

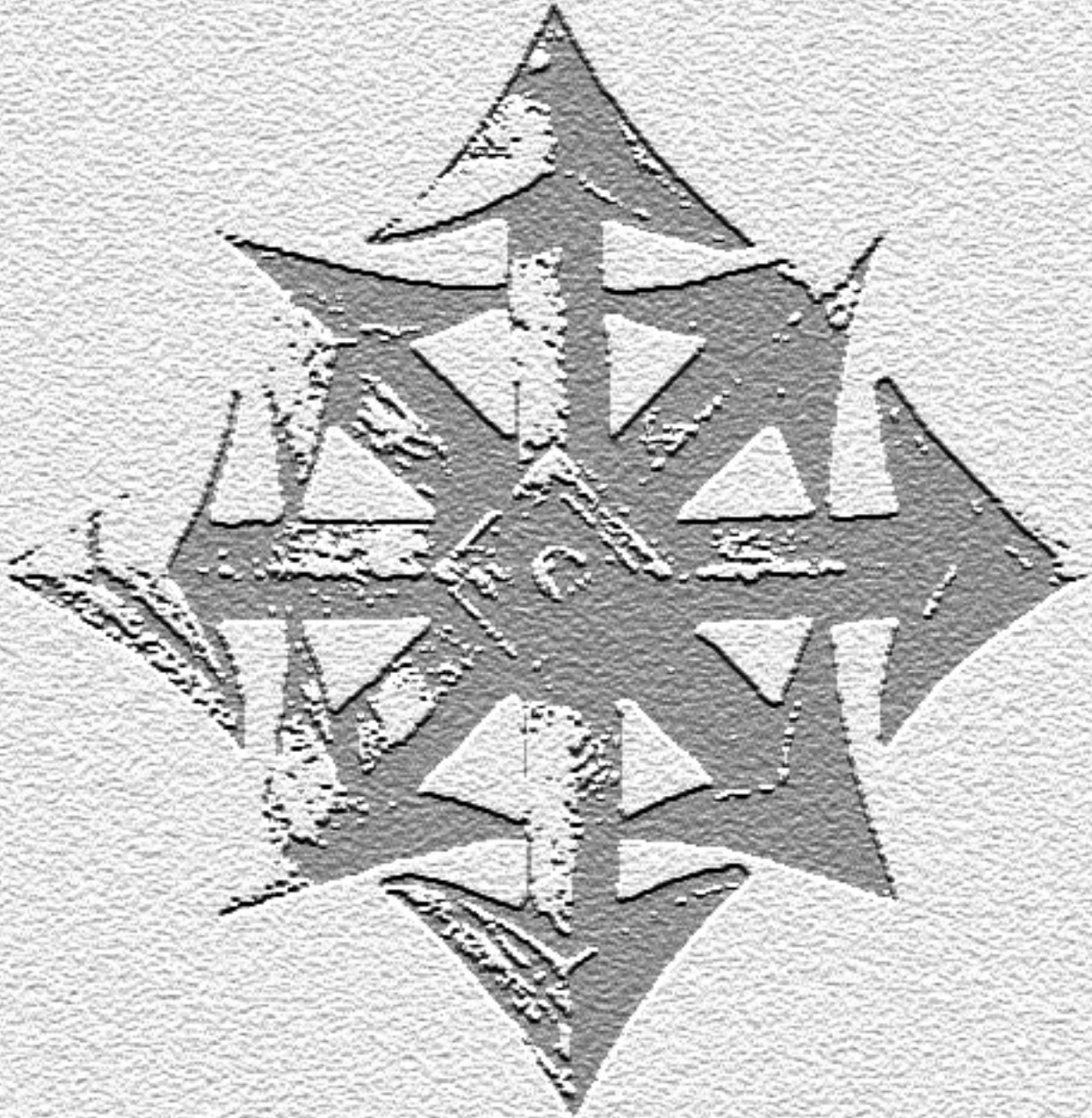


L I B E R
C H A O

Liber Chao

Escrito por Pablo Barrón (Kadari)

Los contenidos de este libro pueden o no estar basados en ficción, hechos, personajes o eventos (ciertos o imaginarios), la realidad, la verdad o la lógica



