iluminan ese camino son los Oráculos.

De vez en cuando aparecen unos poderosísimos magos que vienen a ofrecer consejos crípticos, guían a alguien a través de una Búsqueda muy dura o alejan a alguien de la senda del hubris. No son Archimagos ni Ejemplares porque esos están demasiado centrados en su propio progreso. No son dioses, ya que comparten las preocupaciones humanas y las percepciones de los magos normales. Tienen todo el poder de las Archi-Esferas al alcance de las manos pero no se implican en las Tradiciones ni en las Convenciones y pocas veces se es consciente de su presencia en las intrigas de los magos Terrenales.

La mejor teoría es que los Oráculos son los que lo han conseguido. Pasaron las pruebas y dieron los últimos pasos hacia la Ascensión pero dieron la vuelta para ayudar a otros que están recorriendo el mismo camino.

Los Oráculos aparecen en muy raras ocasiones. Están muy ocupados manteniendo el universo unido y alejando sutilmente a los estudiantes más prometedores para que lleguen a la Ascensión. Es difícil atraer su atención, parecen darse cuenta de que su mera presencia ejerce una gran influencia y que las cosas pueden embrollarse si realizan alguna acción directa. En su lugar, los Oráculos ponen las cosas en marcha. Dejan que unos cuantos pronunciamientos crípticos hagan el trabajo y sólo intervienen cuando es necesario guiar a otra alma por un momento duro del camino al Ascenso.

Convertirse en Oráculo es similar, al parecer, a convertirse en Archimago. No solicitas convertirte en miembro del club, ni nada tan prosaico como eso, sino que después de volver tras dar el último paso hacia la Ascensión, tus iguales te reconocen como miembro de un elevado grupo.

La búsqueda del Oráculo

Al final, un mago que desarrolla una amplia visión universal y evita las trampas del poder por el poder podría finalmente acercarse al final del camino y tener la sabiduría necesaria para dar ese último paso. Aunque Areté no es técnicamente un requisito previo para la Ascensión, el mago que tiene una gran intuición del Teluria suele tener mejores oportunidades.

Si el mago tiene una apreciación adecuada del proceso, las Búsquedas de un mago con unas clasificaciones de Areté muy altas (8+) tienden a revelar pistas crípticas sobre los últimos pasos hacia la Ascensión. En este punto, el mago podría tener visiones de la propia Ascensión, símbolos ocultos que apuntan hacia el entendimiento necesario. Es incluso posible que los Oráculos se impliquen en el proceso de un estudiante prometedor. Al final el mago debe escoger entre Ascender o permanecer en el camino y encontrar a otros que necesiten de tu guía.

No hay ninguna regla estricta: el camino del Oráculo es algo intensamente personal, el mago examina su propia naturaleza, aparta las preocupaciones mortales para alcanzar la Ascensión y luego encuentra los medios para quedarse y ayudar a los demás en lugar de Ascender. El mago no decide pasarse unos cuantos años estudiando para convertirse en Oráculo. Decide superar todas sus limitaciones y durante ese proceso descubre una compasión por sus semejantes que lo empujan a sacrificar su propia iluminación para ayudar al resto del mundo.

Extender tus horizontes

Convertirse en Oráculo es cuestión de dar los pasos necesarios para llegar a la Ascensión. Trabajas a través de Búsquedas, debes superar tus flaquezas y tienes que extender tu perspectiva por encima de las orejas establecidas por el entrenamiento de la Tradición o la Convención.



En teoría luchamos una Guerra de la Ascensión, una batalla para determinar la verdad universal y definitiva. En teoría, todo el mundo puede Ascender a través de una nueva conciencia mundial conseguida gracias a medios no descubiertos todavía. En realidad no tenemos demasiadas pruebas de que haya una Ascensión, sólo el empuje continuo de nuestros Avatares. Pero la Ascensión sigue siendo un tema muy popular para muchos magos prometedores, así que aquí tenéis algunos pensamientos, teorías y relatos recogidos a lo largo de los años. —Mark Gillan

Aunque hay muchas leyendas sobre la Ascensión, la mayor parte son versiones corruptas del mismo puñado de relatos sobre los pocos magos que han alcanzado tan elevado objetivo. Los cuentos más conocidos provienen de la Hermandad Akáshica y el Ahl-i-Batin. Estas historias tienen polvo de siglos, transmitidas de generación en generación desde hace milenarios. Los pocos magos que afirman haber estado allí son incapaces de recordar con claridad lo que ocurrió hace tantas vidas. Algunos Maestros de la Correspondencia intentaron volver la vista al pasado para ver la verdad de la Ascensión pero las ondas de distorsión y la tremenda deformación que provoca el Teluria alrededor de este tipo de acontecimientos evita que haya una visión clara. Ni siquiera los mejores recuerdos revelan a los individuos que Ascendieron, sino más bien sus mitos. La Ascensión es en sí misma una parábola. ¡Es el destino más importante que el viaje!

Las Tradiciones no son los únicos magos que buscan la Ascensión, aunque los esfuerzos de la Tradición son desde luego los más públicos dentro de la comunidad mágica. Nadie sabe con certeza si ha

El último paso es el más importante. Cualquier mago puede superar las Búsquedas y buscar nuevos conocimientos. Los Archimagos es lo que hacen. Pero si vas a evitar las trampas, tienes que mantener la mente joven, aprender a trabajar la magia con un juego concreto de reglas y luego dejarlas también atrás. Debes inventar tu propio lenguaje para describir cosas nuevas, en lugar de contar sólo con los antiguos métodos.

La mejor forma de mantener las opciones abiertas es probablemente algo parecido a un programa de intercambio de Tradiciones. Averigua como ven los demás el mundo. Métete en cosas que están fuera de tu especialidad. Busca opiniones diferentes para poder contemplar los asuntos desde otro punto de vista.

Al final, el mago que busca la iluminación en lugar de poder puede conseguir la "imagen completa" del Teluria. Un Archimago más especializado o un Ejemplar probablemente entiendan mejor su área de conocimientos, pero los Oráculos tienen una visión más global.

Y al final de todo, el Avatar conduce al mago a través de las Búsquedas más difíciles de esta vida o la siguiente. El Avatar de un Archimago queda tan atrapado por sus impulsos que en ocasiones no consigue devolverle al camino de la Ascensión. En otros casos, el Archimago no comprende el mensaje y se concentra sólo en su deseo arrollador de Dominar las Esferas. El mago con visión más amplia, por otro lado, ve las Búsquedas no como cotas de poder, sino como pruebas de las que aprender algo. Una vez que el mago termina la última Búsqueda, alcanza el umbral de la Ascensión. El mago da los últimos pasos y desaparece rumbo a donde quiera que vayamos al final, o bien se niega, volviendo para ayudar a otros a alcanzar la Ascensión. El Oráculo hizo todo el camino hasta el final y decidió quedarse para acompañar también a otros. Casi mejor, con toda la locura que hay infectando el Teluria. A dónde lleva la Ascensión no lo saben probablemente ni los Oráculos, pero mientras tanto cuidan de los que siguen adelante sin hacer caso de las facciones en guerra ni de los juegos de poder que les rodean.

El objetivo de la Ascensión

Ascendido algún Merodeador, aunque nadie cree que la verdadera iluminación pueda darse a los que están encerrados en su propia mente. Si un Tecnócrata ha hecho el viaje, entonces sin duda lo han tapado, por si alguien se da cuenta de que el esfuerzo personal, no sólo el global, puede traer la Ascensión. Se cree que no hay ningún Nefando que haya alcanzado el Descenso; en realidad, si alguno lo hubiera conseguido, las consecuencias para el mundo habrían sido tan diabólicas que no se habría podido ocultar.

Por desgracia la mayor parte de los Archimagos buscan el poder, no el entendimiento global. La fuerza de estos pocos altera el mundo mismo, hasta el punto de que sus focos personales se convierten en las fuentes de poder para la siguiente generación de magos. Mientras el mundo adopta sus focos de atención, los Archimagos quedan todavía más atados a las galas de su magia. Los que son así de poderosos olvidan lo que los Merodeadores necesitan aprender sobre todo, que deben aceptar el mundo que les rodea, no cambiar todos y cada uno de sus aspectos.

La persecución que hace un mago del poder no es un simple impulso para conseguir autoridad o el control de todo. Surge de la necesidad del mago de encajar cada vez más Teluria dentro de su paradigma. Un paradigma es una herramienta muy útil para explicar la realidad, pero ningún modelo puede estar completo. El Archimago termina concentrándose en aumentar su entendimiento de las Esferas y el cosmos a través de una lente, la lente que ha utilizado para conseguir el Dominio. Es irónico pero ese foco reduce la extensión de conocimiento del Archimago incluso en el momento en que más influencia tiene. Una vez que el Archimago ha categorizado algo en su propio paradigma, se queda con esa forma de pensar concreta y le cierra la puerta a otras posibilidades.

Incluso los Archimagos que se dan cuenta de este defecto (e interrumpen el esfuerzo de Ascender) se encuentran atrapados en un papel definido por su paradigma y la Esfera más desarrollada. El Archimago vive en un mundo totalmente gobernado, tal y como él lo ve, por una forma de pensar. La única salida es desechar esa visión limitadora. Pero no hay ningún Maestro que haya encontrado todavía esa intuición. Los pocos que notan la trampa sólo ven dos alternativas, el renacimiento o el Descenso. Los Archimagos que incluso consideran este último normalmente Caen, mientras que el resto suele tener muertes muy desagradables.

"Unidos permanecemos, divididos caemos". El fracaso del Consejo de Tradiciones es el punto fuerte de la Tecnocracia. Unidos de pensamiento, palabra y obra, la Tecnocracia ayuda a todos sus miembros, asegurándose de que no se hacen daño a sí mismos o a la humanidad. La misión de la Unión de proteger a la raza humana es el objetivo más importante de un gobernante iluminado.

Ojalá el gobernante estuviera iluminado. La conformidad evita que los miembros de la Unión alcancen la



El Plan

Hay dos grupos importantes que tienen un plan para la Ascensión. Las Tradiciones se concentran en la comprensión individual de uno mismo y de la magia. La Tecnocracia resalta un plan de Despertar y Ascensión global y cada uno de estos planes tiene sus puntos fuertes y sus defectos.

Las nueve Tradiciones místicas entienden que las lecciones de la vida se deben comprender de forma individual. Cada mago es único pero eso puede significar dos cosas. La primera es que la Ascensión es única para cada individuo y que cada mago debe conseguir su propia Ascensión. El segundo significado posible es que la Ascensión es la Ascensión pero cada mago debe llegar de una forma diferente, a causa de las diferentes posiciones de salida.

El defecto del acercamiento del Consejo de los Nueve es su énfasis en la comprensión mágica y el poder. El rango dentro de las Tradiciones se basa en el Dominio de Esferas específicas, no en una visión amplia del mundo. La Ascensión no se trata de poder, sino de comprensión.

El otro defecto del Consejo reposa en la flaqueza humana; si se le permite seguir sin supervisión, el énfasis en la individualidad lleva al egotismo, la arrogancia y por fin al desprecio de los demás. La libertad para Ascender de forma individual lleva a los magos a creer en la superioridad de sus propias prácticas y de tal orgullo surge el desentimiento. Es irónico, pero la individualidad del mago le cierra la puerta a los puntos de vista de los demás.

comprehension e iluminación personal necesarios para la Ascensión. Además, el consenso sobre lo que está bien significa que ningún tecnócrata necesita el valor necesario para enfrentarse a la Ascensión porque el grupo lidera la marcha. Si no fuera por el lavado de cerebro que hace la obediencia, esta mentalidad de grupo llevaría a provocar motines en el Santactasactórum Interno.

La Tecnocracia y las Tradiciones también se diferencian en su visión de la Ascensión. Los Tecnócratas creen que al crear una Utopía, el mundo entero puede Ascender. Esperan encontrar un sistema de reglas para el universo que todos puedan entender y utilizar. Las Tradiciones se oponen a eso por una razón muy sencilla, hace que les sea más difícil emplear la magia. Lo cual no significa que la Tecnocracia esté equivocada. Sólo porque nunca se haya logrado la Ascensión universal eso no supone que sea imposible. Sin embargo, está claro que hay tantas perspectivas sobre el universo como personas y eso significa que algunos nunca aceptan el Consenso.

Tecnocracia

Este trocito es propaganda interna tecnocrática. Que aproveche. —Mark

Cuando todas las cosas queden entendidas y el todo esté bajo nuestro control, la Ascensión estará a nuestro alcance. Nuestra gran orden se diseñó alrededor de este pensamiento unificador. Los Ingenieros del Vacío encuentran cosas nuevas. Los Progenito-

res e Iteración X las explican, el Sindicato introduce en la sociedad los descubrimientos nuevos más apropiados y el Nuevo Orden Mundial trabaja para defender y reforzar esta sociedad y sus componentes más adecuados. El gran propósito es traerle la Ascensión a todos, no solo a esos pocos que entienden pero que han renegado de su obligación para con la humanidad.

Los Ingenieros del Vacío trabajan en tres frentes de exploración. En la Tierra, buscan los últimos vestigios de lo desconocido tanto en la naturaleza inexplorada como en las profundidades de los océanos. En la Telaraña Digital, exploran y reclaman los espacios vírgenes de la red para que los utilice Iteración X. En el espacio exploran los límites del universo, buscando a los seres que expulsamos hace siglos. Son la vanguardia que nos defienden contra los grandes horrores que pretenden herir a la humanidad.

Los Progenitores e Iteración X explican lo que encuentran los Ingenieros del Vacío, de forma que las Masas no se distraigan ni asusten. Los Progenitores ahondan en los misterios de la forma humana. Los técnicos de Iteración X trabajan para evitar que las Masas resulten dañadas por las enloquecedoras posibilidades de la Telaraña Digital, para construir armas nuevas que nos defiendan contra las criaturas extrañas y desviadas y para fabricar herramientas siempre útiles para todos. Sus esfuerzos contribuyen al trabajo de las otras tres Convenciones.

El Sindicato busca el control de las instituciones financieras, lo que le proporciona el control de las tareas diarias de las Masas. Sus recursos nos ayudan a financiar todas nuestras causas. Al regular el intercambio (de información, herramientas, placeres y esperanzas) el Sindicato protege a las Masas de las ideas peligrosas o desequilibrantes al tiempo que les proporcionan un nivel más alto de vida. Los esfuerzos del Sindicato liberan a las Masas de las cadenas de la pura subsistencia para que sean posibles nuevos descubrimientos.

Finalmente, el Nuevo Orden Mundial protege a la gente de aquello que les resulta dañino. Al controlar los medios de comunicación, la Orden suprime la información que no debería tener el pueblo. Dan forma a las percepciones de las Masas para darles una motivación, objetivos y sueños de acuerdo con el plan tecnocrático. Los Agentes suprimen las pautas desviadas acercando a todo el mundo a un Consenso unificado.

Otros desean detener nuestro noble plan y traer la ruina a la raza humana. En las ciudades existen antiguos males que trabajan para escla-

Consejo Interno Rec 00038344
Archivo Sumario
Michael Faraday,
Ingeniero Electrodinámico

Héroe y verdadero patriota de la Tecnocracia, Michael Faraday hizo avanzar nuestro objetivo de desarrollar un universo comprensible para las Masas en aproximadamente 73 años. Posiblemente el Sumo Científico de las Fuerzas más poderoso que ha conocido nuestra orden, el señor Faraday definió la naturaleza de la electricidad y el magnetismo, demostrando que eran aspectos de la misma fuerza. Sus experimentos y trabajo sobre la electricidad alteraron esa fuerza de forma universal y la convirtieron en la fuerza electromagnética, añadiendo más tarde la fuerza nuclear débil, avanzando nuestro modelo teórico de decadencia nuclear. Sus sacrificios para derrotar al Zar Vargo en 1914 se han olvidado gracias a nuestro trabajo para eliminar ese acontecimiento de la historia. Su último logro podría haber sido la creación de la fuerza nuclear fuerte aunque se supone que eso está muy por encima de la capacidad de cualquier persona. Nuestra mejor teoría sigue sin poder dar una respuesta, con la única posibilidad de una modificación de la fuerza gravitacional o electrodébil. Su desaparición después de la derrota del Zar Vargo fue un duro golpe para Tecnocracia pero su espíritu de lealtad pervive en todos nosotros.

vizar al pueblo. Unas bestias terribles recorren los bosques, en ocasiones asaltando a los inocentes. Seres de un terrible poder maligno retuerzan la imaginación del pueblo, y lo peor de todo, otros, dotados como nosotros pero llamándose a sí mismos magos, trabajan contra nuestro gran propósito y contra los más débiles de la humanidad.

Nos enfrentamos a muchos retos pero un día, gracias nuestro plan, surgirá una nueva sociedad que durará hasta después del final de los tiempos con una perfección absoluta.

Merodeadores

Son muy pocos los que ven la necesidad de un crecimiento personal. Su vida, su visión, su tranquilidad es todo lo que necesitan. Los Merodeadores deciden ver la realidad como desean que sea, y en eso se convierte.

Normalmente un Merodeador termina envuelto en una visión particular de la realidad que es tan irreconciliable con el Teluria que queda atrapado en una especie de capullo. Parece que las creencias sesgadas del Merodeador son tan dañinas que el cosmos mismo encierra al Merodeador como si fuera un molesto grano de arena en un crustáceo.

Dado que un Merodeador empieza y termina en la locura, es prácticamente imposible que tenga la visión amplia y universal que conduce a la Ascensión.

Nefandos

"¿Qué pasa si consiguen las siete llaves?".

"Vuelven a traer las tinieblas".

"Así".

"Así".

—Cuentos de la Cripta: El Caballero Demonio

El Descenso es lo suyo.

¡Creías que había algo más que decir?

Los Nefandos quieren devolverlo todo al cieno primordial que existía antes de la Creación. Hay cosas terribles que se han quedado tras los muros de nuestra cómoda realidad y odian la luz de nuestra inspiración. Si un Nefando encuentra una comunión real con el Olvido que escupió el universo, nos veremos metidos en un buen problema.

El Consejo de la Tradición

Cada Tradición tiene sus propias opiniones sobre la Ascensión personal y la Ascensión externa. Dado que sus creencias son tan variadas, es difícil clasificarlas, pero muchas tienen una base parecida.

Todas las religiones enseñan unos cimientos morales para nuestras acciones y no es sorprendente que cuatro de las Tradiciones se concentren en sus creencias religiosas. Incluso las otras Tradiciones emplean alguna filosofía para acercarse al mundo, alguna brújula moral y guía ética. Hasta las Tradiciones más tecnológicas conservan algunos adornos espirituales.

Hermandad Akáshica

La única salida verdadera para la Ascensión externa entre la Hermandad Akáshica es Do. Las artes marciales inculcan la buena forma física y la confianza, los Akáshicos extienden por todo el mundo un régimen de salud mental y física. Pero no confundáis el Do con una forma de dar palizas. Para la Hermandad, el Do es un régimen total. Las artes marciales son formas de lucha pero también abarcan la filosofía, el arte y la disciplina. A través de sus enseñanzas, la Hermandad alienta estas cualidades en todos.

Muchos Akáshicos se adhieren a la filosofía budista cuando no a la religión misma. Existen otras fes religiosas dentro de la Hermandad, claro está, pero muchos Hermanos adoptan una mezcla de pensamientos budistas y taoístas sobre el progreso personal. Deshaciéndose del ego y actuando como una herramienta inmaculada dirigida por los vientos de la necesidad y las acciones correctas, los Hermanos intentan encajar perfectamente en alguna parte del Teluria. En teoría, si un Hermano alcanzara alguna vez

este Nirvana, su conexión con el universo sería como la de un dedo con el cuerpo, una pequeña pieza pero formando parte de un todo mayor.

Coro Celestial

Más implicados con "el pueblo" que los ascéticos Akáshicos, los Miembros del Coro demuestran que la fe en Dios/Yahvé/el Único y el servicio a Él/Ella/Ello y a la humanidad son las piedras angulares de la vida y de la vida posterior. Los pastores conducen a sus rebaños hacia el amor a la Creación y a ayudarse unos a otros. Es una especie de consenso por individualidad: todo el mundo sacrifica un poco para unir el todo. Es obvio que el Coro queda atrapado en discusiones sobre pequeños puntos del dogma, lo que provoca la división, pero los que mantienen la visión primera intentan extender la compasión.

Internamente, cada Miembro del Coro es, de alguna manera, un agente del universo Único. Al promover el entendimiento y una fe profunda (una creencia en las cualidades más nobles de la humanidad y en la promesa de la salvación o Ascensión) esperan guiar al mundo a través del ejemplo. El Miembro del Coro debe convertirse en un recipiente perfecto de la fe, un servidor que muestra el camino con devoción, amor y perdón.