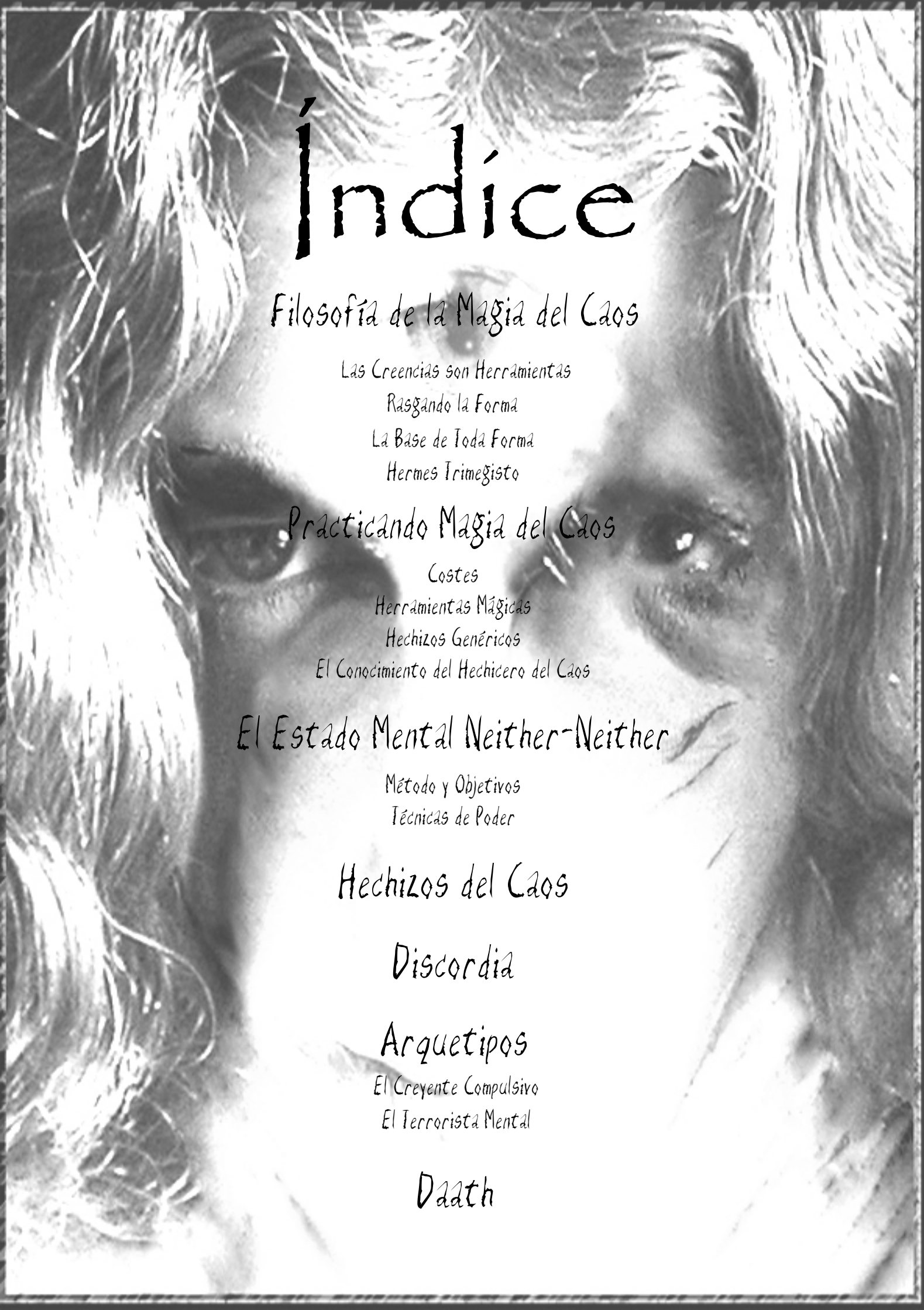
Este es un libro no oficial para el juego de rol Kult, actualmente publicado por 7th Circle.

Saludos y gracias para los foros de "The Last Cycle" y a sus miembros (<http://www.kult-rpg.com>) -- y sin sospecharlo a Pain por su torre 3D ;)

Se permite la copia, distribución y/o modificación de este documento bajo los términos de la FDL (GNU Free Documentation License), Versión 1.1, o cualquier otra versión posterior publicada por la Free Software Foundation; sin Secciones Invariantes, sin Textos de Portada ni Textos de Contraportada.