Culto del Éxtasis

La gente confunde el Culto del Éxtasis con una tribu de hippies modernos. Una vez que te has deshecho de ese concepto erróneo, los motivos del culto quedan claros: Animar a la gente a buscar nuevas formas de pensar y nuevos reinos de percepción. Las drogas, el sexo y la música no ayudan si no le abres tu mente a una experiencia diferente. Por eso es por lo que quizás el Culto se lleva bien con otras Tradiciones, o al menos intenta hacer desaparecer las fronteras de las Tradiciones en su búsqueda del conocimiento. Los cultistas aprender a mirar las cosas desde múltiples perspectivas y a aceptarlas todas como válidas y luego animan a los demás a que hagan lo mismo. En su mundo Ascendido, todos visualizarían mejores respuestas y una vida mejor a través de las sencillas prácticas del Culto.

Desde el interior, los Cultistas siempre buscan las mayores sensaciones. No es hedonismo puro; los Cultistas que se pierden en emociones baratas no llegan muy lejos. Lo que quieren los Cultistas es un zumbido que sorprenda de una forma tan completa a su mente que se vean obligados a ver el mundo desde un ángulo totalmente diferente. Al acumular sensaciones y experiencias, aumentan sus puntos de vista. Todo lo que se necesita es un simple cambio de percepción para dejar que esas partes se conviertan en ventanas que dan a una existencia más elevada.

Cuentasueños

Los Cuentasueños buscan un mundo físico en armonía con el mundo espiritual. Es su creencia más ferviente que el mundo espiritual es la emoción del contenido racional del mundo físico. Una mente sana debe encontrar el equilibrio entre ambos, al igual que un mundo sano. Por tanto, los Cuentasueños esperan unir más al espíritu y al cuerpo. Una vez que todos viven en armonía con ambos mundos, según creen, se produce la Ascensión, el mundo vuelve al estado puro, en el que estaba antes de la Celosía. Internamente, los Cuentasueños tienen una filosofía parecida: lograr una espiritualidad unificada ininterrumpida por la materia básica. En el relato que hacen los Cuentasueños de la Ascensión, el cuerpo no es más que un terreno de pruebas desde el que el alma se convierte en motor de la magnificencia.

Eutánatos

Los Eutánatos juegan sus cartas muy pegadas al cuerpo. Su agenda primaria sigue siendo desconocida incluso para la mayor parte del Consejo. ¡Ya ves lo que tardó en conocerse la corrupción de la Casa Helekar!

No quiero decir que los Eutánatos sean todo secretos y tratos mortales. Practican su marca de magia para eliminar el sufrimiento. Cuando un cuerpo está enfermo, el médico quizás tenga que cortar la parte infectada; de forma parecida los Eutánatos eliminan el vientre inferior man-

chado y podrido de la humanidad para que el resto pueda crecer. Cuando el dolor de la vida se hace demasiado grande, los Eutánatos introducen una nueva oportunidad en el ciclo. Irónicamente eso significa que la visión Eutánatos de la Ascensión global (si es que tienen esa visión) es un mundo que no los necesita. Cuando todo el mundo aprenda a tratar a los demás con compasión y a ver la vida misma como una fuente de alegría, entonces la Muerte Correcta ya no será necesaria. Los Eutánatos soportan una carga importante al preocuparse por el mundo.

Individualmente, por supuesto, a los Eutánatos les suele interesar aumentar su comprensión del ciclo kármico y de la rueda de la vida. Sin esa comprensión, es difícil juzgar lo apropiado de la Muerte Correcta. ¿Quién dice que los Eutánatos tienen derecho a determinar quién muere? Cada Eutánatos carga con la responsabilidad de tomar esa difícil decisión y vivir o morir con las consecuencias. Al final, el Eutánatos desea que le liberen de la rueda del karma, poder superar las obligaciones de un mundo doloroso.

Orden de Hermes

¡Madre mía! La Orden se adhiere a un sistema rígidamente definido de magia, a una jerarquía política y a un estudio de los elementos místicos que se ajustan a sus normas. Son enérgicos, dogmáticos y están muy, muy dedicados.

Sin embargo, la visión hermética de la magia termina descomponiéndose en unos puntos muy sencillos que crean poderosos resultados. Como afirma su Ley de Simpatía, si cambias una cosa, cambias otra cosa parecida. La magia, para la Orden no es una simple vocación, es un medio de cambiar el universo mientras cambias el yo. Al igual que la búsqueda de la Piedra Filosofal (una búsqueda todavía respetada dentro de la Orden), el uso de la magia transforma y perfecciona el estado humano. ¿Y qué significa esto para las Masas? Bueno, ese es uno de los problemas de la Orden, es muy elitista, si no eres mago no eres nadie.

No me interpretes mal, la Orden promueve algunas cosas buenas. En muchos sentidos los herméticos prepararon el terreno para la formación del Consejo de la Tradición y el uso del sistema de las nueve Esferas. Pusieron la magia poderosa sobre la mesa y hace mucho que aprendieron a separar el trigo de las cáscaras. Sus Capillas tenían las defensas y recursos mágicos más eficaces disponibles.

Pero como se suele decir "¿Qué has hecho por mí últimamente?". Los magos de las Orden suelen estar demasiado ocupados con la política para continuar su búsqueda de la verdadera iluminación. Es poder, conocimiento y Certamen, sin preocuparse por convertirse en un ser humano mejor. Joder, ni siquiera tienes voz en la política de la Tradición a menos que tengas una larga sarta de títulos pegados al nombre.

La Orden de Hermes tiene fabulosos conocimientos de magia, un sistema de misticismo lleno de energía y algunos de los mejores Nodos y Talismanes del mundo. Si los herméticos sacaran la cabeza del culo y decidieran tomar la senda de la Ascensión en lugar del camino del poder, podrían hacerle algún bien al mundo.

Mark, se te ve el plumero político. —Sir Lawrence

Ya. Hay que reconocer que la Orden produce más Archimagos que cualquier otra Tradición. Si crees deseable el poder puro y duro, los métodos de la Orden son eficaces.

Hijos del Éter

Los científicos chiflados del Consejo se lo han montado bastante bien. Pueden llevarse los desechos de la tecnología moderna (un montón enorme de cosas) e incorporarlos a sus propias visiones de la realidad. ¿Qué más quieres? Cada eterita es un dechado de su propia visión de la Ascensión, creando teorías sobre el Teluria y luego compartiéndolas con el que soporte escucharlas.

Como es natural, la visión extremadamente personalizada que tienen los eteritas de la realidad provoca problemas en la búsqueda de la Ascensión. Cada uno tiene una serie de teorías preferidas, una creencia subyacente sobre cómo se supone que tiene que funcionar el mundo.

Cuando chocan, los Científicos no suelen querer rendirse y no siempre están abiertos a nuevas ideas, sobre todo las que están en claro contraste con sus obras favoritas.

Pero por el lado bueno, los eteritas son maravillosos. Utilizan lo que otros desechan para formar nuevas ideas. Lo antiguo se vuelve a convertir en algo vibrante, lleno de posibilidades. Con esta visión tan amplia tienen una perspectiva de la Ascensión: una forma de mirar cada trozo antiguo del mundo bajo una nueva luz.

Verbena

El exterior neo-pagano que la mayor parte de la gente pinta sobre los Verbena esconde una Tradición intensa. Los Verbena se toman su trabajo muy en serio, son los que cuidan de la vida y por tanto para ellos el proceso de la vida y del crecimiento son las piedras angulares del universo. Sin la vida el universo sería un lugar vacío y hueco. Es por ello por lo que los Verbena miman todas las formas de vida, incluso las que otros consideran desagradables o tabú. Obviamente todo eso puede ser bastante sorprendente para el no iniciado pero a los Verbena no les preocupa. El dolor no es más que otra forma de vida, supera la presunción de que tus perspectivas son algo más que un imperativo biológico y continúa tu vida. La Ascensión para el mundo viene con la libertad sin límites que supone la alegría para todo tipo de vida.

En un nivel más personal, los Verbena quieren liberarse de las ideas preconcebidas, de las preocupaciones y flaquezas de la vida moderna. Tras heredar las antiguas tradiciones paganas, pueden ser como el "noble salvaje", apartando las inquietudes modernas para glorificar el pulso de la vida misma que todo lo abraza. Algunos no ven ningún conflicto con la vida moderna; afirman que la vida se ha limitado a decidir crecer de una forma curiosa. Los que creen eso siguen estando de acuerdo en que hay que buscar el pulso mismo debajo de la piel.

Cuando los Verbena dejan de lamentar las persecuciones pasadas y se ponen realmente en acción, son formidables. Es una pena que su filosofía sea demasiado aterradora para que la entienda la mayor parte de la gente, o tendrían un camino global directo a la Ascensión.

Adeptos Virtuales

A las últimas incorporaciones a las Tradiciones sus compañeros los miran con recelo. Y no deberían. Van por muy buen camino para convertirse en toda una nueva Orden de Hermes.

¿Dices que el juego de manos tecnológico de los Adeptos está muy lejos de la Orden de Hermes? Bueno, fíjate en su estructura. Tienes una

Superar los focos con un Archimago

Es una pesadez. En cuanto te hayas acostumbrado a un método es casi imposible superar esa inercia cuando te conviertes en Archimago. Algunas sugerencias para los costes adicionales de quitarle un foco a un Archimago:

- Trabajar deliberadamente contra tus ideas preconcebidas para superar tu dependencia (al coste de un punto permanente de Fuerza de Voluntad)

- Una Búsqueda especial dentro del Reino Fragmentario adecuado.
- Estudiar una Esfera de magia bajo el paradigma de una Tradición diferente, comenzando con una puntuación de Esfera efectiva de 1 y aumentándolo a medida que mejoras tu Esfera recomendada hasta alcanzar el Dominio.

- Morir y reencarnarte con una nueva perspectiva sobre tu Avatar. Por cierto, siempre podrías crear un mundo bajo un paradigma. Si todo el mundo se creyó tu perspectiva, todo el mundo podría tener acceso a una magia de un poder tremendo, en realidad un Despertar mundial. En este guion nunca perderías tus focos pero tampoco te haría falta. Buena suerte.

escalera de logros, con la Élite en la parte superior y los demás por debajo. Los que no tienen el poder de la magia ni siquiera cuentan. Peor aún, puedes pertenecer a la Élite y seguir siendo un auténtico gilipollas. Todo lo que tienes que hacer es lograr alguna chifladura que supuestamente demuestre tu Dominio de las Esferas. Haz alguna maniobra rara con los peces gordos y hasta puedes conseguir que te maten por tu atrevimiento (mira la Semilla Demoníaca de la Élite).

Vale, los Adeptos son bastante independientes y utilizan la informática en lugar de los tomos místicos, ¡y qué! Si no vuelven a concentrarse en iniciar nuevas formas de pensar, se quedarán tan estratificados como la Orden de Hermes.

Ya está bien de despellejar. Los Adeptos tienen una ventaja, que es la innovación. Existen porque se fijaron en un concepto totalmente nuevo y lo ejecutaron. Y seguirán existiendo sólo mientras continúen ampliando esos límites. Tienen que llevar esa búsqueda externa de juguetes nuevos a un plano interno: un impulso constante para lograr hallazgos personales nuevos y emocionantes. Ya tienen a las Masas enganchadas a su tecnología, si pueden extender el mensaje adecuado, entonces la información no sólo será gratis, sino que le pertenecerá a todo el mundo. Una vez que el mundo consiga dar el siguiente paso, todos los pueblos encontrarán la forma de superar sus problemas actuales.

Tradición y foco

"Debes desaprender lo que has aprendido".

—Unos cuantos maestros Zen cinematográficos

Así que ya hemos aclarado que la adherencia estricta a una forma de pensar es una barrera para llegar a la verdadera iluminación. Podrías ser capaz de llegar al estado de Archidominio pero ¡hasta dónde te va a llevar ese poder?

Si de verdad quieres comprender el cosmos tienes que verlo desde todas las perspectivas posibles, lo que significa apartar todos los idiomas, herramientas y muletas que te son familiares y que has utilizado durante tanto tiempo. Busca formas nuevas de describir tu universo.

Muchos Archimagos aumentan sus percepciones lo suficiente para interiorizar su poder. Al hacerlo superan su dependencia de los objetos. No es fácil y no siempre es lo mejor. Siempre te va mejor con tu lengua materna, después de todo.

Esos no es necesariamente cierto, Mark. Cualquiera podría olvidar prácticamente todo salvo los rudimentos de su lengua materna después de pasar varios años entre las gentes de otra tierra. —Sir Lawrence.

Estoy trabajando en una metáfora. Sigue leyendo. —Mark.

Hay varios pasos que debes dar para superar tu foco. La mayoría de los Maestros aprenden a arreglárselas sin un foco concreto o dos, pero sigue yéndoles mejor con su ayuda. Si estudias cuidadosamente la naturaleza de la magia puedes erradicar totalmente tu dependencia de la estructura en ciertas áreas. Hay que trabajar, tienes que acabar con todas las ideas preconcebidas que has tenido durante tantos años de estudio. Y es incluso más difícil si ya eres Archimago por la increíble dedicación que ya has puesto en una forma concreta de magia. Pero se puede hacer.

Ascensión interna

El verdadero truco de la Ascensión es que no se trata de poder mágico sino de quién eres en realidad. El verdadero objetivo de la Ascensión es convertirse en una persona más sana, más iluminada, más espiritualmente pura, pero los Archimagos no llegan a comprenderlo.

¡Y qué haces en el camino a la Ascensión? Identificar tus defectos y superarlos. Aprende de otros, practica la racionalidad, asume lo que experimentas y enfrente a ello. Mejorar el mundo es importante, pero es más importante ver cómo reacciona la gente ante ti y cómo cambias para mejorar.

Las Búsquedas son hitos importantes para el mago que quiere progresar; las pruebas que te encuentras en las Búsquedas destacan las debilidades de tu carácter. Si recuerdas tus Búsquedas, préstales atención; incluso cuando tu Avatar parece hostil, te está diciendo algo importante. Evita la presunción de que lo sabes todo, incluyendo tus propias limitaciones. Siempre hay cosas que aprender y algo que mejorar.

Y lo más importante, mantén un perspectiva muy amplia. El universo favorece puntos de vista infinitos. La Guerra de la Ascensión es prueba suficiente de que hay una verdad muy variada. Todo el mundo encuentra una forma diferente de mirar el Teluria y dado que la mayor parte de las visiones funcionan, eso significa que casi todos los paradigmas tienen algo de validez. Aprende de los demás, incluso de aquellos con los que no estás de acuerdo. Son lecciones muy duras, pero también son las más dignas de aprenderse. Si evitas las trampas el premio te sigue esperando.

Los Archimagos tienen un problema más con respecto a la Ascensión. Después de pasarse siglos persiguiendo el poder, la mayor parte se

ha perdido por el camino. Los rigores de alterar los conceptos universales significan que esos conceptos universales te alteran a ti. El Archidominio sumerge al mago en las obras del propio universo, y éste se convierte en una especie de herramienta del cosmos.

No está todo perdido. De hecho, las Archi-Esferas pueden proporcionar unas percepciones nuevas y asombrosas de la realidad y del yo, permitiéndole al Archimago forjar un camino nuevo y quizás más corto a la Ascensión. Aunque hay que pagar un precio muy drástico. Es prácticamente imposible que un Archimago Ascienda en una vida ya dominada por la búsqueda del poder. Pero con un esfuerzo cuidadoso se puede preparar para la Ascensión en su próxima vida. El problema, sin embargo, es que este Efecto es siempre letal. El Avatar del Archimago lleva consigo un poco de su sabiduría, una especie de imperativo oculto para la siguiente vida que empuja al individuo por el camino de la Ascensión. No siempre funciona; en esencia, el Archimago debe "programar" a su Avatar con la arrolladora necesidad de encontrar un camino diferente.

Ascenso en el contexto de la salvación

Para la mayoría de las criaturas sobrenaturales del Mundo de Tinieblas, hay una senda de comprensión y sabiduría que le permite a un personaje ir más allá de los límites de su forma. Los Vampiros, los fantasmas e incluso las hadas tienen sus propios estados iluminados a través de los cuales alcanzan la fuerza interna necesaria para enfrentarse al mundo. Para los vampiros y las hadas es un equilibrio dentro de su propio ser que les permite existir en este mundo sin que se produzca un mayor decaimiento espiritual. Los fantasmas, por otro lado, alcanzan un equilibrio con sus Sombras que les da el valor de enfrentarse a sus propias muertes e irse al gran más allá. La Ascensión de los magos, por otro lado, es la búsqueda de unas altura inimaginables de comprensión, sabiduría e iluminación; no es equilibrar o aceptar el lado oscuro de su alma, sino purificarlo.

Para el mago, la primera parte de la lucha es darse cuenta de que tiene un lado oscuro. Como dice el refrán, el camino al infierno está hecho de buenas intenciones. Los que pretenden Ascender se pueden pasar unas cuantas vidas buscando poder mágico, grandes misterios o malos a los que derrotar. El truco, claro está, es encontrar el poder mágico con el que luchar contra los malos, contra los que se debería luchar porque es lo correcto. El mago, al final, transforma las partes más bajas de su ser en esencias más iluminadas y puras. Signifique eso o no lograr una disciplina interna perfecta, el conocimiento de las

interconexiones de todas las cosas o la disolución del engreimiento personal ante la vida pura y dura, el mago aparta de sí las debilidades humanas para convertirse en algo mejor.

Aunque los magos en general no conocen conceptos esotéricos de los fantasmas como la Trascendencia, aquí tenemos repetidas las ocho verdades de la Trascendencia por cuestiones de brevedad. No estaría mal que los magos las convirtieran en las piedras angulares de su vida mientras recorren el camino de la Ascensión.

Paciencia

Impulsos Mejores

Conquista el mal que llevas dentro

Reconcíliate contigo mismo

Reconcíliate con el mundo

Valora la mente por encima del cuerpo

Valora la "Trascendencia" por encima de la identidad

Perfecciona las virtudes positivas

Las últimas diferencias importantes entre los magos y los otros seres sobrenaturales es que la lucha de los magos es tanto externa como interna. Nadie puede limitarse sencillamente a decidir ser una persona mejor. El aspirante dedicado debe esforzarse diariamente por encontrar el mejor camino a través de un cenagal casi impracticable.



Apéndice: Las claves del universo

¡Las reglas! Aquí está, por fin, lo básico para dirigir una crónica con Archimagos, Archi-Esferas, Ejemplares y todo lo demás; además de algunos consejos para tratar con los aliados y enemigos que aparecen en una crónica de Archimago y para producir un juego atractivo con personajes que pueden reformar el cosmos.

Las Archi-Esferas



Sólo el mayor auto-dominio, la voluntad más fuerte y la iluminación más profunda pueden penetrar en las Archi-Esferas. Algunos Maestros se pasan vidas enteras en la cúspide de su conocimiento, incapaces de discernir la verdadera profundidad. No es suficiente ejercer el poder sobre las Esferas, estudiar con unos cuantos Maestros y permitirse tener un poco de experiencia. La combinación adecuada de talento, suerte y dedicación lleva al mago a los límites definitivos de la comprensión.

Es decir, desarrollar una Archi-Esfera no es una simple cuestión de gastar un puñado doble de puntos de experiencia. Es toda una historia, un microcosmos de la búsqueda de la iluminación. Considera algo más que la experiencia del mago cuando decidas si vas a añadir Archi-Esferas a la mezcla. Considera las necesidades de la historia. ¿Qué es lo que motiva a un mago a desarrollar Archi-Esferas, o qué hace que falle? El mago debe tener una concentración increíble. Se necesitan muchos mentores y fuentes de información. El mago tiene que entender todas las facetas de la Esfera, y lo que es más importante, el mago debe soportar fracaso tras fracaso, sin rendirse jamás. La forma en la que el mago se enfrenta y aprende del fracaso es tan importante como la forma en que triunfa.

Por último, hace falta tiempo para aprender las Artes. Aunque los costes de experiencia son los mismos (o lo que decida el Narrador), cada

circulo necesita unos cinco años de estudio y preparación. Es un tiempo que no hay que pasar necesariamente encerrado con otro Archimago pero se debe pasar al menos enfrascado en misiones oscuras en las que se intentan comprender aspectos de las Esferas. Los trasfondos de Mentor y Biblioteca se pueden utilizar de la forma habitual pero al final estos poderes deben surgir de la comprensión interna.

Utilizar las Archi-Esferas

En este libro hemos hablado del poder, la responsabilidad y la visión. Los magos no son los únicos que necesitan estas cualidades para utilizar la Archimagia. Los jugadores y los Narradores también las necesitan.

Las Archi-Esferas no son sólo poderes adicionales muy guays, son cambios fundamentales del cosmos, que en algunos casos alteran las constantes de la realidad. Cuando se enreda con poderes de tal magnitud, es fácil descender a un nivel que destroza el juego. Los Archimagos no utilizan ese poder de forma casual por todas esas razones ya discutidas. Incluso los jugadores que tienen personajes Archimagos deberían contenerse. Como Narrador no dudes en utilizar cualquier cosa, incluso y desde luego reacciones de escala cósmica o un consorcio de Archimagos y Ejemplares muy enfadados para asegurarte de que los magos que tiene Archi-Esferas utilizan sus poderes de una forma responsable. En lugar de limitarte a "invocar conjuros" con Archi-Esferas, míralas como si fueran

cambios fundamentales de la historia, o incluso un giro totalmente nuevo a la misma. Dado el tiempo y el poder que se necesita para invocar un Efecto de Archi-Esfera, un mago probablemente no debería ni siquiera tener la oportunidad de utilizar esa magia más de una o dos veces en una historia dada. Cambia "poderes" por "historias".