Kopyleft (K) 2004 All Rites Reversed



Índice

Filosofía de la Magia del Caos

Las Creencias son Herramientas

Rasgando la Forma

La Base de Toda Forma

Hermes Trimegisto

Practicando Magia del Caos

Costes

Herramientas Mágicas

Hechizos Genéricos

El Conocimiento del Hechicero del Caos

El Estado Mental Neither-Neither

Método y Objetivos

Técnicas de Poder

Hechizos del Caos

Discordia

Arquetipos

El Creyente Compulsivo

El Terrorista Mental

Daath

Filosofía de la Magia del Caos

"Eres la totalidad de lo que haces y puedes por tanto cambiarte a tí mismo haciendo alguna otra cosa. La Magia es el arte de creer cosas deliberadamente, de fingir muy fuerte, y que resulte que funciona. Cosas altamente improbables pueden ser llevadas a cabo por aquellos preparados para experimentar con la creencia de que lo improbable no lo es tanto. El mundo es una ilusión, y habrá abusado de tu confianza si dejas que defina quién eres. Pero del mismo modo, tu puedes abusar la confianza del universo y forzarlo a aceptar tus propias definiciones de tí mismo. De hecho, siendo el universo una estructura humorística, complaciente y mágica, entrará en conflicto inevitablemente en todas las definiciones que produzcas, si actúas con habilidad. Todos somos charlatanes, especialmente aquellas personas que fingen ser gente normal...."

[Principia Chaotica - Peter J.Carroll]

La magia humana fue olvidada por largo tiempo tras ser ocultada por Malkuth y el Demiurgo. Según el tiempo pasó, fue redescubierta lentamente por algunas culturas en puntos distantes de la Ilusión: algunos dicen que fue Malkuth quien lamentando su papel en la creación de la Ilusión, nos la enseñó de nuevo. Otros dicen que fueron Astaroth y sus ángeles de la muerte.

Desde el principio, la magia se relacionó con creencias o tradiciones específicas, con dioses, demonios, y espíritus: los humanos no se dieron cuenta de que la magia provenía de su propia divinidad. La mayor parte de ellos aún siguen sin ser conscientes de este hecho, y en la magia contemporánea occidental este error aún se encuentra muy extendido: brujas paganas que se consideran hijas del dios y de la diosa, y herederos de la magia ceremonial que alaban a dioses egipcios y utilizan simbolismos ajenos en sus rituales.

La Magia del Caos es una forma de aproximarse a la magia que pretende ser una meta-magia. Estos hechiceros no realizan ciegamente rituales a través de símbolos y creencias enraizados en su subconsciente a través del desarrollo e historia humanos. No necesitan una espada, ni una varita, ni un pentáculo, tampoco una copa: intentan entender lo que simboliza y utilizan los símbolos más poderosos que pueden fabricar para fortalecer su magia, traspasando los límites que los sistemas fijos de creencias imponen en los conjuradores. Estos sistemas, aunque puedan ser poderosos, limitan al hechicero: pero un amplio repertorio de creencias y la habilidad de usarlos o descartarlos bajo voluntad, prueba ser extremadamente útil para el mago experimentado. Utilizar sólo un modelo acaba significando tan sólo que se restringen las posibilidades que está preparado para aceptar.

Las creencias no son fines en sí mismos: son herramientas para lograr efectos. Dios no es el centro del universo -el punto de vista religioso-, tampoco lo es el hombre -el inocente mecanicismo newtoniano que cree que la realidad puede ser entendida-. Nada puede saberse. Los hechiceros del caos habitualmente toman su filosofía del postmodernismo y el postestructuralismo, y están profundamente influenciados por las ideas de la física cuántica sobre la falta de certeza y la amplitud de la posibilidad, así como por las teorías matemáticas del caos: encerrados en una simulación, estos magos intentan jugar con ella y romperla, investigando caminos en los que la simulación pueda ser modelada por su voluntad.