Tras esta saludable advertencia que debes tener en cuenta, te presentamos los niveles más altos que hay tras el Dominio. Si tienes intención de utilizarlos en tu crónica, ¡asegúrate de que sabes en qué te estás metiendo! El Narrador no tiene *ninguna* obligación de permitirte utilizar estos poderes a un jugador en *ningún* momento. Incluso si estás dirigiendo una crónica de Archimago, los magos tienen más que suficiente que hacer con sus Habilidades y Esferas de nivel inferior. Reserva las Archi-Esferas para problemas de verdad para que de esa forma su uso escaso se convierta en algo mucho más mágico.

Ten en cuenta que las descripciones de las Esferas no incluyen poderes de muestra por las razones ya mencionadas. ¡No hay "fórmulas" para unos poderes tan grandes como estos!

Dificultades de invocación

La mayor parte de las dificultades de invocación están basadas en el nivel de Esfera de los Efectos más algún modificador. Con las Archi-Esferas, las dificultades de invocación se pueden hacer en seguida de un nivel estratosférico. No es un problema demasiado grande; en el momento en que las dificultades lleguen a 9, los demás aumentos de dificultad sólo exigen éxitos adicionales en las tiradas de dados. Por tanto, si tienes una dificultad de 9 y recibes otro impulso, ahora necesitas al menos dos éxitos para lograr un Efecto básico. Eso le quita éxitos a la tirada total, así que el Efecto final no es tan potente.

A causa de la dificultad extrema que hay al invocar Archi-Esferas y para lograr los éxitos necesarios para afectar a los cambios cósmicos, la mayor parte de la Archimagia se realiza a través de un ritual prolongado, con Quintaesencia. Es perfectamente aceptable; los magos deberían tener que trabajar mucho para conseguir tanto margen.

Cruzar las fronteras

Dado que los Archimaestros tienen un poder tan increíble entre los dedos, parece natural lanzarlos contra unos enemigos de nivel parecido: hombres lobo legendarios, vampiros antiguísimos y demás. Aunque demasiados cruces mitigan el impacto de lo que de otra forma sería un oponente formidable, un poco de pimienta puede trastornar los planes hasta de un Archimago.

A la hora de comparar poderes, el método más sencillo es cruzar la puntuación de Esfera del mago con la puntuación de la Disciplina/Don/lo que sea de su adversario. Un vampiro que tiene seis círculos de Disciplina puede contrarrestar con eficacia una Esfera de nivel seis, por ejemplo. Un hombre lobo de rango anciano puede enfrentarse al poder de cualquier Archimago. Sencillamente tira las reservas de dado adecuadas de uno contra otro; a menos que los Rasgos de la otra criatura estén (*¡nos atrevemos a decirlo!*) disparadas hasta una posición de super-dado, lo más probable es que el Aréte del Archimago sea equivalente a la mayor parte de los otros poderes.

Sin embargo, los poderes de los magos son lo bastante abstractos para que, una vez más, la historia tenga precedencia. En algunos casos, el Dominio de Esfera de un Archimago puede acabar con la competencia; en otros podría ser adecuado que un poder especializado de otra criatura lo defendiese contra los Efectos del mago o trastorne esos mismos Efectos. Utiliza el sentido común. Un Archimaestro de la Mente puede estar cualificado para llevar a cabo todo tipo de trucos mentales invasivos, pero un antiguo vampiro con seis círculos de Dominación y unos cuantos siglos de práctica puede ser muy capaz de escapar totalmente desapercibido. Si el paradigma de un mago no cuenta con un ataque, defensa o adivinación concreta, no hay forma de que ni siquiera un Archimago lo contrarreste.

Cardinal

Cardinal es el componente fundamental del Teluria. No es sorprendente que la capacidad de manipular las energías Cardinales mayores también proporcione el poder de reparar las deformidades y grietas de la realidad, suavizando el dolor de la Paradoja.

Dado que la Paradoja es, en muchos sentidos, una simple reacción al cambio desenfrenado, el poder de reparar la Paradoja es el poder de regular tus propios defectos. La Paradoja advierte al mago cuando su poder está fuera de control, el Archidominio de Cardinal permite que el mago reconozca ese defecto y lo solucione.

••••• Sentidos de Paradoja

Aunque en principio puede parecer que tiene un uso limitado, los Archimagos de Cardinal se dan cuenta de la capacidad de ver manifestarse a la Paradoja, no sólo en ellos mismos y los demás sino también en la realidad como descreimiento y efecto dominó. Su visión de la relación de la energía Cardinal y la Paradoja también les permiten ver cuando entran los magos en el Silencio. Es más, el Archimago puede canalizar la Quintaesencia para introducirla en esta Paradoja, anulando ambas. Este último efecto es coincidente. [Con una simple tirada sensorial, el Archimago puede determinar la fuente y naturaleza de las energías de la Paradoja. La canalización de la Quintaesencia sólo se puede hacer una vez en una fuente dada de Paradoja, y el número de éxitos logrado limita la Quintaesencia que se puede utilizar para anular la energía de la Paradoja. La Paradoja anulada de esta manera tiene tendencia a explotar, provocando daños agravados, así que es una forma peligrosa de ayudar a otros magos. Ten en cuenta que la Paradoja permanente está por encima de la ayuda de este poder].

••••• Entretejer Paradoja Idílica/Violar el Patrón

Al comprender la verdadera naturaleza de Cardinal, el Archimaestro puede tener acceso supuestamente a la Quintaesencia "inviolada". El Archimago puede entrar directamente en el Avatar de otra persona y aprovechar la Quintaesencia almacenada. El mago incluso puede dirigir la Paradoja contra sus enemigos, aumentar la severidad de las reacciones de la realidad y crear perturbaciones que anulan la magia. [Un Archimago puede tener acceso al almacén de Quintaesencia de otro mago haciendo un ataque de Cardinal. Sólo tiene que usar su Cardinal como un Efecto dirigido. Cada éxito que no se esquive o contrarreste, roba un punto de Quintaesencia. Es más, el mago puede amplificar la severidad de las reacciones de la Paradoja utilizando un Efecto rápido (no acumulativo, no prolongado) para añadir sus éxitos a la Reserva de Paradoja de una reacción. El mago incluso puede hacer que la Paradoja se gire y golpee a un objetivo diferente utilizando las normas para alterar Fuerzas. Claro que si el mago fastidia el Efecto, es probable que la Paradoja le golpee a él. No fracases].

••••• Canalizar Paradoja

El Efecto ridículamente vulgar de darle a alguien tu depósito de Paradoja pocas veces queda en tablas. También es posible llevarse la carga de Paradoja de otro, aunque no es demasiado deseable. Sin embargo, mover la Paradoja (cambiar de sitio la culpa, por así decirlo) es posible si se tiene el suficiente conocimiento esotérico.

[Por cada éxito conseguido en una tirada de Efecto, el Archimago puede canalizar un punto de Paradoja quitándoselo a alguien, provocando que explote de forma inmediata y se convierta en una reacción o incluso tirándose a una víctima que no consigue esquivar o contrarrestar el Efecto. Por cada dos éxitos logrados se puede mover un punto de Paradoja de la reserva del Archimago y llevársela a otra persona o bien hacer que produzca un reacción inmediata].

••••• Expulsar Paradoja Base/Crear Universo

Un Archimago de mucho talento puede tirar su Paradoja al éter. Los pocos que conocen este poder tienen la teoría de que eso es lo que crea los espíritus de la Paradoja.

Un Archimago en la cumbre de Cardinal también puede utilizar la Quintaesencia para crear un universo de bolsillo. Las dimensiones internas de este universo y el resto de las propiedades quedan a discreción del Archimago; su conocimiento de los Patrones es el único factor que limita las propiedades internas del universo. Este universo de bolsillo es un trocito de espacio doblado donde el Teluria se enrolla de forma natural en una especie de concha protectora. Obviamente, ver cómo evoluciona este universo puede proporcionar todo tipo de información para los magos novatos menos experimentados, y podría ser incluso un lugar interesante de visitar para el creador Archimago. El mago se limita a darle al Patrón diminuto una chispa de fuerza creativa y deja que siga su curso. Quizá esa fue la manera en que empezó nuestro propio universo...

[Consiguiendo tres éxitos por punto de Paradoja, el mago puede expulsar la energía de la Paradoja al vacío. Es un asunto en el que se consigue todo o nada, el mago debe conseguir los éxitos suficientes para eliminar toda su Paradoja o el Efecto fracasa (con la consiguiente adquisición de Paradoja adicional).

La creación de un universo queda mejor para la imaginación del Narrador. Debido a las diferencias en los Patrones primarios, los objetos de un universo creado no pueden sobrevivir en el universo madre (el Teluria del mago creador). Son, como mucho, sombras insustanciales de esa realidad superior. Lo contrario no es cierto; el mago creador (y las otras criaturas y objetos de su realidad) son bastante funcionales en un universo de bolsillo, a menos que el mago construya específicamente su Patrón de otro modo. Lo cual puede ser un modo único de explorar algunas historias muy extrañas].

Correspondencia

Los maestros de la Correspondencia suelen usar dos teorías importantes en su trabajo. La primera es la doctrina mística del contagio; la segunda, una teoría más reciente, es la del Punto de Correspondencia.

Para todas las Archi-Esferas hay un paso que da el mago para superar el Dominio. Para la Correspondencia, el mago debe averiguar el modo de estar en el mismo espacio que él mismo; el Punto de Correspondencia les permite a los Maestros existir en muchos lugares al mismo tiempo. Luego, el mago debe resolver la paradoja de co-existir en el espacio consigo mismo como más de una conciencia simultánea de espacio singular. ¿Confuso? Nadie dijo que fuera fácil.

••••• • Dobra Espacio/Crea Espacio

Pocas veces utilizado dentro del Horizonte, este poder le permite al Archimago reducir o aumentar la distancia entre dos objetos cualesquiera. Si el Archimago no está trabajando en un espacio vacío, entonces debe utilizar otras Esferas para manipular los Patrones participantes (o Espíritus, en la Umbra). Se pueden utilizar los éxitos para quitar o añadir espacio en una zona. El mago podría crear una franja o burbuja de distancia adicional en una zona, manipulando los Patrones como si fueran plastilina con magia conjuncional para obligarlos a ocupar la nueva distancia. Y a la inversa, el mago podría derrumbar una zona del espacio hasta convertirla en un punto y dejar fácilmente que cualquiera la cruce.

En este nivel de Archidominio, el mago puede, en efecto, crear espacio, generando una zona de vacío que obliga a salir al espacio existente hacia sus alrededores. Con las magias de Patrones adecuadas, este espacio se puede llenar con otra materia o hacer que parezca parte del paisaje que ya existía. Ten en cuenta que el espacio no es un Patrón en sí; es como dijo en broma un Archimago "el lugar donde el Teluria guarda sus trastos". Por tanto, para crear espacio no se necesita el uso de la Quintaesencia.

Un mago puede doblar un Patrón ya existente para deformar su relación con el espacio. El mago puede coger a una persona y retorcerla para darle la forma de una galletita salada; de forma subjetiva, la persona aún parece existir según sus proporciones normales pero el mundo que le rodea está horriblemente deformado. Como es lógico, esto puede provocar todo tipo de complicaciones, aunque en realidad no causa daños directos.

[Doblar o crear espacio es casi siempre una acción muy compleja (10+ éxitos). Doblar un Patrón es un Efecto conjuncional y es también una acción compleja.]

••••• • Nada de Protección

Como implica el nombre de este poder, el mago se da cuenta de que las protecciones son algo que prácticamente hay que apartar, ya que la región que hay dentro de la protección es espacio que se puede alcanzar.

Normalmente, un mago puede utilizar Correspondencia para saltarse las zonas protegidas, teleportándose directamente para entrar o salir de una zona que tiene puertas de Correspondencia o dobleces. Las protecciones, sin embargo, están atadas a los Patrones del Teluria mismo, así que un mago que no cruza necesariamente los espacios intermedios puede verse obstaculizado, dañado o expulsado. Al comprender esto, el mago ya no confía en que le guíen los Patrones del Teluria. En lugar de utilizar el Punto de Correspondencia como salida externa a todo el espacio, el mago se convierte en una especie de Punto de Correspondencia, existiendo en todas partes al mismo tiempo, evitando los efectos de protecciones que están unidas a conceptos de "dentro", "fuera" y "tocar".

Un mago también puede anular de forma temporal los poderes de una protección para que la puedan evadir otros. El proceso es parecido pero el mago mismo se convierte en la puerta de Correspondencia a través de la que los otros pueden acceder al espacio u objeto protegido. Dado que el mago puede co-localizar fácilmente aspectos de sí mismo, sin embargo, los sujetos no tienen que verle o tocarle, ni siquiera ser conscientes del Efecto.

[Al evitar una protección de esta forma se suele añadir la fuerza de la protección al total de éxito exigido en otras funciones de Correspondencia. Como es natural, el mago ni siquiera tiene que entrar totalmente en la zona protegida; puede limitarse a meter la mano o simplemente coger un objeto protegido, sin ningún tipo de problema. Para romper una protección de forma temporal hay que derrotar la fuerza de la protección, como con la magia contestada habitual, y los éxitos adicionales le permiten a otros saltarse la protección con la ayuda del mago].

••••• • Límites del Espíritu

En este nivel de Archidominio, el mago puede viajar a cualquier lugar, como con la teleportación de Correspondencia o co-localización normal, pero se sigue llevando con él realidad material (o espiritual). El mago se lleva consigo algunas de las características del espacio terrestre cuando viaja. Si bien no se co-localiza técnicamente con la Tierra, no tiene que sufrir el medio ambiente hostil de sus localización(es) física(s).

Si un Archimago con este dominio de la Correspondencia va de la Tierra a cualquier lugar del Horizonte, todavía tiene que cruzar la Celo-sía o sufrir los efectos del espacio. El mago trae consigo los aspectos materiales de la Tierra; no la crea allí donde vaya. El frío extremo y las radiaciones del espacio siguen siendo letales. Si viaja fuera del Horizonte, no se lleva este aspecto material consigo, ya que esa región rechaza la separación de lo espiritual y material. Para sobrevivir aquí se necesita el Dominio del Espíritu. Por tanto, este poder no protege contra la invasión de fuerzas medio ambientales externas pero le permite al mago recurrir a reservas terrenales seguras, respirando con normalidad, caminando sobre tierra firme (que no existe) y demás.

Puesto que el mago puede crear fácilmente burbujas de espacio que comparten características con otro espacio (en esencia co-localizar rasgos espaciales en lugar de sólo objetos) es sencillo reservar un trocito de espacio al que sólo el mago y otros con el mismo nivel de Archidominio pueden tener acceso.

[El mago debe conseguir los éxitos suficientes para mantener el campo durante el tiempo que dure su viaje a territorio hostil. Para construir un trozo de espacio restringido se necesita un ritual prolongado de complejidad moderada (generalmente de diez a quince éxitos) que depende de la zona construida y del tiempo que se supone que debe existir el espacio].

••••• Sin límites

En este nivel, cualquier movimiento es posible. Los magos que tienen el Archidominio de Correspondencia supremo pueden atravesar cualquier barrera, hasta la Celosía y el Horizonte. Para el mago, todos los espacios son uno solo.

[Para alcanzar cualquier lugar de la Tierra se requiere un solo éxito, dos si el lugar está protegido. Entrar en el Horizonte proveniente del lado material de la Celosía de la Tierra requiere de dos a cinco éxitos y viajar de la Tierra a cualquier lugar fuera del Horizonte necesita entre siete y diez éxitos. Pero la supervivencia más allá del Horizonte sigue exigiendo un Dominio de Espíritu].

Entropía

El Archidominio de la Entropía es al mismo tiempo fácil e imposible. El mago debe darse cuenta de que su destino es obra suya. Va donde va por las elecciones que ya ha hecho. También debe darse cuenta de que no puede cambiar su destino sin cambiar quien es. Es algo mucho más profundo que limitarse a decir, "Genial, acepto que yo hago mi propio destino". Es comprender que *cada* acción que el mago ha realizado ha teñido su futuro y de que no puede escapar a las consecuencias de su existencia. El mago quizás sea capaz de doblegar el universo a capricho pero al final tiene que vivir consigo mismo.

••••• Ridiculizar el Orden/Caos Total

En este nivel de comprensión, el mago obtiene un determinismo total sobre el azar. El Archimago puede negar cualquier cambio o recurrir a la Entropía para reducir un objeto o ser a sus componentes. Mientras los niveles inferiores de la Entropía permiten al mago afectar el resultado de las probabilidades siempre que exista algún elemento de azar, este poder le permite al mago crear caos puro o bien eliminar la probabilidad por completo. Un gesto con la mano puede dispersar un objeto para convertirlo en moléculas moviéndose al azar o montar una forma a partir de elementos esparcidos.

[Aunque un mago puede construir o destruir Patrones con este nivel de Entropía, este tipo de Efectos suelen ser conjuncionales con otra magia de Patrones si se quiere que duren. Las criaturas y los objetos se pueden reducir a sus componentes (sufriendo daño en la Entropía) o bien se pueden convertir en autómatas totalmente estáticos durante el tiempo que dure el Efecto, incapaces de aprender, crecer o cambiar].

••••• Destino de las Especies

En esta etapa de la Entropía, el mago puede controlar la evolución de una especie. Mientras el mago menor ve el trabajo de la Entropía en Patrones únicos, probabilidades caóticas y constructos intelectuales, el Archimago entiende la Entropía a una escala de meta-Patrones. Ve la Entropía no sólo en los Patrones sino en las relaciones entre ellos. Puede hacer que una especie se adapte mejor a su medio ambiente, haciéndola más prolífica. También puede hacer lo contrario, provocando su extinción. Sin acceso a la magia de Correspondencia, eso puede llevar varias generaciones mientras el mago bendice o maldice a miembros cercanos de una especie. Para una especie migratoria o para las especies que están extendidas por toda la Tierra, quizás sea necesario el Dominio de Correspondencia para que se produzca un efecto real. Sin embargo, este potente Efecto no deja de ser, en esencia, Entropía infecciosa. El mago toca los Patrones de tal forma que consigue que se extienda el Efecto en cascada.

[Obviamente, afectar a un buen número de criaturas es una tarea enorme. El mago debería invocar el Efecto de forma consistente varias veces como un ritual prolongado para poder afectar a las criaturas suficientes. Este uso de la Entropía es un poco más gradual que los niveles inferiores; la inercia almacenada en tantos Patrones necesita algún esfuerzo para cambiar. Utilizada conjuncionalmente con el Tiempo y la Correspondencia, un mago, en teoría, podría hacer extinguirse a una especie en un día o hiper-evolucionarla, aunque unas acciones tan in-

creíblemente vulgares es mejor dejarlas para los universos de bolsillo y para los experimentos personales].

••••• Rompe el Manto/Niega el Final

El Archimago literalmente abre el Manto, lo lo cierra! Íntimamente unido al Inframundo, el control que tiene el mago sobre la Entropía rompe las barreras de la muerte. Con apenas un paso, el mago puede entrar caminando en el Inframundo como los Maestros del Espíritu. Sin embargo, el mago también puede reorganizar los poderes de la muerte a su gusto. Aunque manipular el Inframundo es una empresa arriesgada (ver Capítulo Tres), el mago está perfectamente capacitado para reanimar la vida a partir de la energía arremolinada y nihilista de la muerte o bien impedir que el Olvido se apodere de un objeto o criatura.

[Al entorpecer el progreso del Olvido, el mago puede ralentizar o detener el proceso de la muerte, la enfermedad o las heridas. Los Archimagos que tienen este nivel de Entropía pueden evitar que los espíritus de los muertos se disuelvan en la nada del más allá o bien canalizar las tormentas del Inframundo en diferentes direcciones. Estos Efectos son bastante triviales, aunque una metedura de pata puede ser desastrosa.

En realidad, entrar en el Inframundo o resucitar a los muertos es, claro está, una hazaña digna de Orfeo. El mago debe emprender una búsqueda para realizar el Efecto adecuado, volviendo a unir literalmente al sujeto rasgando la barrera que separa la vida de la muerte y destruyendo así las distinciones entre el caos y el orden. Estas hazañas son tareas de gran complejidad (20+ éxitos) y dificultad].

••••• Destino Verdadero

El universo es un libro abierto para los mejores estudiantes de la Entropía. Las posibilidades y el destino están escritos en letras mayúsculas y el Archimago supremo no ve ninguna contradicción entre la suerte, la elección y la predestinación. En lugar de limitarse a manipular los resultados de la probabilidad, el mago puede ver el curso que toma cada faceta del Telurio. Puede ver las líneas que influyen en todos los Patrones y la forma en que va a terminar el ser.