Psicológicamente, los hechiceros del caos son situacionistas puros. La consistencia de la conducta está determinada a través de la situación, y no se debe a rasgos "profundos" o "esenciales" de la persona. La consistencia de la realidad se fabrica a través de las creencias consensuadas, de hábitos, y de sus símbolos; en resumen, la realidad ilusoria en que los humanos han sido insertados. La personalidad es fluida al ser una construcción artificial que el observador -el alma del hechicero- ha construido como una respuesta a los estímulos externos. Por la misma razón, no es importante la consistencia de las estructuras de creencia -no hay verdad que pueda saberse realmente-, sino la habilidad del hechicero de crearlas según su voluntad.

Puede verse a hechiceros del caos rezar a dioses de Tolkien y a personajes de Pokemon, meditar usando videojuegos, relacionar las Bolas de Dragón con los siete chakras y el kundalini, y hacer funcionar magia real con ello. El mago del caos se decondiciona de su "yo" social, sus creencias, actitudes, posiciones políticas, cultura, y todo aquello que contribuye a mantener el sentido ficticio de un ego estable. Así, su libertad se amplía y la habilidad creativa crece sin obstáculos.

En una realidad incierta aprisionada por una simulación social consensuada dentro de la Ilusión que determina quién eres y lo que está permitido dentro de la realidad, los magos del caos encuentran su regla de oro para la magia: "fíngelo hasta que lo consigas".



Rasgando la Forma

Algunos teóricos del caos opinan que las energías mágicas que fluyen en el universo no pueden ser entendidas por nuestras mentes dualistas: estas energías no nos pertenecen a nosotros ni a nuestra consciencia analítica. Para hacer que la magia funcione, los hechiceros del caos han de abandonar sus creencias, incluyendo la alucinación social consensuada y la auto-importancia en la que su mente terrenal se halla inmersa: silenciar la charla constante mental que todos experimentamos continuamente es necesario para esto. El objetivo del conjurador es crear en su mente un estado de consciencia que se acerque lo más posible al estado de pre-procesamiento carente de forma en que la magia es posible.

Este estado de consciencia se denomina habitualmente el estado "Neither-Neither" (Tampoco-Tampoco), que será explicado en detalle al consistir en la base del trabajo del hechicero.



Los hechiceros del caos tienen como objetivo este estado "Neither-Neither", a través del cual operan sus mentes a un nivel subconsciente. A través de la aniquilación de la forma, el inconsciente puede ser operado directamente mediante la focalización de la atención en símbolos mágicos que suelen estar atados a los significados emocionales y la voluntad en que consiste el efecto deseado del hechizo. Así, una vez ahí, estos magos pueden influir sus mentes a través de símbolos musicales o pictóricos, mantras, y otras tantas técnicas de trabajo mental utilizadas para generar cambios en la realidad.

Es ahí donde estos magos pueden liberar sus poderes ocultos, la divinidad que hace tanto se robó a la humanidad. Es ahí donde atacan su personalidad y su ego en busca de la iluminación.

La Base de Toda Forma

El lenguaje considerado en un sentido amplio es el catalizador a través del que nuestra realidad -la Ilusión- emerge: es la base de toda forma. Sea en representaciones pictóricas, matemáticas, o símbolos pertenecientes a distintos idiomas, el lenguaje es una abstracción cuya principal función es la de dar forma a las percepciones. El lenguaje estructura el conocimiento y produce el concepto del tiempo a través del cual conceptualizamos nuestras vidas, y vivimos la Ilusión: estamos compuestos de memorias pictóricas que funcionan como un lenguaje jeroglífico, y palabras que utilizamos para organizarlas y referirnos a ellas.

Así, el lenguaje es el creador de cada una de nuestras 'verdades', y le da a la realidad su esplendor: esto se representa en las tradiciones mágicas con deidades como el dios egipcio Thoth y el griego Hermes; se trata de símbolos de la comunicación, el lenguaje, y la magia. En ocasiones, se relaciona con este concepto al dios romano Mercurio y al hindú Ganesha, el Señor de las Categorías.

Los magos del caos trabajan con símbolos en bruto, jugando -muchas veces sin saberlo- con el hecho de que toda ficción puede ser real en la Ilusión, al dársele forma en el lenguaje.