[El mago puede alterar el Trasfondo Destino libremente, aumentándolo o bajándolo o incluso cambiando el propio destino. El escudriñamiento con este nivel de Entropía le permite a un mago determinar también el Destino de una criatura, y sólo las magias más potentes pueden impedir esas percepciones. Aunque el mago no ve necesariamente a través del tiempo, entiende de forma inmediata todos los resultados posibles y comprende lo que van a ocurrir a menos que se ejerzan unas fuerzas fenomenales. Cambiar el Destino es una acción compleja (10+ éxitos), mientras que modificar la puntuación de Destino de un mago significa reconstruir la interacción de azar y destino dentro de su Patrón, lo que requiere cinco éxitos y diez puntos de Quintaesencia por círculo cambiado].

Espíritu

Para lograr la mayor comprensión del Espíritu, hay que quedar subsumido por él. Un Archimago del Espíritu se somete al viaje del chamán, queda poseído por los espíritus, muere simbólica (o literalmente) y vuelve con su sabiduría.

••••• Despertar a los Efímera

Aunque despertar a los Efímera puede parecer un truco menor, sus efectos pueden ser devastadores. Los Efímera son los espíritus dormidos de los objetos, los árboles y los lugares. Cuando se despiertan, en ocasiones poseen un poder increíble para afectar al mundo real. La mayor parte de los magos, cuando están en su terreno, tienen una buena relación con los espíritus cercanos, así que el Archimago puede invocar a todo tipo de espíritus para que le ayuden y es posible que también pueda invocar espíritus en otros lugares.

[Prácticamente cualquier tipo de objeto o criatura Patrón puede tener su propio espíritu Efímero. Despertar a este tipo de espíritus es



una tarea bastante sencilla (5 éxitos más o menos), un testamento de que los poderes del Espíritu están por encima de la complejidad de las otras Esferas. Una vez despierto, este espíritu puede ejercer con frecuencia un cierto control sobre su anfitrión físico y podría tener poderes asociados a sus propiedades místicas. El espíritu no se muestra automáticamente amigable con el Archimago, pero para un Archimago del Espíritu probablemente es algo habitual tratar con espíritus. Este poder no funciona con seres inteligentes].

***** • Crear Reino

El Archimago ya es lo bastante experto para tejer materia espiritual de formas casi no espirituales. Puede crear un "pericarlo", un muro parecido a la Celosía, a través del que hay que pasar con el Espíritu. El pericarlo aíslla una zona, convirtiéndola en una especie de Reino diminuto.

[Aunque el mago no lleva en realidad la localización al mundo espiritual, sí que crea una membrana de espíritu a su alrededor. Las personas que deseen cruzar a la zona delineada deben atravesar el pericarlo de alguna forma. Cada éxito conseguido se traduce a un nivel de puntuación de Celosía efectiva para el pericarlo, o se puede utilizar para prolongar la duración y alcance como siempre. Las criaturas que no tienen la capacidad de entrar en el mundo espiritual se encuentran en el pericarlo una barra infranqueable, brumosa y ligeramente reflectante].

***** • Recordar al Uno

Aunque algunos miembros del Coro que oyen hablar de este poder lo consideran blasfemo, eso es porque están totalmente equivocados sobre su función. Este poder le permite al Archimago reunir Reinos que se solapan, sin que haya ninguna Celosía en medio. Se llama así por la mítica Primera Edad, cuando todos los Reinos eran uno.

[Consiguiendo tres éxitos por cada punto de la Celosía, el mago puede reunir Reinos que se solapan. Los éxitos adicionales se suman a la duración a un tercio de la proporción habitual. Los Reinos reunidos de esta forma no resultan dañados y se les trata como lugares enteros y completos donde sus habitantes pueden relacionarse entre sí. Normalmente suele funcionar en una zona pequeña, utiliza la tabla de alcance con un tercio de los valores normales. Cuando los Reinos se vuelven a dividir, las criaturas vuelven a sus planos natales, incluso aunque hubieran cruzado antes de algún modo].

***** • Despertar Avatar

Sí, es posible forzar el Despertar de otro. No suele ser una buena idea. El Despertar tiene que llegar cuando el mago está listo para él. Muy pocas personas Despertadas de esta forma siguen siendo útiles para los que los han despertado. El Despertar ya es bastante traumático, un Despertar forzoso puede matar a la víctima de un shock o dejar al Avatar dañado o trastornado.

Algunos extraños y poderosos Umbroles poseen este poder. A estos Umbroles se les suele llamar demonios. Los magos infernales tienen que conseguir sus poderes de algún modo, después de todo.

[Despertar al Avatar de un mortal no es moco de pavo, suele contar como una tarea de dificultad extraordinaria (20+ éxitos). El sujeto pierde inmediatamente un punto permanente de Fuerza de Voluntad a causa del trauma y debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad. El fracaso indica que el sujeto consigue un trastorno y su Avatar sufre algún tipo de daño (que se manifiesta como Incompetencia de Esfera, no tiene puntuación de Avatar o alguna desventaja parecida), mientras que un fracaso mata al objetivo. Este poder no tiene ningún efecto sobre una criatura sobrenatural o ya Despertada. Incluso si se consigue el Desper-

tar, el individuo quizás no se muestre muy amistoso con el mago o quizás ni siquiera sea capaz de actuar después de una experiencia tan repentina y aterradora].

Fuerzas

Como con todas las magias de Patrones, el Archidominio de Fuerzas exige que el mago entienda las Fuerzas en un nivel interconectado en lugar de en un nivel individual de Patrones. El mago debe recurrir al Patrón universal de Fuerzas. Al buscar en el Reino Fragmentario adecuado, el mago consigue vislumbrar la Fuerza unificada, el Patrón que describe la suma de todas las fuerzas del universo. Dado que este Patrón (en teoría) expresa cada fuerza posible, eso significa que el mago experimenta prácticamente cada combinación de Patrones de Fuerza posible. Cosa que suele ser letal.

••••• Economía de Fuerza/Sentir la Fuerza Universal

Al abrirse a la fuerza universal, un mago puede ver las interacciones de Patrones de Fuerza y sus comienzos y finales naturales. Aunque las percepciones de Fuerza normales le permiten al mago observar las interacciones de esos Patrones, este nivel de Archidominio le permite al mago hacer conexiones entre un Patrón y sus orígenes, sus relaciones con otros Patrones y su objetivo final. Una visión tan amplia permite al mago determinar dónde y cómo aplicar la fuerza para conseguir el máximo efecto con el mínimo esfuerzo.

[Con la capacidad de sentir las fuerzas universales, los otros Efectos de Fuerza del mago se hace mucho más eficientes. El hecho de percibir las Fuerzas le permite al mago seguir a un Patrón de Fuerza hasta su origen y extraer sus posibles resultados. El mago también puede dirigir otras manifestaciones de las Fuerzas con la mitad de los éxitos exigidos habituales, siempre que el mago ya haya activado la percepción universal].

••••• Placas Tectónicas

Al manipular franjas enteras de Patrones de Fuerza de una sola vez, el mago puede dejar caer partes de un continente en el océano, o bien levantar partes del lecho marino. Sin embargo, sin la magia de Correspondencia o de Tiempo, no cabe duda de que se va a ver atrapado en la devastación. Por cierto, ¡alguien de la clase recuerda lo que hablamos sobre la Locura de Fleck?

[En pocas palabras, el mago puede mover continentes enteros con las Fuerzas. En lugar de agarrar o crear Fuerzas individuales, el mago recoge todas las fuerzas que actúan sobre un objeto en un único vector y las modifica a capricho. Aunque las consecuencias de esta manipulación son una devastación de proporciones fenomenales, el mago puede prolongar sus Patrones de Fuerza para afectar tanta zona como éxitos pueda conseguir sobre su Efecto. Es mejor no considerar siquiera las consecuencias vulgares].

••••• Jugar con los Reinos

Normalmente, el control que tiene un mago sobre las Fuerzas está limitado a la interacción de las fuerzas que tratan con otros Patrones. Pero con una concentración suprema es posible hacer fuerzas que interactúen con el espacio del Teluria, específicamente diseñadas para presionar los límites de la propia realidad.

Ahora el mago puede mover Reinos. Los Reinos hechos por magos son bastante fáciles de mover, mientras que los Reinos más grandes y estáticos exigen un poco más de esfuerzo. Bajo las circunstancias apropiadas, un mago podría alterar las posiciones aparentes de varios lugares de la Umbra, obligando incluso a que Reinos normalmente separados entren en breve contacto. Aunque los Reinos suelen ser demasiado grandes para hacerles atravesar la Celosía; la resistencia sería inmensa.

[Utiliza tu imaginación, el mago de este nivel de poder puede mover Reinos de la Umbra, haciendo que el acceso sea más fácil o más difícil. Los

Reinos de bolsillo pequeños y los Refectorios quizás sólo necesiten 10 o 15 éxitos para moverlos, mientras que un Reino Fragmentario de tamaño natural necesitaría el trabajo de varios magos juntos que consiguieran 30 o más éxitos. Recuerda, también, que la inercia histórica significa que los Reinos tienden a volver a su estado original si no se les atiende].

••••• Alterar las Fuerzas Universales

En este nivel del Archidominio, el mago puede alterar las fuerzas que afectan a todo el Teluria. Puede manipular la interacción de los Shenti, acercándolos más o separándolos. El mago puede cambiar por un breve espacio de tiempo la forma en que funciona una fuerza universal, o incluso inventar una fuerza totalmente nueva ("¡Esta es la Fuerza de Thon, que elimina las distinciones de género!").

Algunos Eutánatos se han preguntado si el propio Olvido es un aspecto de un Ejemplar de las Fuerzas. ¿Podría ser que cada fuerza no sea más que una emanación de la voluntad de algún antiguo mago que imaginó el cosmos y lo convirtió en realidad?

[Al hacer una tirada de Efecto inmenso, un mago puede transmutar la naturaleza de una fuerza universal, por ejemplo alterando la forma de funcionar del magnetismo o cambiando la fuerza nuclear fuerte. Este tipo de Efecto escapa rápidamente al control del mago y se repite en cascada, ya que la inercia histórica resiste; este tipo de cambios dura como mucho unos cuantos turnos. Sin embargo, el hecho de cambiar la constante gravitatoria del universo tiene su utilidad. Además, un mago puede crear por un corto espacio de tiempo una nueva fuerza universal y luego utilizar una magia de Fuerzas más mundana para conjurar o modificar las fuerzas de ese nuevo tipo. Cualquiera de las dos cosas es una tarea muy compleja (15+ éxitos), aunque una vez añadida al Teluria, una fuerza universal puede durar algún tiempo].

Materia

Entender la universalidad de la Materia puede parecer la más segura y fácil de todas las magias de Patrones, pero en realidad es la forma más rápida de perderse. Como ocurre con las Fuerzas avanzadas, el Archidominio de la Materia viene con la comprensión de las relaciones existentes entre los Patrones de Materia de todo el Teluria. El mago debe ahondar en la naturaleza de la materia, su existencia como estado solidificado de la Quintaesencia, y al final aprender las propiedades más básicas de la Materia a través de sus diferencias con el propio Patrón de Vida del mago.

••••• Alterar Estado

Aunque la alteración de la materia puede parecer similar a niveles anteriores de habilidad, en este nivel el mago puede cambiar fácilmente al materia a través de varios estados.

[Todas las propiedades necesarias se alteran para inducir un cambio de estado (sólido, líquido, gaseoso, plasma, éter), requiriendo un éxito por cambio de estado. Un cambio a plasma técnicamente exige Fuerzas 3 y a éter (o Quintaesencia) requiere Cardinal 2. Este cambio se puede lograr con cualquier Patrón de Materia dentro del alcance sensorial del mago. Es importante tener en cuenta que el plasma que se crea de esta manera no está caliente, es más un estado entre una Materia y un Patrón de Fuerzas].

••••• Transformar Patrón

El Archimago de Materia puede convertir cualquier cosa (o todo) nada más verlo en lo que él quiera. Una vez más es una función escalada. Mientras el Dominio anterior de la Materia le permite a un mago transformar Patrones a pequeña escala, este nivel de Archidominio deja que el mago coja múltiples Patrones diferentes y los altere simultáneamente en masa.

[Generalmente cada cambio de propiedad requiere un único éxito. Por tanto, cada éxito deja que el mago altere una propiedad fundamental: dureza, densidad, peso, absorción de la luz y demás. En lugar de tra-

jar con ladrillos individuales de un muro, el mago se limita a coger el meta-Patrón del muro y lo retuerce de la forma adecuada. Un castillo convertido en mantequilla con un éxito sigue siendo tan duro como la piedra, pero más sabroso].

***** • Crear Patrón

El Archidominio de los meta-Patrones le permite a un Archimago superar los límites habituales de escala que imponen las magias menores. En lugar de crear Patrones individuales, el mago crea una forma que alberga múltiples Patrones que se reproducen. Los cambios individuales de trozos concretos se pueden hacer más tarde. El movimiento de componentes con varios elementos no supone ninguna dificultad. El mago no se molesta en entrelazar cada trozo del Patrón desde el interior, sino que sólo hace un esbozo del Patrón, dejando que se llene según sus necesidades.

[El Archimago puede, dentro del alcance sensorial, entrelazar un Patrón tan grande e intrincado como quiera, suponiendo, claro está, que tiene tanto el conocimiento de Cardinal como la Quintaesencia para alimentarlo. Por ejemplo, en lugar de crear sólo un ladrillo, el mago construye un Patrón para un Patrón, utilizando una plantilla de un castillo y llenándolo repetidamente de ladrillos. La dificultad no es mayor que cuando se crea cualquier otro tipo de Materia, así que aunque es más difícil invocar este Efecto de forma correcta, le permite al mago construir objetos más complejos y más grandes].

***** • Realidad Subjetiva

En la cumbre de esta Esfera, el mago crea Patrones de Materia que responden no a otras formas de Patrones físicos sino a Patrones etéreos como la Mente. Estos Patrones alteran sus propiedades según sus respuestas pre-programadas a los impulsos de la Mente o el Espíritu. Así pues, el mago puede hacer Patrones que tengan ciertas propiedades para una persona y propiedades diferentes para otra.

[El control supremo que tiene el Archimaestro sobre la Materia es tan grande que sus creaciones tienen aspectos diferentes para los que los ven. Puede hacer propiedades materiales, por ejemplo, que sean venenosas para Naturalezas o Esencias concretas. Se pueden programar los Patrones de Materia para que respondan a ciertos Efectos del Espíritu o a emanaciones de Cardinal, como se deseé].

Mente

Los estudiantes más jóvenes de la magia de Mente perfeccionan la técnica de *no mente*, vaciando sus pensamientos. Los Maestros ahondan en las complejidades de los Patrones mentales y los constructos de pensamiento independiente. Los Archimaestros hacen las dos cosas a la vez: pensar y no pensar, mente y no mente. Para el Archimaestro, el pensamiento y su ausencia es como la luz y la sombra.

***** • Revivir Vidas Pasadas/Sentir la Mente Universal

El Archimago puede ahondar en sus vidas pasadas, encontrar hallazgos asombrosos y recordar pruebas antiguísimas y sabiduría aún más ancestral. Puede entenderse a sí mismo de una forma más completa y en ocasiones aprender información muy útil sobre los amigos o los enemigos. Al introducirse en la red de todas las mentes, puede aprovechar los consejos contenidos en todos los Avatares despiertos.

[Con un simple Efecto, el mago puede ahondar con facilidad en los descansos del Sueño, incluso más allá de sus reservas habituales. Gastando un punto de Quintaesencia, el mago puede alimentar su mente para que atraviese los pensamientos sin límites que se reflejan en su Avatar, sacando trocitos de vidas anteriores o reflejos de sabiduría de otros Avatares. Cada éxito en estas tiradas le permite al mago aprovechar un punto extra de Vida Pasada para una única tirada. Este Efecto no se puede prolongar y no es acumulativo, lo que el mago consiga en la tirada de Areté es lo que recibe].

***** • Subconsciente Universal/Reprogramar Avatar

En esta etapa el Archimago comprende el mundo Durmiente tan bien como el despierto. Con cuidado puede guiar a su Avatar para que repare sus defectos para las pruebas de la siguiente vida.

[De la misma forma que un mago podía sentir los pensamientos pasados del Avatar a través de las primeras aplicaciones de la mente, este poder capacita al mago para imprimir pensamientos, recuerdos e impulsos de forma específica en su Avatar. El Avatar lleva estas imágenes y las produce en las vidas y Búsquedas posteriores. Aunque pudiera parecer que todo esto tiene una utilidad limitada, quizás sea la última esperanza para un Archimago que se ha dado cuenta de la futilidad de intentar llegar a la Ascensión sólo a través del Dominio de las Esferas].

***** • Auto-Conciencia

El mago que llega hasta aquí entiende la verdadera insignificancia de los logros mentales para llegar a la Ascensión. El proceso del pensamiento no es en absoluto tan importante como el estado del ser. Como dice el refrán, "Intenta ser un ser humano en lugar de un acto humano". En este nivel el mago adquiere un control preciso de sus acciones y emociones.

[Una vez que el mago adquiere una conciencia total de sí mismo, ya no está sujeto a estados de turbulencia emocional. Si bien no puede necesariamente forzar la iluminación, sí que puede apartar con toda facilidad las barreras mentales y las flaquezas que quedan. Un ritual prolongado puede eliminar Defectos mentales concretos del mago o de un tema concreto. De forma parecida, el mago puede gastar Quintaesencia para refrescar su Fuerza de Voluntad fortificando su Patrón mental individualmente limitado por el número de éxitos conseguidos en la tirada de Efecto].

***** • Una Mente

Provincia de los escasísimos Archimaestros mentales (o de los extremadamente hambrientos de poder), Una Mente da acceso a todas las mentes. El mago comprende el funcionamiento de todas las mentes que le rodean. Ve el reflejo de cada pensamiento en el flujo quintaesencial del Teluria, abriendo su conciencia a un reino de intuición global. Su Patrón de Mente, que ya no está encadenado a su Patrón de Vida, existe de forma independiente en el flujo de la Mente Universal.

[El mago de este nivel de Archidominio ya no necesita cuerpo. Incluso si se mata su forma física o se destruye su cuerpo, su Patrón de Mente permanece intacto y capaz de flotar a través de cualquier reino de conciencia. El mago puede sentir las emociones, intenciones y pensamientos de casi cualquier criatura, como con los niveles inferiores de magia de Mente, pero también puede determinar el flujo general de múltiples Patrones de Mente. Así pues, con un simple Efecto limitado por una zona, el mago puede identificar la ola de emoción que embarga a todo un grupo, la "mente formal" de una multitud, especie o colectivo].

Tiempo

Francamente, alterar el pasado es un poder que el Narrador tiene que mantener alejado de las manos de los jugadores. No hay ningún sistema de reglas que describa el viaje en el tiempo porque una historia es una progresión lineal de acontecimientos. Hay que darse cuenta de que si el Archimago puede afectar el pasado, entonces el pasado también puede quedar afectado por el Consenso de los que viven en el presente. La gente que escribe la historia puede, literalmente, cambiar la historia. Eso explica los esfuerzos de la Tecnocracia para cambiar la percepción y la documentación histórica.

Un personaje que encuentra formas de evitarlo debería ver cómo cambia el tiempo para encajar con su visión del mismo. Además, un mago que intente afectar una época diferente se encuentra con que su puntuación en la Esfera del Tiempo se reduce en uno por época eliminada. Si el mago mejora su puntuación de Esfera en otra época, su puntuación se puede aumentar hasta la puntuación normal con un coste de dos veces

la nueva puntuación en puntos de experiencia. Eso significa también que un mago no puede viajar siquiera a la Altísima Era Mítica (la época anterior más reciente) hasta que su puntuación de Esfera de Tiempo sea ocho. Una vez que logre esa puntuación de Esfera en más de una época, las puertas del tiempo pueden traspasar la barrera de era. Además, un mago no puede exceder su puntuación más alta de Tiempo en una época que no sea la suya.

Para poder superar el Dominio, el aspirante a Archimago de Tiempo debe entrar en un bucle del tiempo y encontrar la forma de salir. Es casi como encontrarse atrapado en un Reino de la Paradoja por culpa de una reacción de Tiempo. Sin embargo, el mago dispara de forma deliberada circunstancias de Tiempo paradójicas y luego fuerza una resolución. El truco es devolver al Archimago a su flujo de tiempo original.

••••• Ayudar al Pasado

Este poder le permite al Archimago enviar objetos o incluso Quintaesencia a un tiempo pasado. Cuando un Archimago cambia el pasado, la alteración es mayor en el momento de la interferencia. Así pues, la Paradoja puede reaccionar contra el Archimago no sólo cuando envía materiales al pasado, sino también cuando los recibe. Como es natural el Sentido del Tiempo recibe todo tipo vibraciones extrañas de esta interferencia.

[Cardinal, Materia o Vida es lo que se suele necesitar para enviar artículos al pasado. Se deben gastar éxitos tanto para el tamaño del artículo como para el grado de alteración del presente. El objeto enviado al pasado literalmente consigue meter al mago en un nuevo flujo temporal; cuanto más divergente sea la línea del tiempo, más éxitos se necesitan para que el Efecto se produzca].