Esta es la base más profunda de la magia del caos como herramienta meta-mágica. Aun así, muchos hechiceros impulsivos no son conscientes de ello, pues la teoría a veces se encuentra poco valorada o no es entendida del todo. La magia del caos en sí misma está basada en resultados, pero sólo unos pocos hechiceros avanzados han entendido las reglas más profundas que se hallan tras estos y que se aplican tanto a la magia ceremonial clásica como a su meta-magia. Esta falta de internalización de la profunda relación entre el lenguaje y la forma a veces obstaculiza la capacidad de los hechiceros para desarrollarse hasta su máximo potencial.

Ya que el Lenguaje es la llave para la Forma dentro de la Ilusión, el hechicero lo utilizará para moldear la realidad. Su magia consiste en la anulación de todo lenguaje -junto con la mente parlante analítica- excepto por unos pocos elementos lingüísticos -habitualmente símbolos puros- sobre los que se focaliza la atención, y que son utilizados para llevar a cabo cambios en la realidad.



Hermes Trimegisto

Lo de abajo es como lo de arriba, y lo de arriba es como lo de abajo, para obrar los milagros de una sola cosa. -- La Tabla de Esmeralda

Diversas leyendas rodean la figura de Hermes Trimegisto. Algunos dicen que vivió en Egipto hace unos cinco mil años. Se le considera el primer mago de la historia, y uno de hecho muy poderoso. Escribió una serie de textos sobre filosofía y magia llamados Corpus Hermeticum.

Tras su muerte -aunque algunos argumentan que alcanzó el Despertar, y que visitó a varios sabios hasta el final de la Edad Media-, fue inmortalizado como el Dios de la Luna por los egipcios: debido a su heku (magia), le llamaron Thoth (que significa, "aquel que crea con su voz"), y le representaron como un escriba con la cabeza de un Ibis.

Así como el primer mago, los egipcios consideraban a Hermes/Thoth un sabio de profundísimo entendimiento: enseñó a los egipcios cómo escribir sus pensamientos y estructurar su conversación. Creó el lenguaje jeroglífico, la música y la aritmética. Los mitos sobre Thoth nos dicen que escribió los textos sagrados egipcios, y que era un juez sobre el camino posterior a la vida con aquellos que morían: era el que establecía si tenían el suficiente desarrollo espiritual como para continuar. Los griegos prácticamente copiaron los atributos de Thoth y le llamaron Hermes, enriquecieron el mito, y desarrollaron a partir de él filosofías sobre la magia.

Otras fuentes aseguran que Hermes Trimegisto nunca existió, y que era tan sólo una "godform": una idea y filosofía de la magia creada por sabios y hechiceros griegos en torno al año 200 A.C. para apuntalar y extender sus conocimientos. Llamaron a esta filosofía "hermética", e inventaron el mito en torno a Hermes Trimegisto.

La forma más alta de la magia que crearon estos sabios fue llamada Teurgia, y usaba palabras mágicas (voces magicæ) y trucos psicológicos como la auto-identificación con los dioses para llevar a cabo hechizos que luego evolucionarían en la magia ceremonial y en la moderna meta-magia del Conocimiento del Caos.

Algunos hechiceros poderosos, piensan que no importa realmente si Hermes Trimegisto existió o no; importa el que exista.



Practicando la Magia del Caos

*Zos se cansó, pero detestando demasiado a sus oyentes, otra vez se dirigió a ellos diciendo:-
¡Chacales apestados de gusanos! ¿Todavía deseais hacer de mi vómito vuestro banquete? Quien me sigue se
convierte en su propio enemigo; pues mi exigencia será su ruina.
¡Id a trabajar! Satisfaced la repugnancia de transformaros en vosotros mismos, de descubrir vuestras creencias, y
así adquirid virtud. Permitid que vuestro bien sea accidental, y así escapad de la gratitud y su lamentable
vanagloria, porque la furia del Cielo es fuerte sobre la autoindulgencia sencilla.
En vuestro deseo de crear un mundo, haced a los otros lo que harías a los otros -si tuviérais el suficiente coraje.
Para apartar hacia un lado, y no para salvar, yo he venido. Inexorable conmigo mismo; para romper la ley, hacer
estragos de los charlatanes, los cuáqueros, los pretensiosos salvacionistas que luchan con su fantasmagoría
barata; para desilusionar y despertar cada miedo de su rapáz y natural ser.*

[Austin Osman Spare -- El Sermón a los Hipócritas]

Costes

Como todo hechicero, los magos del caos han de poseer Intuición Mágica: esto permite al hechicero aprender Conocimientos y hechizos como habilidades normales. Un personaje que tenga un equilibrio mental positivo tras su creación añade 20 puntos, y un personaje con equilibrio mental negativo le resta 20.