••••• Ir al Pasado

En este punto, la capacidad del mago para alterar el pasado ha mejorado de forma ingente. Se convierte en una fuerza dinámica del flujo temporal y puede seguir el curso del tiempo, alterando en gran medida el presente. Puede volver atrás con toda facilidad, más que cualquiera de sus antiguas habilidades de Tiempo le permitía ver o alterar. El inconveniente, sin embargo, está en la Paradoja. El mago debe tener cuidado de meterse sólo brevemente en el flujo temporal y realizar cambios menores sin invocar una magia adicional. La Magia desplazada por el tiempo crea una gran tensión en el Teluria, lo que se refleja en una Paradoja extrema.

[Cualquier magia utilizada en el pasado atrae a la Paradoja como si el mago estuviera utilizando Archi-Esferas, incluso aunque sólo esté realizando Efectos simples y sutiles. La Paradoja que normalmente se conseguiría con ese Efecto se adquiere como siempre, pero el resto de la Paradoja se queda acumulada en el "presente". Si la reacción del "presente" es lo bastante grande (20+ puntos) entonces TODOS los cambios realizados por el mago se invierten y vuelven a la normalidad cuando termina su viaje en el tiempo. Eso además del daño que le produzca la reacción. Si la reacción alcanza los 30+, es hora de retirar retroactivamente al mago de la crónica].

••••• Puerta del Tiempo

Las puertas del tiempo se pueden dirigir hacia atrás o hacia delante en el tiempo, o en ninguna dirección. Cuando un Archimago de este nivel de poder viaja hacia delante o hacia atrás en el tiempo, ya no existe como Efecto viajero por el camino. En realidad ya no le puede afectar nadie, ni siquiera los que entienden la Esfera del Tiempo. En efecto, salta de un punto en el tiempo a otro.

Con frecuencia, sin embargo, un mago puede crear una puerta móvil en el presente. Los observadores no ven más que una entrada abierta pero esa entrada se suele crear para que vaya a un punto específico del flujo temporal, así que el otro extremo no es móvil, siempre existe en el mismo punto del pasado o del futuro. La puerta del presente se mueve con el flujo temporal, permaneciendo abierta y disponible para su uso (una entrada inmóvil sólo existiría durante un momento y luego, mientras el presente siguiera su camino, la puerta seguiría existiendo en ese momento estático

del pasado). En teoría, un mago incluso puede hacer una puerta que se mueve hacia atrás en el tiempo; al atravesar la puerta al poco tiempo de su creación, se pasa a un tiempo pasado reciente, mientras que si se atraviesa más tarde se llega a un momento mucho más antiguo del pasado.

Todas las puertas con un extremo no móvil (como las utilizadas para visitar un punto específico del tiempo) se derrumban en cuanto alguien las atraviesa. Si los dos extremos de las puertas se mueven en direcciones diferentes del tiempo, pueden terminar convergiendo o divergiendo. Las puertas que convergen se derrumban cuando se encuentran, las puertas divergentes y aquellas cuyos dos extremos van en la misma dirección siguen existiendo hasta que se derrumban en uno de los extremos.

Por ejemplo, si un mago crea una puerta con un extremo estático en el pasado y un extremo que se mueve hacia delante en el presente, la puerta sigue existiendo en el presente (se mueve con el presente). El extremo estático del pasado sale siempre al mismo punto del tiempo, sin importar cuándo se utiliza la puerta. Si el extremo del pasado se mueve hacia atrás, entonces al atravesar la puerta en el momento de su creación coloca a esa persona en el destino original de la salida de la puerta, pero si se espera para usar la puerta más tarde, se catapulta al usuario más atrás en el tiempo, ya que la salida de la puerta ha retrocedido en la historia.

[Las Puertas del Tiempo deberían llamarse Puertas de la Conspiración. La metafísica de las Puertas del Tiempo puede ser pasmosa en su complejidad, así que es mejor dejarlas como portales construidos para cumplir un papel específico en el relato. Recuerda, si un mago construye una Puerta del Tiempo y altera su pasado, termina en una línea temporal alternativa en la que sus acciones han provocado los cambios adecuados].

••••• Existencia Aparte del Tiempo

Es privilegio de los muy pocos ver la línea del tiempo como un todo de principio a fin. Lo molesto de estas percepciones es que en realidad no abarcan todas las eras. Mientras prácticamente todas, salvo unas cuantas épocas protegidas de esta era están claras para el mago, las eras previas y siguientes son difíciles de ver con detalle. Los Archimagos que hablan de esta percepción del tiempo durante los últimos años la han llamado "vigilar el reloj del Armagedón"

[Después de lograr este Archidominio del Tiempo, el mago ya no existe como un momento estático del presente, sino que toda la existencia de su Patrón está disuelta en un único "momento" que alberga la era entera. El mago puede "fundirse" a un segundo y decidir trabajar dentro de la línea del tiempo en cualquier punto. Como siempre, al modificar la línea del tiempo, el mago se coloca en un flujo temporal alternativo. Es molesto, porque el determinismo carece de mucho sentido y el mago se encuentra constantemente en el flujo del tiempo si realiza cualquier acción. Más o menos lo único que puede hacer el mago en este punto es crear Puertas del Tiempo para otros].

Vida

Para llegar a estar en armonía con el Patrón universal de Vida, el mago debe fluir a través de muchos Patrones de Vida menores, entendiendo el flujo que hay entre depredador y presa, entre la podredumbre y el renacimiento. La Vida forma Patrones que están íntimamente unidos al cambio del Teluria. Aunque los otros Patrones también cambian, sólo los Patrones de la vida encajan con el flujo de la energía universal, dando y quitando Quintaesencia de la reserva cósmica. El mago debe experimentar este flujo de Quintaesencia, la fuerza misma de la Vida, viajando a través de muchos y variados Patrones de la Vida. La forma más rápida de hacerlo quizás sea convertirse en una plaga.

••••• Perfeccionar la Transformación de Otros/Nueva Vida

Mientras un Archimago de la Vida ya ha podido con anterioridad mutar su Patrón de Vida a voluntad, ahora puede transformar a los otros en formas de vida que ya ha estudiado antes sin pérdida de la inteligencia

del sujeto. Ni siquiera los Maestros de la Vida pueden crear formas de vida totalmente nuevas pero con esta comprensión, un Archimago puede crear un Patrón que no tenga ninguna relación con ninguna criatura que haya visto antes. El Archimaestro también puede hacer Patrones de Vida que tienen propiedad únicas que no se encuentran normalmente en la vida natural, Patrones que subsisten en la materia básica, que no se ven afectadas por ciertas Fuerzas o Efectos de Materia o que se relacionan con otra vida de alguna forma extraña e impredecible.

[Los Patrones de Vida nuevos y extraños se pueden crear igual que otras formas de vida con magia de Vida menor, y el mago puede especificar cómo se relacionan con otros Patrones. De forma parecida, el mago puede transformar otras formas de vida igual que pudo transformarse a sí mismo con su propio Dominio de la Vida, en casi cualquier forma de criatura sin pérdida de su intelecto natal.

Es más, las manipulaciones masivas de Patrón son más fáciles. El mago puede afectar a grupos enteros de Patrones sin dificultad, fijando un único Efecto en todas ellas (curando a todos los que están dentro de una zona o transformando a un grupo de animales) con la misma facilidad con la que podría cambiar a una única criatura. Para tal manipulación en masa, el mago sólo tiene que afectar la zona deseada, sin preocuparse por el número de sujetos].

••••• •• Escalada de Vida/Infección

Si bien los Patrones de Vida individuales conllevan cada uno su propio flujo de Quintaesencia, todos están unidos por su conexión pri-

maria a lo Cardinal. Con esta comprensión de la Vida, un mago ya no está limitado a cambiar los Patrones individuales o a crear cambios en grupos de Patrones, sino que puede provocar un cambio en los flujos subterráneos de la Vida, alterando todos los Patrones de cierto tipo dentro de la zona del Efecto. No es una simple manipulación del Patrón, sino un cambio del flujo de Quintaesencia mismo, que a su vez hace que el Patrón cambie en conformidad. El mago podría hacer que todos los mamíferos de una zona fueran capaces de mantenerse sólo del aire, o cambiar sólo a los seres humanos de una zona para que fueran incapaces de caminar. Hacerlo es tan fácil como afectar un único Patrón de Vida. En efecto, el mago cambia un meta-Patrón de Vida para que responda toda la vida que la rodea.

Con el control sobre los metas-Patrones, el mago también puede producir efectos que saltan de un Patrón de Vida a otro. Al interactuar, los Patrones de Vida se alteran unos a otros y se producen intercambios de Quintaesencia. El mago puede colocar un Efecto en un Patrón de Vida para que salte a otros Patrones, ya sea duplicándose o cambiando en su totalidad. Así pues, un Patrón podría estar infectado con una "enfermedad" debilitadora o servicial que se extiende a otros, o bien se podría hacer que esa alteración saltase de individuo a individuo sin copiarse.

[Cuando se realice una alteración de meta-Patrones en la Vida, el mago hace que todas los Patrones de un tipo específico sufren la misma alteración general; pero en lugar de requerir un cambio específico, este cambio se puede generalizar según las propiedades gene-



rales del Patrón implicado. "Hacer que a todas las personas de la zona les salgan alas", es posible sin describir cada Patrón individual, igual que "Hacer que todos los peces sean capaces de respirar aire sin prestar atención a las otras diferencias de su estructura física". El jugador sólo tiene que tirar como si afectara a un único Patrón, en este caso los principios fundamentales subyacentes de los Patrones de Vida implicados y sus lazos quintaesenciales.

Es más, el mago puede construir un Efecto que salta de Patrón a Patrón cuando las criaturas se relacionan. Este Efecto persiste según la duración conseguida por el mago; los Efectos permanentes son teóricamente posibles, pero los Patrones de Vida tienen la costumbre de adaptarse a los cambios con el tiempo. Sin embargo, esta es una forma subversiva de tratar con los enemigos, ayudar a los aliados o incluso extender un mensaje].

***** Crear Cambiante/Virus

Un mago de este nivel de Vida ahora puede concederles a otros la capacidad de alterar su forma. En esencia puede fundir dos Patrones, permitiendo el cambio entre ellos e incluso añadir formas que combinan aspectos de ambos. También puede crear Patrones que finan ser componentes de otros Patrones, en el mismo límite entre la Vida y la Materia.

[Al mutar un Patrón de Vida para que contenga elementos flexibles, el mago puede darle la capacidad de cambiar su propia naturaleza, ya sea a través de una serie de cambia formas estáticas o en una secuencia aleatoria de transformaciones extrañas. Se siguen las normas habituales para transformar Patrones de Vida. Ten en cuenta que esa criatura no es un auténtico cambiante espiritual, como un hombre lobo, sino más bien un mutante físico y por tanto no se le concede ninguna de las habilidades espirituales especiales que poseen los cambiantes sobrenaturales.

Es más, el mago puede construir Patrones de Vida que sólo desarrollan un flujo quintaesencial cuando entran en contacto con otros Patrones de Vida activas. De otro modo estos Patrones están inertes, su flujo quintaesencial está encerrado en una espiral interior. Estos Patrones están a caballo entre el límite de la Vida y la Materia; un Patrón viral como este apenas se puede detectar con magias de Vida y puede relacionarse con otros Patrones de Vida como una combinación de Vida y Materia. Se cree que los comienzos de la cibernetica tecnocrática provinieron de este tipo de Patrones].

***** Inmortalidad Perfecta

Esta penúltima comprensión de la vida hace que el Patrón de un mago sea inmutable. Sólo la propia voluntad del mago puede afectar a su Patrón de Vida. La edad y las enfermedades no representan ninguna amenaza, como ocurre con los magos de Vida inferiores, ahora ni siquiera las heridas físicas provocan un daño real. El Patrón del mago se mantiene sea cual sea el daño recibido. De hecho, el Patrón que fue una vez la fuerza vital del mago le es ahora ajeno. El mago sencillamente prolonga su Patrón de Vida para unirlo directamente con el Teluria. No hay daño posible que pueda destruir esa conexión.

[Un mago que alcanza este nivel de perfección es funcionalmente inmortal. Puede sufrir la descorporeización completa de su forma física; su Patrón de Vida mismo ya no está atado a la simplicidad de una vulgar masa física. Por supuesto, sobrevivir a una herida extrema o al envejecimiento es algo bastante Paradójico en la Tierra, pero en el Teluria el mago es esencialmente inmortal ante cualquier cosa que esté por debajo de otro Ejemplar o de un dios].

Esferas en Cascada

Como saben todos los Archimagos, cada Esfera encaja en alguno de los siguientes tres grupos:

Dinámico – Correspondencia, Mente, Tiempo

Patrón – Fuerzas, Vida, Materia

Cardinal – Entropía, Cardinal, Espíritu

Cada grupo representa un aspecto de la trinidad metafísica. Encarnan la creación, la existencia y la muerte. Se suelen expresar normalmente como Dinamismo, Éxtasis y Entropía.

Como regla opcional, la comprensión que tiene el Archimago de las Esferas unidas puede caer en cascada a partir de su comprensión de una Archi-Esfera. Con el conocimiento suficiente de la Entropía, por ejemplo, la comprensión de un Archimago de los elementos Cardinales del universo le permite entender los rudimentos de las energías Cardinal y Espiritual, basándose en sus cimientos comunes. Así pues, una vez que el mago logra el Archidominio de una Esfera, puede acceder a las otras Esferas del mismo grupo con puntuaciones cinco puntos inferiores a su Archi-Esfera. Claro que este poder tiene su propio precio; a los efectos generados de las Esferas derivadas se les asignan dificultades como si fueran la Archi-Esfera, con los modificadores habituales. Por tanto, un mago con Mente 7 que intente Sentido del Tiempo utilizando Tiempo 1 en cascada tiene una dificultad de 9/2 éxitos. Además, a menos que el mago ya tenga las Esferas derivadas con la puntuación que puede controlar con la Archi-Esfera o más, ya no puede aumentar su puntuación de esas Esferas. Su comprensión queda limitada a los principios básicos de su estrecho foco de la Archi-Esfera.

Aunque puede parecer que ciertas Esencias acompañan a ciertos agrupamientos de Esferas, en realidad ocurre lo contrario. Las Esencias Buscadoras anhelan las alturas del poder mágico pero con frecuencia el Avatar empieza a moverse hacia la Esencia del grupo. Por ejemplo, una Esencia Buscadora adopta rasgos Dinámicos cuando el mago Domina una Esfera Dinámica. Como es lógico, los magos emprendedores desarrollan más de un grupo de Esferas, eso cambia invariablemente su Avatar a la Esencia del tercer grupo. Este cambio proviene más del uso de estos poderes que simplemente de aprenderlos. Como ocurre con todas las cosas mágicas, cuanto más cambies al mundo, más te cambia ése a ti.

Paradoja

Afrontemoslo, los Efectos de las Archi-Esferas siempre violan las reglas. En realidad la cuestión es "¿Hasta qué punto?". En la Tierra, los Efectos de las Archi-Esferas son siempre lo bastante grandes como para tener testigos, no importa lo mucho que se aísle el mago. Los Sanctasanctórum no ofrecen ninguna protección porque hacer un Sanctasanctórum coincidente con esos Efectos debilita tanto el Tapiz que el mago "se cae", esa misma magia retuerce el Teluria que le rodea y le catapulta a la Zona Cero.

El verdadero problema, sin embargo, es que esos Efectos son vulgares de una forma que viola las leyes de la Ciencia, la Fe e incluso la Superstición. Por tanto, en todo momento, en cualquier lugar de la Tierra, esos Efectos deben recoger Paradoja. Los magos que trabajen en una contramagia contra esos Efectos pueden incluso aumentar la veracidad de un fracaso.

No hay reglas especiales para infligir la Paradoja contra las Archi-Esferas. La Tierra es un mal lugar para utilizar ese tipo de magia, e incluso en el resto del Teluria, la magia que dobla el universo tiende a atraer a la Paradoja. Las reacciones siguen tomando forma de espíritus, explosiones, defectos y demás. Ni siquiera los Archimáestros de Cardinal son inmunes; sus conjuros para desterrar la Paradoja pueden crear incluso más.

Fórmulas de inmortalidad

Caveat magus: Son en realidad las únicas fórmulas comprobadas que pueden ralentizar o invertir el envejecimiento. Tampoco es que

sean necesariamente perfectas. Después de todo, cualquier sistema sostenido durante demasiado tiempo probablemente va a deteriorarse. Sin embargo, estas fórmulas las han compartido los aliados de mala gana durante siglos, y han resultado ser más eficaces que la mayoría. Son un tanto ubicuas, los focos y los rituales quizás cambien de facción a facción pero los sistemas siguen siendo los mismos. Eres libre de introducir estas fórmulas con el nombre o metodología que te parezca adecuada.

Despójate de los Años (*** Cardinal, **** Entropía, *** Vida, ** Mente, ** Tiempo)**

Es una fórmula de "mantenimiento" favorita de los místicos que no se quieren molestar con una magia constantemente activa sobre su persona física. Algunos Verbena elaboran poción de la eterna juventud; los Hijos del Éter presumen de sus Motores Fénix. Sea cual sea la apariencia exterior, esta fórmula devuelve el cuerpo del mago al estado en el que estaba hace nueve años, proporcionándole casi otra década de vida. Los místicos que utilizan esta fórmula suelen realizarla en un Reino del Horizonte, ya que la reacción de la Paradoja podría ser bastante intensa.

[Este Efecto exige cinco éxitos y la dificultad es adecuadamente aterradora. La pretensión de un ritual muy elevado suele ayudar al proceso así como la presencia de Tas. El mago detiene de forma temporal la entropía mientras utiliza la magia de Vida para rejuvenecer su cuerpo. La Esfera de Tiempo ayuda al mago a recordar como era (no como cree que era) nueve años antes y la Esfera de Mente le ayuda de forma mental a ajustarse a la reprogramación de su cerebro sin perder los recuerdos de los últimos nueve años. Finalmente, el adepto debe ser un Maestro de Cardinal para alimentar una regresión tan increíble a un estado más joven y fuerte. Una vez que se completa la fórmula, el artesano de la voluntad envejece de forma normal].

Serenidad de la Piedra (*** Cardinal, ***** Tiempo, **** Entropía, *** Vida, ** Mente)**

Esta fórmula, favorita de la Hermandad Akáshica, ralentiza el proceso de envejecimiento de forma tan drástica que el mago no parece envejecer en absoluto. Una vez realizada, el místico no tiene que volver a invocar la fórmula una y otra vez.

Esta fórmula puede parecer coincidente si el místico se aísla del contacto regular con los Durmientes. Su Dominio de Cardinal crea un Patrón que prácticamente se mantiene solo y que ralentiza el tiempo y la entropía. La magia de Vida y Mente mantienen sus facultades, tanto físicas como mentales, en perfecto estado.

El inconveniente es que el mago sigue siendo una especie de "taumívoro" y debe renovar periódicamente el Patrón de Cardinal que mantiene el Efecto.

[Dado que esta fórmula es más eficaz que la mayoría, el mago sólo tiene que consumir un punto de Quintaesencia cada semana más o menos. Si no hay Quintaesencia disponible, el místico recibe un Nivel de Salud de daño letal al día y empieza a envejecer más rápidamente. En algunos casos, la Paradoja golpea a los artesanos de la voluntad en esta delicada fase, marchitándolos en seguida más allá de su edad real. Se desconoce la causa, aunque según la teoría del Coro, el flujo y reflujo irregular de la energía es una ofensa para la Divinidad.]

Esta fórmula no puede detener el envejecimiento, sólo ralentizarlo a apenas unos pasos. El mago suele envejecer un año por cada 50 que vive].

¿Envejecer a qué precio?

La inmortalidad para el mago tiene un precio. Si las fórmulas de inmortalidad no fueran en su origen "vulgares con testigos", entonces el mago de repente adquiere uno o dos puntos de Paradoja la primera vez que alguien se da cuenta de que es más joven de lo que debería ser. Si no

ha ocurrido después de varias invocaciones de estas fórmulas, entonces el mago quizás adquiera de repente muchos puntos de Paradoja.

Además, el mago va perdiendo su contacto con la realidad a medida que pasan los años. Lee el Capítulo Dos, los magos muy ancianos tienden a perder la perspectiva humana. El Silencio, Jhor y destinos similares suelen ser los problemas típicos de los magos antiguos. Sin la tierra firme del contacto humano, terminan siendo presa de la locura.

Por último, las fórmulas de inmortalidad se pueden invocar sobre otros. El problema, sin embargo, es que un mortal desarrolla el Silencio o Jhor igual que un mago, pero carece de la comprensión del mago para enfrentarse a ello. Los mortales también sufren colapsos de Paradoja con el tiempo cuando se les da la inmortalidad. Sólo las transformaciones específicas (como el Conjuro de Vida de la momia) convierten al mortal en otra cosa, evitando la Paradoja.