El Conocimiento del Caos cuesta un punto de habilidad por nivel, hasta el máximo del Ego del personaje jugador; de ahí en adelante cuesta tres puntos cada nivel. Lo mismo sucede con los hechizos específicos. El Conocimiento del Caos no pertenece al Reino de la Iluminación ni al de la Trascendencia, y los hechiceros del caos los consideran un dualismo inútil. A los magos cuyo Conocimiento Principal es el del Caos no les afecta el Reino al que pertenezca algún otro Conocimiento que quieren estudiar: el Conocimiento del Caos puede utilizarse como si fuera el Ego para cualquier otro Conocimiento, independientemente de su reino..

El Caos también permite romper la regla del Conocimiento Principal dado su carácter de meta-magia: cualquier hechicero con un Conocimiento Principal que no sea el Conocimiento del Caos, puede cambiarlo al Caos tan pronto como alcance 15 puntos de habilidad en él y ningún otro conocimiento tenga una puntuación más alta: entonces, podrá utilizarlo como si fuera su Ego al estudiar otros conocimientos. No obstante, no habrá oportunidad de cambiar de nuevo su "Conocimiento Principal".

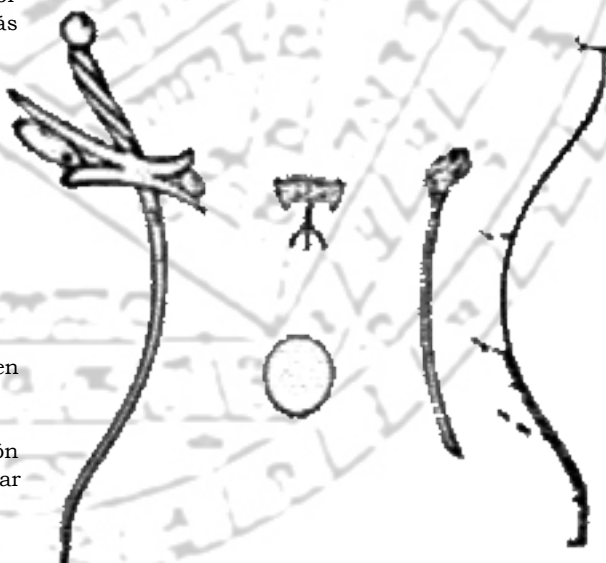
Los hechiceros del caos no son conscientes de que buscan su propia divinidad: aprenderán con el tiempo, pero como cualquier otro hechicero no saben las cosas desde el principio. Sin embargo, pronto aprenden que sus habilidades vienen de dentro y no se embarcarán en creencias, con lo que son menos proclives a tener pactos con fuerzas oscuras: aun así, en ocasiones sienten que sus poderes parecen más grandes de lo que su concepto de "humanidad" les permite sostener, y algunos consideran que provienen de algún tipo de energía no humana que nunca podrá ser totalmente comprendida.

Herramientas Mágicas

Accesorios como túnicas, incienso y velas, son habitualmente usados en la Magia Ceremonial: su objetivo es crear el estado de ánimo adecuado en la mente del hechicero para despertar su poder interior. En cualquier caso, son innecesarios al llevar a cabo Magia del Caos, y habitualmente se sustituyen por cualquier cosa que se adecúe al estado de ánimo necesario para el hechizo o incluso por nada en absoluto.

Por ejemplo, si un hechicero está invocando a un servidor basado en James Bond, un traje de pingüino podría ser más adecuado que una túnica. Habitualmente, la túnica representa un velo que protege al mago, y también representa el secreto con el que se lleva a cabo su trabajo; pero otros simbolismos, como en el caso del traje, podrían ser más efectivos para un propósito en particular. El hechicero podría elegir estar desnudo, como símbolo estilo Wicca sobre su aproximación al acontecimiento mágico.

Copa, espada, corona, anillo... ninguno de estos objetos mágicos son realmente necesarios para el hechicero. Estos objetos son símbolos que representan características y poderes del conjurador. Pueden ser sustituidos por otros símbolos que se adecúen al hechicero y a sus intenciones en un ritual, o incluso ignorados si sus habilidades psíquicas son lo suficientemente fuertes como para utilizar lo que estas herramientas simbolizan: cuando se utiliza meditación profunda para un hechizo, las herramientas pueden resultar innecesarias.





La Espada simboliza la razón analítica; corta a través de los problemas. Analiza, divide y conquista al enemigo, que es habitualmente, la misma mente del hechicero. Por esto se recomienda no abusar la espada con ignorancia, puesto que es la complejidad ilusoria del hechicero el objetivo más importante a ser destruido. Además, para los magos con equilibrio mental positivo, la espada se considera útil para liberarse de las emociones y la red en que están entretejidas, convirtiéndolas en percepciones.

La Copa representa la compasión, así como el entendimiento: cada estudiante de magia comienza con su copa imaginaria prácticamente vacía, y la llena a través de la experiencia. Es a través del entendimiento que el mago purifica su trabajo. Cuando esta copa alberga algunas verdades sobre la Ilusión, otros hechiceros pueden aprender situando simbólicamente sus varitas en la copa - el simbolismo sexual es claro-. Por esto también la copa representa la compasión.

La Varita es la Voluntad Verdadera del hechicero, aquella que le empuja hacia el Despertar. Esta Voluntad Verdadera no ha de ser confundida con los deseos del hechicero y sus ataduras a su existencia terrena.

La Corona representa la consecución del trabajo del hechicero, así como su divinidad. Habitualmente es una banda dorada en frente de la cual hay tres pentagramas, así como otros símbolos que junto con la vara informan a las entidades invocadas acerca del hechicero.

El Anillo simboliza el infinito, la verdadera realidad más allá del hombre. Es aquello que los cabalistas llaman Ein Sof: la esencia del infinito, así como el rango absoluto de posibilidades de la que surge toda realidad, y la luz que emanando de ese punto se transforma en la Ilusión en el tiempo, el espacio, y la realidad.

Hechizos Generales

Los magos del caos no utilizan los hechizos comunes a otros conocimientos. No utilizan la invocación, ni el destierro, ni la atadura, ni tan siquiera el exorcismo: se relacionan con otras entidades a través de servidores y otros hechizos específicos capaces de invocar o incluso crear -a veces sin intención- criaturas. Aun así, se recomienda que el hechicero utilice algún tipo de triángulo para la evocación de entidades, de cara a tenerlas bajo control - como con el hechizo "Alzar Servidor".

Los pentagramas de protección pueden ser utilizados por los hechiceros del caos, pero habitualmente estos magos los rechazan: consideran que la magia debería fluir con libertad, y que los pentagramas de protección tan sólo obstaculizan el proceso natural de la magia. Aun así, estos pentagramas pueden ser útiles como barrera mental para proteger al conjurador de entidades externas.

El pentagrama es útil para evitar algún poder supernatural interfiera con el trabajo del hechicero: cuando se lleva a cabo un ritual, el mago está haciéndose vulnerable a las fuerzas mágicas, y abriéndose a un

influjo de poder e información de estas fuentes externas.

Otro significado específico que se atribuye al pentagrama y del que en ocasiones no son conscientes los hechiceros ceremoniales es el que éste protege la cordura del hechicero; en cualquier práctica mágica el mago se hace vulnerable, con lo que hay un serio riesgo de obsesión, paranoia, y otros desequilibrios mentales. Así pues, el pentagrama es útil para volver a la Ilusión tras lanzar un hechizo y ser todavía capaz de poder hacer cosas normales que hace la gente normal, sin asustar a nadie.

Por supuesto, estas son también fuertes razones por las que un hechicero del caos habitualmente prefiere evitar utilizar pentagramas de protección o equivalentes, y habitualmente consideran a aquellos que los usan como cobardes magos "de 9 a 5" (un término que se refiere a aquellos que utilizan la magia para ayudarse en sus vidas normales). El equilibrio mental del hechicero del caos tenderá a extremos más rápidamente que ningún otro tipo de mago, y habitualmente este estilo de magia se combina con modos de vida apartados de la normalidad.

Los hechiceros del caos tampoco usan hechizos relacionados con templos, aunque algunos aprecien tener un espacio personal para su magia.



El Conocimiento del Hechicero del Caos

Lo