Silencio

Los Narradores y los Jugadores que quieran un reto lúdico adicional pueden dividir el Silencio en tres aspectos: Claridad, Jhor y Locura. A la Locura normalmente la ven la mayor parte de los magos de la Tradición y Merodeadores como Silencio. Jhor, como se explica en Mago, es la mancha de la entropía, el hedor de la muerte que rodea a un ser por lo demás vivo. La Claridad es la comprensión de que el universo tiene que funcionar de una forma determinada. Los tres aspectos no tienen porqué ser exclusivos y cualquier mago que se adhiere demasiado a una serie concreta de comportamientos (o participa descuidadamente en ciertas prácticas) puede sufrir cualquiera de ellos.

Aunque los personajes con niveles extremos (7-10) del mismo tipo de Silencio suelen ver el mundo de forma parecida, los que tienen niveles bajos tienen visiones muy diferentes del universo. Unos cuantos puntos de Locura pueden llevar a gran rasgos, ilusiones y comportamiento errático, pero el foco difiere para cada paciente. En contraste, una gran cantidad de Silencio aplica el doblez particular del mago a todas las facetas de su vida.

La mayor parte de los magos experimenta la Locura como su forma principal de Silencio, la aflicción de una sobre-abundancia de Dinamismo. Como dice en el libro de reglas del Mago, eso provoca alucinaciones, estados de fuga y gran rasgos. Al final, la Locura lleva a un mago a convertirse en Merodeador.

El libro de reglas del Mago también describe el Jhor. Cuando un mago se interesa por las energías Cardinales destructivas, devuelve estructura al cenagal hirviante original del universo sin forma. Esta asociación con la muerte y la decadencia aflige al mago con una fuerte Resonancia, convirtiendo su semblante físico (y procesos mentales) en algo pálido y lánguido. Con demasiado Jhor, el mago podría terminar por elegir el Camino de los Caídos.

Los magos que están demasiado atrapados por el Éxtasis sufren la Claridad. La Claridad es un problema para los Tecnócratas y otros magos que perciben un universo lineal y extremadamente ordenado. Los magos que sucumben a la Claridad tienen problemas con las distinciones y las probabilidades, ven el universo sólo en términos concretos de blanco o negro. Ver el Libro de la Tejedora para tener más información sobre los magos que caen en el embrujo del Éxtasis.

Los personajes que tengan cinco o más niveles de estos tipos de Silencio deberían eliminarse del juego. Si un personaje desarrolla más de un tipo de Silencio, puntúalo de la forma siguiente:

Locura y Claridad: Un mago que desarrolle las dos en realidad adquiere un respeto equilibrado por los conceptos de dinamismo y realidad rígida y no debería tener ningún Silencio. Estas formas de Silencio se anulan.

Jhor y una de las otras: Puntúa al personaje por Jhor y por la otra. Dale la puntuación más alta al personaje en Jhor. Jhor mancha todo lo que toca; el personaje que está un poco retorcido se corrompe todavía más.

Amigos y enemigos



Cuando tienes poder suficiente para doblar el cosmos a tu capricho (por no hablar de ganar la lotería), todo el mundo quiere ser amigo tuyo, excepto los que te lo quieren quitar todo. Igual que los compatriotas de los magos menores suelen ser inusuales, los Archimagos parecen atraer a los siniestros, los poderosos y los directamente raros.

Aliados

Los magos reúnen muchos amigos y aliados en sus viajes. Algunos son magos, otros son criaturas mágicas.

Algunos, si el mago es inteligente, son simples personas normales con la compasión para permanecer al lado del mago. Los aliados de un Archimago son pocas veces tan poderosos como él, pero suelen compensarlo con unas capacidades especiales o una sabiduría que el Archimago no puede igualar.

Familiares

El acuerdo habitual entre un mago y su familiar es que el mago proporcione Quintaesencia y protección al familiar mientras éste actúa como mentor y aliado. El mago también logra una fuente de conocimientos y en ocasiones hasta un amigo. El familiar consigue un hogar en la Tierra, un mago que lo divierta, y lo que consiga hacer aceptar al mago. El problema de esta relación, sin embargo, es que los seres humanos cambian, así que la relación también cambia.

Con el tiempo, el mago aprende todo lo que puede de su familiar. Mientras el mago se va haciendo cada vez más poderoso, el familiar se va haciendo más un obstáculo que una ayuda en la batalla y en la exploración. El familiar, después de todo, es esencialmente un espíritu y no puede crecer. Si el mago decide exiliarse de la Tierra, puede vivir en un Reino del Horizonte y tratar a su familiar como un ser espiritual pero lo mejor para el mago y el familiar no es precisamente aislarse en los confines del cosmos. El mago debe encontrar un modo de continuar su búsqueda del crecimiento personal sin poner en peligro a su familiar.

Una solución es descubrir una forma nueva y más poderosa del familiar, pero el problema es que el familiar ya ha elegido su encarnación animal. Con las Esferas y Efectos adecuados, el mago puede mejorar el cuerpo que utiliza el familiar. Recuerda que la forma del familiar refleja su naturaleza espiritual, y la del mago y las alteraciones producidas en el familiar cambian el lazo que lo une al mago. La respuesta quizás sea dejar marchar al familiar como parte del paso del tiempo, el ciclo de la vida. Al final, el Narrador tiene la última palabra en lo que puede pasarle al familiar, pero tenemos unas cuantas sugerencias en las que pensar.

Cuando un mago cambia, normalmente es para hacerse más poderoso. Para el familiar, eso significa un suministro más estable de Quintaesencia y otros regalitos. Más riesgo, también, al buscar el mago retos mayores en su busca de la iluminación.

Por último, el mago tiene un aliado que se va convirtiendo en un riesgo cada vez mayor según van pasando los años. Esta debilidad se puede limitar de forma mágica, pero no es más que un recurso provisional como mucho. Al final, el mago termina superando el conocimiento y poder de su familiar. Las únicas opciones son cortar los lazos con el familiar o encontrar una forma de protegerlo.

En lo que respecta al juego, un familiar puede ser cualquier objeto o criatura que se haya preparado utilizando el Paradigma de Pigmalion o Imbuir Carne, respectivamente. El poder de un familiar está limitado por el Areté del mago, con un máximo de cinco puntos (ver *El Libro de Sombras*). Cuando el poder del mago aumenta, puede invocar a un familiar nuevo, pero no sin correr riesgos. El mago debe cortar su lazo con el familiar, una tarea que exige un conocimiento fuerte del Espíritu (al

menos cuatro círculos). Eso provoca una gran animosidad entre el mago y el espíritu familiar. Un familiar recién invocado, al ver este maltrato suele irse también, negándose a someterse al ritual de vinculación. Incluso si el familiar del mago muere o se le echa, el viejo familiar siempre deja alguna marca en el mago. Eso significa que el nuevo familiar sabe que su invocador ya había tenido antes un familiar y quizás se pregunte qué le pasó. Un mago carga, esencialmente, con su familiar a menos que quiera tener una marca negra permanente, y, posiblemente, la Resonancia dañina de un cordón familiar cortado.

Para invocar un familiar nuevo durante el curso de una crónica, el mago debe encontrar un objeto o criatura de valor excepcional que se convierte en el material anfitrión del familiar nuevo. En algunos casos el espíritu crea su propia forma, pero sucede ser más fácil encontrar una plantilla ya existente que crear un cuerpo totalmente nuevo. El acuerdo entre el mago y el familiar debería ser interpretado: el familiar exige cuidados, Quintaesencia y atención. Muchos espíritus también tienen otros intereses y exigen que el mago realice tareas concretas ("¡Exijo un sacrificio de tres rubíes de un brillo excepcional cada mes!") o quizás le impongan ciertas prohibiciones al mago ("Si vamos a cooperar, jamás debes hacerle daño a un gato"). A cambio, el familiar ofrece sus conocimientos y poderes mágicos. El mago vincula el espíritu familiar a su Patrón. Los dos quedan unidos y sólo pueden separarlos las poderosas magias antes mencionadas.

Aunque el familiar tiene una magia y una información interesantes y útiles, no suelen encontrarse en un cuerpo fuerte. Cuando un mago se abre camino hacia la posición de Archimago, la mayor parte de los familiares comprenden que ellos también tienen que crecer en poder. Este tipo de modificaciones sólo se pueden hacer a la cáscara física del familiar y (dado el íntimo vínculo que lo une al mago) el familiar suele insistir en que haga las alteraciones en persona. Además, un familiar no suele aprobar los grandes cambios y sólo permite mejoras menores una vez que se convence de que esos cambios son necesarios. Por tanto, un mago puede invocar lentamente encantamientos sobre su familiar para hacerlo más resistente a la magia, para darle una mejor defensa contra los daños o para hacerlo más rápido o más fuerte. El familiar siempre mantiene algún elemento de su forma inicial.

Vincular a un familiar nuevo no es muy difícil. El mago invoca el ritual habitual de familiar; pero cambiar a su familiar actual, sobre todo sin dañar el vínculo, es algo más difícil. El mago reforma la naturaleza del espíritu, alterando al mismo tiempo su Patrón y reforzando el vínculo familiar para adaptarlo. Es un trabajo delicado, el mago necesita un ritual muy fuerte para llevar a cabo este Efecto y el jugador debe conseguir un número de éxitos totales equivalente o mayor a la puntuación de Avatar del mago, la puntuación del familiar y la puntuación de cualquier cambio realizado. Un fracaso indica que algo fue mal; el mago sufre un sangrado de Patrón, el familiar se hace hostil o débil o (en el peor de los casos) el cordón mismo queda roto. Incluso si se tiene éxito, este tipo de cambios siempre refleja la propia naturaleza del mago con Resonancia. Hacer que un familiar sea más fuerte o más agresivo podría hacer que el mago recogiera una Resonancia violenta en su magia. Darle poderes de engaño y sigilo podría hacer que la Resonancia del mago se hiciera más cambiante.

Algunos magos, claro está, no se dejan convencer de que la puntuación del familiar no se puede mejorar. La única forma de que un familiar en concreto llegue a puntuarse más alto es si se convierte en un espíritu más poderoso. Aunque se pueden encontrar formas de hacerlo, esos cambios rompen el vínculo familiar-mago. El mago tendría que cortar el lazo espiritual, encontrar un espíritu nuevo o aumentar drásticamente de alguna forma el poder del espíritu actual, y luego revincular al familiar, una perspectiva que no resulta muy agradable para ninguna de las partes interesadas.

Vincular a un compañero mejor

Dado el problema que crea alterar a un familiar, algunos magos ni se molestan con el proceso. Sin embargo, no se pueden olvidar los beneficios que proporciona un familiar más capacitado para defenderse o para realizar más hazañas mágicas. Algunos magos optan por sustituir a sus viejos familiares en lugar de reforzar su fuerza.

Cortar el cordón que vincula al mago y al familiar es un conjuro que debe invocar el mago mismo, o con su participación en un ritual combinado. De cualquier forma, el proceso le cuesta un punto permanente de Fuerza de Voluntad. En segundo lugar, el mago debe convencer al nuevo familiar de su sinceridad a pesar de haber traicionado al anterior; lo cual requiere una buena interpretación del personaje además de algunas tiradas sociales difíciles (un mago que confie en la obligación del Espíritu ya puede despedirse de la posibilidad de tener un familiar servicial). En tercer lugar, el mago debe utilizar habitualmente magia del Espíritu para realizar cualquier alteración deseada. Y por último, para crear el vínculo, el mago sacrifica un número de puntos de experiencia equivalente al nivel del familiar invocado.

Mentores espirituales

Para cuando un Archimago alcanza tan elevada posición, su antiguo mentor ya ha agotado su almacén de conocimientos. Sin embargo, dado que el Archimago tiende a describir grandes secciones del Teluria, hay espíritus importantes que podrían darse cuenta. Aunque los espíritus normalmente no pueden enseñar nada de las Esferas al mago (excluyendo, quizás, a los Celestiales), sí que tienen perspectivas únicas sobre la realidad. Pero no importa el tiempo que busque, un mago no puede encontrar un mentor de más poder que su propia comprensión de la Esfera del Espíritu. El mago debe ser capaz de entender lo que dice el espíritu y traducir el punto de vista, con frecuencia estrecho, del espíritu a su propio paradigma.

Recuerda que el papel que tiene cualquier espíritu en el universo ya está definido y es prácticamente imposible cambiarlo. Un espíritu sólo tiene acceso a una información específica. De acuerdo, los espíritus poderosos tienen mucho que decir pero sencillamente no

les preocupa el conocimiento que está fuera de sus dominios. Un espíritu del fuego no puede decir mucho de los libros que no sea la facilidad con la que se queman ciertos tipos, y un espíritu de secretos jamás comparte todo lo que sabe.

Conseguir un mentor espiritual suele ser una cuestión del juego, el mago busca un espíritu adecuado en los Reinos de la Umbra y convence a ese espíritu de su sinceridad con tareas o sacrificios. Hay más información sobre mentores espirituales en la sección de creación de personajes de la página 71.

Archimagos y consortes

Un Archimago es miembro de un grupo selecto, un grupo cuyos miembros no quieren relacionarse mucho entre ellos. De alguna forma a los Archimagos se les mete en la cabeza que el resto de los Archimagos utilizan magias vulgares. No cabe duda de que individuos como Porthos Fitz-Empress no ayudaron a fomentar esa imagen. Con el almacén de Paradoja que puede reunir un Archimago, prefiere no estar por allí cuando explota otro mago. Además, los Archimagos tienen unas opiniones muy rígidas sobre el modo que debería ser el mundo; para la mayoría, la única respuesta es tratar con magos más jóvenes y menos poderosos.

Aunque no hay escasez de personas dispuestas a ayudar al Archimago, esa ayuda nunca es gratis. Se espera que los magos de la Tradición proporcionen un entrenamiento a cambio de los favores que les proporcionan otros magos. Tanto los Científicos de la Convención como los Comptroladores sirven al Consejo Interno de la Tecnocracia pero el Consejo Interno proporciona "ayudantes de laboratorio" tanto a los investigadores como a los que trabajan en los filos de la realidad.

Habitualmente un Archimago sirve como mentor a tiempo parcial para un mago menor o incluso como aliado para un mortal, a cambio de compañía, influencia, o simplemente alguna tarea doméstica ocasional. Los Archimagos deben seleccionar a sus consortes con cuidado, una persona que no crea puede destrozar sin querer toda la obra del mago. Por tanto, la mayor parte de los Archimagos, cuando deciden tener conocidos mortales, pasan el tiempo con otros magos, hechiceros, amigos y parentales que entienden su búsqueda.



No es probable que los Archimagos tengan muchos Méritos, Defectos o Trasfondos especiales relativos a seres humanos normales. Los pocos que los tienen suelen tener sólo un puñado de amigos, parientes o aliados entre los Reinos del Horizonte. Los Narradores deberían ajustar los Trasfondos con arreglo a ello para dar cuenta de las predilecciones del Archimago, quizás hacer un Contacto de un mensajero político de una Capilla de la Tradición, o un Aliado de un colono de un Reino Fragmentario.

Adversarios

Monstruos indecibles, cosas del más allá, horrores alienígenas del Horizonte, demonios literales incapaces de entrar en la Tierra; en el proceso de Dominar las Archi-Esferas el Archimago casi tiene la garantía absoluta de cabrear a algunos de esos bichos. Y algunos problemas no se limitan a desaparecer con un gesto de la mano del mago sólo porque tiene Archi-Esferas.

Nefandos

Archi-Nefandos, ¿alguno llega hasta ahí? La teoría general es que no. Los Nefandos poderosos quieren controlar a los que están por debajo de ellos, evitando que sus subordinados alcancen el rango que creen merecer. Los líderes nefandos siguen humillándose ante los grandes seres, lo que limita el poder que pueden tener. Los que enseñan las Archi-Esferas examinan a sus estudiantes de una forma rigurosa antes de empezar cualquier tipo de instrucción, y esos estudiantes *nunca* Caen. O eso se espera.

Además, el paso que hay entre la magia y la Archimagia exige que se renuncie al control a favor de fuerzas más poderosas del universo. El mago debe permitir que los Patrones elementales del Teluria le guíen. Esta falta de control personal es, irónicamente, algo que temen los traficantes de poder nefandos. Así que no hay Archi-Esferas Qlipóticas. Unos poderes tan increíblemente destructivos destrozarian con toda seguridad al propio Nefando.

Sin embargo, si es que hay algún Caído que haya superado el Dominio, probablemente existe lejos, en los lugares más remotos de la Umbra Profunda. Desde luego no se puede luchar con ellos en la Tierra o sus alrededores, es demasiado peligroso, y ellos siempre les pueden dejar la corrupción de la sociedad mortal a los Nefandos menores que no tienen nada mejor que hacer.

Los Nefandos suponen un problema para los Archimagos a causa de sus rutinas habituales. Incluso sin las Archi-Esferas los Nefandos terminan enredando en los asuntos de los otros magos y si pueden corromper los planes de un Archimago, mucho mejor. La clave es la sutilidad, un Nefando no se enfrenta a un Archimago o a un enemigo parecido directamente; subvierte a los amigos del mago, deja información errónea y se asegura de que la existencia del Archimago es tan frustrante que el mago no tiene más elección que rendirse a los poderes más oscuros.

Quizás la única manera de que un Nefando pueda buscar con efectividad el Archidominio es a través de la intervención de sus señores superiores. Pocos espíritus superiores desean concederle tal poder a un inferior ambicioso y falible, así que afortunadamente este tipo de oportunidades deben ser muy escasas.

Otros Archimagos

Está el Consejo de la Tradición, pero ¿puedes tratar de verdad con alguien que ve el mundo de una forma fundamentalmente diferente? Los miembros de las diferentes Tradiciones creen que la magia de los demás es defectuosa y normalmente intentan demostrar que su magia es superior a la de los otros. Los magos de la Tradición se tiran a la garganta de los demás con tanta ferocidad como cualquiera. Para cuando alguien consigue el Archidominio, está tan atrincherado en su paradigma que el conflicto con los otros puntos de vista es inevitable.

Están también Los Disparos, ¿qué hacen estos grupos? En general, los Disparos se quedan fuera de la Guerra de la Ascensión cuando pueden. Alejarse del conflicto no es del todo negativo. Sin embargo suelen carecer del impulso necesario para conseguir el Archidominio, así que producen relativamente pocos magos poderosos. Pero dado su escaso número, tampoco es tan sorprendente.

Un Dispar probablemente aproveche la Esquiva hasta el límite si tiene problemas con un Archimago. Todos los Archimagos tienen una agenda de proyectos, y a los Disparos no les hace falta tener más gente encima de ellos. Sin embargo, sus conocimientos especializados pueden atraer a los Archimagos que deseen ampliar sus horizontes mágicos. Como es natural, puesto que los Disparos sacan su magia de sus secretos culturales, no es muy probable que los compartan. La mayoría de los magos ni siquiera son conscientes de los motivos de los varios grupos de Disparos, así que pueden ser antagonistas que fastidien a los Archimagos por razones que nadie entiende.

Cualquier Archimago de la Tradición supone también una amenaza para la Tecnocracia. Los escalones superiores de la Unión ni siquiera se molestan en intentar convertirlo, ya que es mejor evitar semejante poder. Claro que la Unión tiene sus propios "Sumos Científicos" y demás, aunque son pocos y suelen estar encerrados en instalaciones de investigación especiales o en institutos más allá del Horizonte. La dedicación necesaria para alcanzar el Archidominio a través de la tecnología no es en absoluto inferior a la motivación exigida a los Archimagos de la Tradición.

La verdadera amenaza que supone la Tecnocracia proviene de los equipos o colonias especiales de operaciones. En el Horizonte los Ingenieros del Vacío de la Tecnocracia establecen colonias e investigan perturbaciones. Un Archimago que viva en un Reino privado podría encontrarse con un grupo de marines armados llamando a la puerta, y cuando los Ingenieros del Vacío encuentran rareza en el Horizonte, tienen cierta tendencia a disparar primero, una cosa así de extraña podría ser muy peligrosa, después de todo. Es más, la Tecnocracia puede invadir el paradigma del Archimago con sus juguetes tecnológicos. Estabilizadores de realidad, adornos orbitales y sensores especiales pueden reforzar rápidamente la Celosía y neutralizar los constructos mágicos, destrozando años de cambios a la Umbra.

Claro que algunos Archimagos están resentidos con la Tecnocracia en sus últimos años. Cosa que puede formar parte de la crónica, aunque no es recomendable. Los Archimagos que lanzan Efectos horrorosos contra los baluartes de la Tecnocracia sufren repercusiones cuando otros Archimagos se unen para evitar que el delincuente vuele el universo y tengan que tratar con el asesinato de multitudes de seres humanos cuyo único delito fue creer que la tecnología podía ofrecerles una vida mejor, más segura y más interesante.

Un enfrentamiento mejor para los Archimagos es el juego de influencia. Socava el Consenso de la Tecnocracia e insinuar paradigmas místicos en su lugar. Lo cual, claro está, supone que el Archimago decide que vale la pena luchar contra la Tecnocracia. Después de todo, hacen tantas cosas buenas por el pueblo que el Archimago podría pasar por alto una cuantas historias de créditos arruinados e históricos médicos deteriorados a favor de las mejoras a largo plazo que la Tecnocracia ha traído a la mayor parte de la humanidad.

Y por supuesto están los Merodeadores. Aunque hay pocos Merodeadores que tienen el vigor necesario para alcanzar el Archidominio de cualquier Esfera y muchos tienen dificultades para seguir progresando en las Esferas después de verse envueltos por el caos, los pocos que tienen el poder, siguen teniendo el vigor para llegar a lograr sus objetivos, el dinamismo total. Individualmente, los Merodeadores persiguen muchos objetivos distintos. Puesto que su locura los conduce en direcciones separadas, no suelen tener ninguna agenda unificada. Sin embargo, este caos puede ser frustrante (e iluminador) para los Archimagos, especialmente si no pueden contrarrestar los poderes de los Merodeadores.

La existencia del Archimago está conducida por la perfección de su poder. Hay tantas razones para perseguir ese poder como magos que lo persiguen. Son muy escasos los estudiantes que no están preparados para el primer problema que se les presenta, pero los que entienden el poder, ven la trampa que presenta. Saben que las guerras no se ganan en el campo de batalla, sobre todo guerras tan cósmicas como la de la Ascensión. Los artesanos de la voluntad más experimentados se dan cuenta de que soltar las Archi-Esferas lleva a una destrucción y ruina horrenda. Por tanto, los Archimagos pocas veces invocan tales poderes. Los Archimagos son mucho más efectivos como rivales ideológicos. Por ejemplo:

- Los Archimagos compiten a través de duelos por terrenos primordiales de la Umbra.

- Los Archimagos luchan por un estudiante en potencia.
- Los Archimagos luchan para moldear la sociedad para que ocurra o no ocurra un acontecimiento específico.
- Los talismanes y la sabiduría esotérica son los premios preferidos, y los Archimagos compiten por ellos.
- Un mentor o espíritu concreto sólo acepta a un Archimago como estudiante o aliado.
- Los Archimagos se disputan la influencia sobre otras facciones sobrenaturales del Mundo de Tinieblas.
- Los Archimagos maniobran para que otras fuerzas más mundanas eliminen a su rival, conspirando sin magia para que el enemigo no les vea llegar.

Crear un Archimago



Dirigir una crónica de Archimago es todo un reto pero con las indicaciones sobre adversarios, relaciones y lugares que te damos en este libro, es posible. Sin embargo, lleva tanto tiempo lograr el Archidominio que es improbable que ocurra durante el curso de un juego típico de *Mago*. Quizá quieras crear personajes de Archimago desde cero.

Fabricar Archimagos no es más que una variación del sistema utilizado para construir personajes de mago normales. En lugar de utilizar los valores dados en el libro de reglas del *Mago*, utiliza los valores que te mostramos ahora para el personaje.

Atributos: El Archimago tiene ocho círculos que debe distribuir en la categoría primaria de Atributos, seis para la secundaria y cuatro para la terciaria.

Los Archimagos pueden utilizar puntos de experiencia para aumentar ciertos atributos por encima de cinco. La posesión de una Archi-Esfera aumenta la capacidad de las habilidades humanas del Archimago. En efecto, la comprensión total concedida por la Archi-Esfera hace que el Archimago sea algo más que un ser humano. Los atributos se pueden aumentar hasta la puntuación de su Esfera correspondiente sin correr el riesgo de sumar Paradoja.

La Esfera de Vida permite al mago someter a su cuerpo a hazañas que le exigen un esfuerzo increíble. La magia de las Fuerzas hace que el mago sea muy consciente de la energía cinética y de los vectores, mejorando así su coordinación. Al aprovechar los Patrones de la Materia que le rodea, el mago aumenta su vigor, permitiéndole imitar la resistencia de la piedra, el metal y otros materiales igualmente inflexibles. La magia del Espíritu le permite al mago relacionarse mejor con los demás, con más empatía; y de forma parecida la Entropía le permite manipular las emociones para conseguir sus propios fines, mientras que la magia Cardinal le concede un sentido tangible del poder y la responsabilidad. La magia de la Mente mejora de forma natural la capacidad de pensar, la Correspondencia expande los sentidos y el sentido del Tiempo mejora la velocidad de reacción, es difícil que te sorprendan cuando ya lo has visto venir.

Habilidades: Los Archimagos tienen 19 círculos de Habilidades primarias, 13 secundarias y siete terciarias. Asignale al menos tres círculos a cualquier Habilidad que sea clave para tu paradigma. Un mago Hermético, por ejemplo, probablemente tiene al menos tres círculos de

Lingüística y Ocultismo, mientras que un Adepto Virtual tiene unos niveles mínimos parecidos de competencia en Informática y Tecnología.

Esferas: Un Archimago empieza con doce círculos de Esferas. Seis círculos se deben aplicar a una Esfera (probablemente la Esfera de especialidad del personaje, aunque no es obligatorio). Divide el resto como deseas, aunque está claro que el mago debe tener al menos un círculo en la especialidad de su Tradición.

Areté: Los Archimagos empiezan con una puntuación de Areté de seis.

Fuerza de Voluntad: 6

Trasfondos: 10 círculos. Recuerda, los Trasfondos del Archimago en una sociedad mortal son marcadamente diferentes de los de otros magos. Cuando vives en la Umbra, tus Aliados, Contactos y Mentores son definitivamente cualquier cosa menos gente normal.

Aptitudes libres: Un Archimago tiene 30 puntos de aptitudes libres, y puede comprar puntos adicionales, Méritos y demás al coste normal. Sin embargo, el Archimago no debería tener ninguna puntuación de Esfera que supere los seis, y asegúrate de conseguir la aprobación del Narrador antes de aumentar el Areté.

Méritos y Defectos: Como cualquiera, un Archimago puede tener hasta siete puntos de Méritos y Defectos. Por cada siglo de existencia, el Archimago puede tener un punto adicional de Méritos o Defectos; los personajes especialmente ancianos pueden estar muy capacitados, ser muy excentríficos o las dos cosas a la vez.

Los Méritos y los Defectos que se apuntan más adelante son especialmente adecuados para un Archimago. No decimos que haya que tomar ningún Defecto, aunque los Archimagos son, por naturaleza, personalidades extremas y tienden a ser un poco raros. Ver *El Libro de Sombras* para tener una explicación completa de estos Méritos y Defectos.

Trasfondo Nuevo: Mentor Espiritual

Para un mago que ha superado a su mentor mortal está la posibilidad de conseguir un mentor espiritual. Este Trasfondo representa la comunión de un mago con un espíritu concreto. La forma y área de influencia del espíritu deberían elegirse cuando se toma el Trasfondo. Ten en cuenta que un mentor espiritual, al contrario que un Tótem no ayuda directamente al mago con Efectos mágicos, se limita a dar consejos o información cuando el mago estudia una magia extraña o se enfrenta a los habitantes de la Umbra.

Correspondencias de Esfera/Atributos

Fuerza – Vida
Destreza – Fuerzas
Resistencia – Materia

Carisma – Espíritu
Manipulación – Entropía
Apariencia – Cardinal

Percepción – Correspondencia
Inteligencia – Mente
Astucia – Tiempo

Méritos y Defectos de Archimago recomendados

Psicológicos

Objetivo Determinado, Retrocesos Oníricos, Propósito Elevado, Obsesión, Demasiado Confiado

Mentales

Distraído, Voluntad de Hierro, Confianza en sí mismo

Aptitudes

Edad, Sabelotodo

Sobrenaturales

Maldición, Ecos, Prohibición o Imperativo Mágico, Vampiro Psíquico, Magnetismo Espiritual

Sociedad Durmiente

Cualquiera, porque un mago sin edad necesita una tapadera

Méritos y Defectos de Archimago restringidos

Psicológicos

Adicción, Obligación, Curioso, Secreto Oscuro, Odio, Fobia, Sadismo/Masoquismo, Tímido, Dificultad en el Habla, Venganza. De todas ellas, los defectos menores se pueden reparar, y los más importantes hacen que el progreso hacia la Archimagia sea imposible.

Mentales

Todos los defectos excepto los apuntados más arriba como recomendados, ya que cualquier otro probablemente ha sido curado por la magia de Mente avanzada.

Conciencia

Todos los defectos, aunque el desarrollo de las Archi-Esferas tiende a provocar "visión de túnel" con respecto a la realidad, un mago que empieza con tal Defecto tiene que tenerlo reparado antes de poder percibir las implicaciones destrozadoras de las Archi-Esferas.

Sobrenaturales

El mano no debería ser Inepto en la Esfera de su(s) Archi-Esfera(s)

Lazos con otros Magos

Todos están restringidos excepto Favor, Enemigo (3-5 puntos), Notoriedad y Reputación

Físicos

Todos los defectos, el Archimago puede deshacerse fácilmente de la mayoría con la magia.

Aunque podría parecer que un Archimago podría tener acceso directo a un Incarna o Celestial a través de este Trasfondo, no es en absoluto el caso. Un Incarna casi siempre trabaja a través de un intermediario, e incluso si se toman cinco círculos en este Trasfondo, el Archimago probablemente no se dé cuenta de que se está comunicando con un Celestial. (Para tener más información sobre los espíritus, ver Axis Mundi o Las Sendas Espirituales).

Nota para los Narradores: La Resonancia del mago implicado determina qué tipo de espíritu es su mentor. Eso no significa que un espíritu de la tejedora intente calcificar a su estudiante y traerlo directamente a la tejedora. De hecho, muchos espíritus aliados con el Patrón no están totalmente "locos por el Patrón" y algunos espíritus Cardinales no están preocupados sólo por la corrupción. Pero si un mago de la muerte necesita que un Celestial sea su mentor, eso puede significar que el Wyrm se ha fijado personalmente en el mago (suponiendo que utilices a la Tríada en tus juegos)...

• Un espíritu menor poco importante, normalmente un Gaflino

.. Un Gaflino con una cierta habilidad

... Un Gaflino erudito con varios poderes



- Un Yaglino independiente de alcance y responsabilidad limitada
- Un Yaglino de conocimientos y poder moderados
- Un Yaglino asociado con un Incarna /Yaglino Independiente de gran responsabilidad
- Incarna Menor/Espíritu Tótem
- Incarna asociado con un Celestial
- Aspecto de un Celestial o Incarna poderoso
- Celestial

Méritos y Defectos especiales para los Archimagos

Reputación de Estudiante (Mérito de 2 puntos o Defecto de 2 puntos)

Uno de tus estudiantes se ha hecho un nombre y sus obras se reflejan en ti. Quizá sea un talento joven y vivaz que trae una perspectiva nueva y fresca a su Tradición. Por otro lado, quizás sea una oveja negra que se convirtió en Merodeador hace algún tiempo. Sea cual sea el caso, sus actividades te aportan un gran respeto o una gran vergüenza, y sus hazañas están en boca de tus compañeros.

Mensaje de la Ascensión (Mérito de 3 puntos)

En una vida pasada grabaste un mensaje en tu Avatar. Lograste el Archidominio y comprendiste tu error demasiado tarde. Aunque en esa vida ya no podías hacer nada, implantaste ciertos impulsos, imágenes y bloques en tu propio Avatar para ahora, en tu vida actual, conseguir evitar el mismo destino.

Nunca serás Archimago, tu Avatar se niega a cooperar. Aunque puedes buscar un Areté más alto (seis o más), no puedes desarrollar las Esferas por encima del nivel de Maestro. Aunque parece un inconveniente, no lo es. Tu Avatar te obliga a aumentar la imagen del universo que tienes.

Dado que te adaptas a otros puntos de vista, no sólo te deshaces de los focos con más rapidez sino que también aprendes a usar otros paradigmas. Despues de haber logrado un Areté de seis o más, puedes tener acceso a los paradigmas de otros magos, aunque sufres una dificultad de +4 en todas las tiradas de Efecto mágico que se realizan fuera de tu paradigma. Por cada punto de Areté por encima de seis, tu penalización de dificultad baja en uno, hasta que puedes realizar prácticamente cualquier tipo de magia.

Con suerte y esfuerzo, la visión más amplia a la que te han obligado quizás consiga evitar que caigas en la trampa miope de la Archimagia y te guíe hacia la Ascensión.

Gran Reputación (Mérito de 5 puntos)

Las noticias de tus hazañas han viajado por todas partes. Los estudiantes más jóvenes veneran tu nombre. Se te da la bienvenida en la mayor parte de las Capillas aliadas y encuentras ayuda en toda tu Tradición. También eres una presencia muy visible en la Guerra de la Ascensión y atraes demasiada atención indeseada.

Si te das a conocer, casi todo el mundo perteneciente a tu Tradición se muestra amistoso contigo e incluso es probable que los magos de otras Tradiciones te traten con respeto a menos que tengan una razón concreta para no caerles bien. La mayor parte de los otros magos de tu facción están dispuestos a ayudarte. Aunque la mayor parte de los magos detestan compartir conocimientos, recursos mágicos y Talismanes, puedes confiar en que los magos de otras Tradiciones te permitirán el acceso a todo ello. Con las tiradas sociales apropiadas, (generalmente Manipulación + Política de Capilla o Destino) puedes negociar un breve préstamo de un Talismán, Nodo u otro artículo beneficioso.

Años de Sabiduría (Mérito de 5 puntos)

Has visto y hecho casi todo lo imaginable. Una vez por sesión puedes añadir un éxito automático a casi cualquier acción no mágica, ya sea

un ataque, esquiva, documentación o persuasión. Cuando aceptes la tarea, recuerdas haber hecho algo parecido antes ("Cuando estaba en Shiloh...") y acudes a tu experiencia para que te sirva de ayuda.

Aliados Poderosos (Mérito de 5-8 puntos)

A lo largo de los años has conseguido hacerte amigo de (o al menos establecer relaciones cordiales con) unos cuantos seres de gran poder, que pueden ser un clan de Garou, otro antiguo mago, un príncipe vampiro, un Preceptor Umbrole, un hada noble, un antiguo fantasma, una momia o algo realmente extraño. Aunque ninguno arriesgáis la vida, el cuerpo o el alma por el otro, acostumbráis a ayudarlos.

Este Mérito puede ser una tampa de lanzamiento para muchas aventuras. El Narrador tiene la última palabra sobre qué aliados puede tomar el personaje y cuánto valen como Mérito. También define las estadísticas del aliado; aunque el personaje conoce lo básico, no debería tener una visión omnisciente de las capacidades de su amigo.

Ejemplar (Mérito de 7 puntos)

Has subsumido tu Esfera especializada en tu propia existencia. Ya no eres humano en absoluto, te has convertido en un representante de Avatar y carne de una fuerza cósmica básica.

Como Ejemplar tienes varios beneficios. Puedes mejorar tu Esfera especializada hasta sus últimos límites sin reunir más Areté; sencillamente absorbes más Esfera en tu propia naturaleza hasta convertirte en una entidad espiritual poderosa de la Esfera apropiada con una puntuación de 10. El coste para mejorar tu Esfera de Ejemplar es sólo 4 veces la nueva puntuación en experiencia. Al Conectar con el Reino Fragmentario de tu Esfera puedes refrescar tu propia reserva de Quintaesencia en cualquier momento; tienes que meditar como siempre pero utilizas tu Esfera de Ejemplar en lugar de la Esfera Cardinal para la hazaña y puedes hacerlo en cualquier sitio donde puedas conectar con el Reino Fragmentario (desde la Umbra para el Espíritu, cerca de un fuego inmenso para las Fuerzas). Puedes utilizar de forma automática la contramagia ofensiva contra manifestaciones de tu Esfera, sin tener que tomar una acción separada; lo puedes hacer incluso si ya has utilizado la magia en ese turno. Si estás en el Reino Fragmentario adecuado, la reserva de Quintaesencia de tu Avatar se renueva automáticamente en cada turno.

El inconveniente es que ya no eres totalmente humano. No puedes mejorar tus otras Esferas y tampoco puedes mejorar tu Areté. Trabajas sólo dentro del paradigma de tu Esfera. La Quintaesencia que no se saca de tu Reino Fragmentario te resulta inútil, la energía universal es demasiado pura para tu Avatar, ahora encadenado. Jamás Ascenderás, renunciaste a ese objetivo a cambio del conocimiento de que, algún día, podrías convertirte en un ser espiritual puro.

Los Ejemplares son unos personajes muy exigentes, ya que su visión del universo está muy sesgada. Este Mérito concreto se recomienda sólo a los jugadores con más talento. Los Narradores no deberían dudar a la hora de prohibir personajes Ejemplares en las crónicas a las que no pertenezcan. Incluso si se permite este Mérito, el personaje debe tener una puntuación de Archi-Esfera en su Esfera de Ejemplar, no es apropiado para los personajes magos normales.

Defecto de Paradoja Permanente (Defecto de 2 puntos)

Has sufrido una desagradable reacción paradójica en algún momento y los efectos persisten, resistiéndose a todos los intentos de curas mágicas.

Escoge un defecto relativamente sencillo con la aprobación del Narrador. Ese defecto te afecta constantemente y no puedes deshacerte de él sin un esfuerzo importante (como cortarte parte del Avatar o encontrar un Ejemplar de Cardinal). Aquí tienes algunas ideas:

- Sufres un dolor crónico que de vez en cuando te hace perder dos dados de todas tus Reservas de Dados.
- Todos los mecanismos técnicos que tocas fallan enseguida, pero casi nunca en beneficio tuyo.

- Atraes alguna especie de fuerza, como el magnetismo, la electricidad o el fuego.

- Las criaturas vivas que te rodean se ponen enfermas o están hiperactivas.

- Eres incapaz de pronunciar ciertas palabras, letras o sonidos.
- Tu cuerpo está deformado de alguna forma, quizás con algún rasgo no humano, lo que te da una dificultad de +1 para las tiradas que impliquen comportamientos sociales de cierto tipo o ciertas clases de hazañas físicas (intentar tirar algo con una mano encogida o saltar con una pierna deformada).

Melancólico (Defecto de 2 puntos)

Por muy incómodos y febres que fueran tus días de juventud, los sigues echando de menos. Tienes tendencia a dejarte llevar por los recuerdos de tus días de gloria, actuando en ocasiones como un tonto o deprimiéndote. Una tirada de Fuerza de Voluntad suele apartar la nostalgia a un lado, durante un rato...

Rivalidad (Defecto de 3-5 puntos)

Algún ser poderoso con sus propias funciones intenta desbaratar tus ambiciones. Podría ser una rivalidad profesional (como las que había en las salas de Doissetep antes de su destrucción), o un odio profundo y perdurable engendrado hace siglos (por un amor perdido, amigos asesinados o algo peor). Aunque tu rival no puede atacarte de forma abierta, hace todo lo que puede dentro de su considerable alcance para asegurarse de que jamás alcanzas tus objetivos personales, a menos que se adapten a sus propósitos mejor que a los tuyos.

Enemigo Inmortal (Defecto de 5-8 puntos)

Un enemigo sobrenatural lleva años luchando contra ti: un vampiro, un mago, un Señor Umbrole o algo totalmente diferente. A lo largo de décadas de rivalidad, este enemigo ha aprendido varios de tus secretos y puntos flacos y está más que dispuesto a utilizarlos contra ti. El enemigo está bien atrincherado en la sociedad moderna. Tienes tiempo de frustrar sus planes y hacer algunas maniobras propias, pero entrar y darle una paliza en este momento es imposible.

Preguntas sobre su historia para los Archimagos

Además de responder a las preguntas de trasfondo habituales para los personajes magos, los Archimagos tienen varios aspectos más que hay que dirimir. Los jugadores deberían pensar con detalle en la historia de sus personajes. Los Archimagos tienen décadas (quizás siglos!) de vida de magos detrás de ellos.

¿Qué te impulsó a quedarte con tu Tradición?

Algunos magos se desilusionan con la política de las Tradiciones. Otros tienen una especie de mentalidad de parásito. Son muy pocos los que realmente consideran su Tradición como una causa sagrada, sin embargo, el paradigma de la Tradición determina la visión que tiene el Archimago de la realidad. Lo mismo se puede decir de los Tecnócratas. Cada Archimago está tan concentrado en una forma concreta de hacer las cosas que su Tradición o los métodos de su Convención siguen teniendo influencia sobre su estilo de mística. ¿Tenía tu personaje una deuda de gratitud tan grande que adoptó las creencias de su Tradición incondicionalmente, o vio que era el mejor camino hacia el poder? ¿Te inculcó tu mentor tal respeto por tu Tradición que ésta guió tus pasos durante décadas o te limitó a abrazar cualquier causa con pasión?

¿Cómo te enfrentas a la Paradoja?

Todos los magos que sobreviven el tiempo suficiente se preocupan por la Paradoja. Los Archimagos se tienen que preocupar más

que la mayoría. La mayor parte tiene métodos muy astutos para engañar a las reacciones. ¿Cómo reacciona tu personaje ante la Paradoja? ¿La evita por completo o simplemente la sobrelleva? ¿Utiliza Talismanes para evadirla o su familiar la mitiga? ¿Qué pasa con un mago que tiene una Paradoja permanente, por la edad o por una modificación en el Patrón? ¿Qué tipos de problemas tienes, y cómo los has compensado a lo largo de los años?

¿Te quedan amigos o parientes? ¿Cuál es tu relación con ellos?

Aunque algunos magos se apartan del contacto humano normal siguen tratando con unas cuantas personas. Los Archimagos, por el contrario, suelen estar desterrados de la Tierra, tanto por la Paradoja como por la Celosía. Siguen necesitando el contacto humano pero sólo lo pueden conseguir indirectamente o con los consortes que viven en el Horizonte. ¿Te trajiste amigos y parientes a la Umbra o te dejas caer por la Tierra de vez en cuando? ¿Acaso te siguen preocupando los seres humanos? ¿Evitas el contacto con los magos en un intento de recuperar la vida que dejaste atrás?

¿Qué te impulsó a convertirte en Archimago?

Aunque el impulso que lleva a la Archimagia es interno, el motivo varía de un mago a otro. ¿Fue deseo de poder? ¿Avaricia? ¿Lujuria? ¿Querías conocimientos? ¿Control? ¿Sentir que te has realizado? ¿Buscas información por la información o creías que era un buen camino hacia la Ascensión? ¿Tienes cicatrices que te lanzaron sin descanso hacia el Archidominio o siempre estuviste firmemente a cargo de tu propio destino?

¿Dónde vives ahora?

Lo más probable es que no estés viviendo en el sótano de tus padres. ¿Tienes tu propio Refectorio? ¿Un Sanctasanctórum seguro? ¿O acaso flotas por el Teluria, divirtiéndote donde puedes? ¿Vas de Capilla en Capilla, o tienes un hogar en algún Reino del Horizonte?

¿Cuál es tu agenda de proyectos?

Todo el mundo la tiene. Sin embargo, la agenda de un Archimago exige una cierta reflexión. Ya han logrado unos objetivos increíblemente difíciles y molestos. Tienen el poder para conseguir con facilidad casi todo lo que quieren. Así pues los Archimagos tienen objetivos mayores y

más abstractos. ¿Quieres ver a tus parientes seguir tus pasos? ¿Quieres Ascender en tu próxima vida? ¿Estás ahí para reforzar tu Tradición o para destrozarla? Quizá quieras algo duradero, como tu propio Reino o Refectorio, o quizás sólo quieras que te dejen en paz.

Consideraciones finales

Si alguno de estos números te parece bajo, recuerda que un Archimago se ha pasado años, décadas incluso, estudiando una Esfera hasta excluir el resto de los conocimientos. Si los requisitos de unas puntuaciones concretas en Habilidades les parecen extraños a los Narradores o a los jugadores, recuerda que el mago tiene que aprender mucho sobre la teoría de la magia y su historia para poder avanzar: Habilidades como Ocultismo, Lingüística, e incluso Conocimientos Secundarios. Como siempre, estas reglas son sólo una guía para el Narrador. Si quiere una Capilla de magos con Areté 10, es decisión suya.

El problema más importante es para el Narrador. Tiene que evitar que los personajes que tienen capacidades más amplias intenten resolverlo todo con la aplicación de las Archi-Esferas. Recuerda los poderes gemelos de la Resonancia y el hubris. Todo lo que el mago hace en esta etapa tiene efectos resonantes. Su magia emite ondas que en ocasiones reverberan por el mundo. El Silencio puede ser una solución más peligrosa. Los Archimagos se armonizan de tal manera con un aspecto de la realidad que el resto se hace superfluo. Eso no quiere decir que no vean venir los ataques, sino que los detalles más pequeños de la vida se hacen menos importantes. Un Archimago se puede encontrar perdiendo el sentido de la realidad. Cuanto más se sube, más dura es la caída.

Los Archimagos también retienen muchos de sus puntos flacos humanos. Juega con sus motivos y pasado cuando desarrolles tu crónica. Que todos tus jugadores respondan a las preguntas sobre la historia del Archimago y utiliza las respuestas para unir historias. Mezcla y encaja las respuestas con las de otros personajes para conseguir una malla absorbente. Los Archimagos se suelen picar entre ellos por culpa de las creencias; deja que los jugadores discutan. Si los magos estuvieran de acuerdo en todo, la Guerra de la Ascensión nunca habría ocurrido.

Sobre todo, claro está, acuédate de divertirte. Si quieres grandes explosiones y devastación sin sentido, es tu juego. Si quieres una experiencia más cerebral con magos antiguos y hechiceros, también es posible. Mejor aún, haz las dos cosas. Después de todo ahí fuera hay infinidad de mundos.



Quemado

Cita: Déjame en paz.

Preludio: ¡La vida puede ser tan intensa! Creciste en las afueras y no tuviste que preocuparte demasiado por el dinero o por problemas familiares. Tus padres estaban felízmente casados, te llevabas fenomenal con tu hermano pequeño, tenías buenas notas y sencillamente tenías una *joie de vivre* que molestaba un huevo a los demás.

Escogiste antropología en la facultad. No sólo disfrutabas aprendiendo sobre otras culturas sino que también te encantaba leer mitos y leyendas. De vez en cuando estudiabas alguna ceremonia tribal antigua o desenterrabas un secreto eterno, y atesorabas cada nuevo descubrimiento.

Mientras bailabas con paganos en un retiro de Europa, te entusiasmaste hasta que te derrumbaste. Las bebidas fuertes, los bailes extáticos y las sangrías rituales se cobraron su precio y tuviste alucinaciones a causa del agotamiento. Pero las alucinaciones no pararon y uno de tus anfitriones te dijo que habías Despertado. Encantado de adoptar sus rituales, te pusiste a aprender la verdadera magia, la verdad que había detrás de todos aquellos insultos textos que lo clasificaban todo como tradición.

Durante la mayor parte de una década, practicaste con los Verbena. Segundo ibas aprendiendo más fuiste adoptando una inclinación decididamente más oscura. Una fortaleza inexorable sustituyó a la alegría al ir aprendiendo los ritos de sacrificio. Los preparados muy elaborados, los ayunos y las exigencias personales erosionaron tu confianza. Las escaramuzas con otros magos de la Tradición te desilusionaron. Al final decidiste dejarlo todo.

Pero no podías parar, era como una droga. Siempre había algo que exigía tu atención. Los miembros más poderosos del grupo querían ser dioses paganos y tú no estabas de acuerdo con sus métodos. Las otras Tradiciones se burlaban de tus conocimientos tan duramente ga-

nados, pero tú desarrollaste mejores formas de hacer las cosas. Cada paso te quemaba pero te obligaste a convertirte en el mejor, sólo para conseguir que dejaran de presionarte.

Al final dejaste la Tierra del todo. Te dirigiste a un Reino aislado, decidido a dejar atrás a los gilipollas, yéndote a vivir a algún sitio donde no tuvieras que demostrar nada una y otra vez a algún prima donna gung-ho con algo que demostrar. Pero, maldita sea, ahora te piden que les enseñen...

Concepto: Básicamente un buen tío, te quemaste con toda la maquinaria política de la Tradición y decidiste hacerte tu propio camino. En el proceso te obligaste a ser mejor que tus detractores y eso te empujó hacia el Archidominio. Es irónico pero preferirías poder asentarte en la Tierra y tener una vida normal otra vez. Pero cuando llega la llamada te encuentras con que no tienes más elección que jugar a los héroes otra vez.

Pistas para el juego: "Cínismo" es tu segundo nombre. Cuando conoces a alguien nuevo siempre le desanimes con algún comentario grosero y despectivo. Los que se quedan oyen el sermón sobre lo mucho que odias la magia. Cualquiera que mire más allá de la concha herida, descubre que sólo estás cansado, cansado de tratar con imbéciles estúpidos que no tienen nada mejor que hacer que decirte lo que puedes, no puedes, deberías y no deberías hacer. Pero con unos pocos verdaderamente pacientes, te abres y revelas el compasivo amante de la vida que sólo desearía que la gente no fuera tan estúpida.

Magia: Cuando te convencen para que uses la magia, utilizas viejos estilos Verbena. Cánticos, plegarias, sangrías, canciones, plantas y estanques de reflexión centran tu concentración. Tu pequeño Refectorio tiene la forma de una casita en medio del bosque, así que hay material suficiente para ese tipo de cosas. Sin embargo, sientes nauseas ante la simple idea de utilizar la magia y tienes que superarlo si pretendes volver a la competición.

Equipo: Un athame, ropa basta sensata, taza de café que dice "Los Desagradables Apestan, y Yo También"



MAESTROS del ARCE		
Nombre: Jugador: Crónica:	Naturaleza: superviviente Esencia: Cardinal Conducta: Horco	Tradición: Verbena Mentor: Cábala:
Attributos		
Físicos	Sociales	Mentales
Fuerza ••••• Destreza ••••• Resistencia •••••	Carisma ••••• Manipulación ••••• Apariencia •••••	Percepción ••••• Inteligencia ••••• Astucia •••••
Habilidades		
Talentos	Técnicas	Conocimientos
Aleria ••••• Atletismo ••••• Callejón ••••• Consciencia ••••• Enseñanza ••••• Esquivar ••••• Expresión ••••• Intimidación ••••• Intuición ••••• Pelea ••••• Subterfugio •••••	Armas C.C. ••••• Armas de Fuego ••••• Cerdar ••••• Do ••••• Documentación ••••• Eritrura ••••• Liderazgo ••••• Medicinia ••••• Sigilo ••••• Supervivencia ••••• Tecnología •••••	Ciencias ••••• Cosmología ••••• Cultura ••••• Cultura y Sociedad ••••• Enigmas ••••• Informática ••••• Investigación ••••• Leyes ••••• Lingüística ••••• Medicina ••••• Ocultismo •••••
Estatutos		
Cardinal ••••• Correspondencia ••••• Etnología •••••	Esoterismo ••••• Fuerza ••••• Materia •••••	Mente ••••• Tiempo ••••• Vida •••••
Ventajas		
Trasfondos	Arte	Salud
Avatar ••••• Cortafaces ••••• Destreza ••••• Santacaterina •••••	••••• O O O O	Magullado -1 □ Lastimado -1 □ Lisiado -1 □ Herto -2 □ Malherido -2 □ Tallado -3 □ Incapacitado -5 □
Combate	Fuerza de Voluntad	Experiencia
Arte: Blasfemo - Diente	● ● ● ● O O O O ● ● ● ● O O O O □ □ □ □ □ □ □ □	Paradoja

Ejemplar en preparación

Cita: Todo se puede encontrar en la singularidad

Preludio: A estas alturas ya ni siquiera recuerdas tu vida mortal, ¿fuiste un chaval? Crees que sí, allá en Tailandia o Camboya o algún sitio así. ¡Cerca de Francia!

Supones que Despertaste en algún momento de la primera década del siglo XIX. Tus recuerdos incluyen elefantes y automóviles, así como rifles antiguos y soldados británicos. Algunos de tus conocidos (insisten en que les llames "amigos") también recuerdan esas cosas. Te dicen que fue en la primera década del siglo XIX. En realidad, no importa, ya que lo que ocurrió entonces no cambió tu destino.

Recuerdas algo más de tu vida Despierta. Los Eutánatos te reclamaron como miembro. Serviste como doliente profesional en las ceremonias funerarias y ayudaste en las cremaciones y entierros. Después de una década de lenta preparación con un propietario de cementerio enfermizo, lograste el Dominio tú solo. El reconocimiento llegó pero seguías teniendo preguntas. El ciclo de la vida, la muerte y el renacimiento te llamaba pero ni siquiera como Maestro lo veías con claridad. Tenías que averiguar cómo funcionaba, cómo se enlazaba y cómo encajaban las cosas.

Así empezó tu vocación. El Archidominio se llevó la mejor parte de un siglo, pero estuvo bien empleado. Ahora moras en el Horizonte, moviéndote allí donde los vientos del azar te llevan. El caos, la probabilidad y la muerte son tus sellos distintivos. Los bordes borrosos de la Rueda apenas son visibles para ti. Esperas unirte a la Rueda cuando conozcas todos sus giros, cuando tú también la hagas girar.

Concepto: Impulsado a entender la muerte, ahondaste demasiado en la Entropía y ésta te consumió. Aunque no te has perdido todavía en el Jhor, sientes una fascinación malsana por la probabilidad y la otra vida. Lentamente te estás convirtiendo en apenas una sombra de la probabilidad, dándote cuenta de que la borrosidad de la Rueda significa que ninguna de sus partes es segura. Tu humanidad desapareció hace mucho tiempo, cuando dejó de importarte cómo les afectaba la muerte a las personas.

Pistas para el juego: Eres espeluznante. Sólo te fascina la Entropía. La gente no te importa en realidad, aunque en ocasiones te relacionas con otros magos por la fuerza de la costumbre. Cuando hablas, en ocasiones utilizas anacronismos y metes el azar o la muerte en cada conversación. Todo tu mundo está envuelto en el hecho de que las cosas se derrumban.

Magia: Un Eutánatos bastante típico, utilizas huesos, carracas y otros instrumentos que reflejan la muerte y la vibración. Para la Entropía no necesitas focos, un gesto de la mano es suficiente para enviar ondas de choque reverberando por toda la probabilidad. Cuando utilizas una magia más "primitiva" sigues confiando en tus viejas herramientas. En ocasiones incluso te olvidas de cómo se usa otra magia que no sea la Entropía y tienes que recordarte cómo funcionan tus focos.

Equipo: Una túnica con estampados extraños, una envejecida carraca de hueso con pelo, botella de almas.

MAESTROS del Arte			
Nombre: Jugador: Crónica:	Naturaleza: Fanático Esencia: Eterna Conducta: Fanático	Tradición: Eutánatos Mentor: Cábala:	
Atributos			
Físicos	Sociales	Mentales	
Fuerza: ••••• Deureza: ••••• Resistencia: •••••	Carisma: ••••• Manipulación: ••••• Apariencia: •••••	Percepción: ••••• Inteligencia: ••••• Astucia: •••••	
Habilidades			
Talentos	Técnicas	Conocimientos	
Alerta: ••••• Atletismo: ••••• Calceo: ••••• Conciencia: ••••• Eisenanza: ••••• Esquivar: ••••• Exposición: ••••• Intimidación: ••••• Intuición: ••••• Pelea: ••••• Subterfugio: •••••	Armas C.C.: ••••• Armas de Pueblo: ••••• Contactar: ••••• Do: ••••• Dectracación: ••••• Etiqueta: ••••• Liderazgo: ••••• Meditación: ••••• Sigilo: ••••• Supervivencia: ••••• Tecnología: •••••	Científico: <i>Teoría del Caos</i> ••••• Cosmología: ••••• Cultura: ••••• Cultura y Sociedad: ••••• Enigmas: ••••• Informática: ••••• Investigación: ••••• Leyes: ••••• Lingüística: ••••• Medicina: ••••• Oculismo: •••••	
Destrezas	Paradoja	Concubinios	
Cardinal: ••••• Correspondencia: ••••• Entropía: •••••	Espléndido: ••••• Fuerza: ••••• Mancera: •••••	Merite: ••••• Tiempo: ••••• Vida: •••••	
Ventajas			
Trasfondos	Areté	Salud	
Avatar: ••••• Decisión: ••••• Inventos: ••••• Tallando: ••••• Uso de la Magia: •••••	••••• O O O O	Magullado: 4 <input type="checkbox"/> Lastimado: 4 <input type="checkbox"/> Lesionado: 4 <input type="checkbox"/> Herido: 2 <input type="checkbox"/> Malherido: 2 <input type="checkbox"/> Tallido: 5 <input type="checkbox"/> Incapacitado: <input type="checkbox"/>	
Fuerza de Voluntad			
● ● ● ● ○ ○ ○ ○			
Combate			
Ataque: ••••• Defensa: ••••• Huida: •••••			
Paradoja			
Experiencia			



Explorador del Horizonte

Cita: ¿Has visto lo que hay ahí fuera?

Preludio: Incluso cuando no eras más que una persona normal y corriente ya tenías que viajar, explorar y aprender cosas nuevas. Ese impulso te acompañó en la universidad, por todo el mundo y a través de los confines más remotos de la Tierra. Escalaste montañas y navegaron los océanos a causa de una sed insaciable de ver lugares nuevos.



A lo largo de tus viajes realizaste algunos documentales y adaptaste algún equipo. Corriste con los animales y nadaste en las profundidades de los lagos inexplorados. Aunque no pagaban mucho, tus gastos siempre estaban cubiertos por esta revisita o aquél especial de televisión, así que seguiste abandonándote a los viajes.

Después de un viaje a las selvas peruanas, volviste a casa con unas imágenes que mostraban a unos animales que no pudiste identificar. Los bichos que tú no conocieras eran escasos, pero no imposibles. Les enviaste copias a unos cuantos amigos y ellos tampoco habían visto nada parecido a esos reptiles monstruosos. Intrigado, empezaste a hacer unos estudios comparativos ecológicos para averiguar qué era, exactamente, aquello con lo que te había tropezado. Mientras estabas construyendo un equipo mejor para volver a las selvas, Desper-

taste y descubriste que algunos de tus contactos por todo el globo eran tecno-ma-

gos en el sentido más literal de la palabra.

Después de tu Despertar, te uniste a los Adeptos Virtuales. La Telaraña Digital que estaba surgiendo era otro lugar asombroso que explorar, pero al contrario que muchos de los Adeptos, tú también querías ver los otros Reinos. Con el entrenamiento místico entregado por algunas de las otras Tradiciones estudiaste el Espíritu. La pericia tecnológica de tus compañeros Adeptos te dio las herramientas necesarias para viajar y grabar lo que veías. Te pusiste en camino hacia todos los Reinos lejanos de los que habías oído hablar.

Unas cuantas décadas más tarde te habías convertido en un viajero veterano y en casi una leyenda en algunos círculos místicos. Por irónico que parezca, tu propia Tradición nunca llegó a reconocerte dado que no pasabas demasiado tiempo en la Telaraña Digital ni te preocupabas por estar

en la élite. ¿Y qué? Habías encontrado barreras más allá de la Tierra, habías explorado lugares donde ni siquiera los magos podían ir. Habías visto mundos encerrados a los que no podías llegar y fragmentos de pensamientos que se reflejaban hasta el infinito en el espacio doblado. Pero te negaste a dejarlo. Ya habías estado en todos los demás sitios y tenías que seguir viajando.

Al final te diste cuenta de tu error: igual que el Punto de Correspondencia muestra que todo el espacio es una ilusión, el Punto mismo co-existe con el individuo. Tú *eres* el Punto de Correspondencia. Con ese conocimiento puedes romper esas barreras e ir a donde nadie más ha ido.

Concepto: ¡El espacio es tuyo! No sólo eres un explorador experto sino que además te encanta aprender y enseñar. No hay nada demasiado lejos ni demasiado remoto para que tú no quieras verlo. Siempre te traes algo, sólo para hacer que los mundos más distantes parezcan un poco más cercanos. Tu búsqueda no es el poder sino el deseo de ver toda la Creación, y toda al mismo tiempo si puedes.

Pistas para el juego: Alegre y un tanto distraído, normalmente se te encuentra "ahí fuera" y tu atención revolotea de un punto a otro mientras vas absorbiendo lo que te rodea. Es extraño pero pocas veces utilizas tus percepciones de Correspondencia porque te *gustan* las experiencias discretas. Animas a la gente a que vaya a lugares nuevos y haga viajes tanto externos como internos, a menudo dejando caer insinuaciones sobre algo maravilloso que has visto y que sabes que a ellos les encantaría.

Magia: Aunque todavía utilizas la tecnología de los Adeptos Virtuales, también se te dan bien las otras herramientas místicas. Llevas cámaras, resonadores dimensionales y sistemas de propulsión láser portátiles junto con unos cuantos atrapa-sueños y un juego de cristales focales. Tus herramientas se concentran en tus Artes, pero su uso es tu segunda naturaleza.

Equipo: Mochila de provisiones de viaje, traje al vacío ajustado y hecho a medida, vara con mango de cristal y pictografías aztecas.

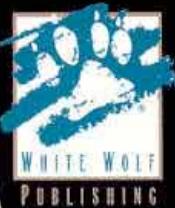
MAESTROS del ARCE

Poder infinito

Has sobrevivido incontables siglos. Tu conocimiento de la magia es incomparable. Las fuerzas primordiales del universo se estremecen ante una simple señal tuya. ¿Qué secretos esperan al mago que posee tan autoritario saber? La muerte, los comienzos, la sabiduría de los Oráculos, esa es tu nueva misión. ¡Que nadie se interponga entre la luz de la Ascensión y tú!

Anhelo infinito

Ante el mago que ha experimentado todo lo que el universo tiene que ofrecer se revelan los secretos más sublimes. Descubre los Rasgos, Habilidades, Méritos y Defectos nuevos que tiene un mago realmente aterrador. Aprende las reglas necesarias para crear personajes y crónicas de Archimagos. Libera los poderes más potentes de las Esferas, superiores a todo lo que se ha visto hasta ahora. Descubre las claves de la propia Ascensión.



MAGO

Scan By Merlinda

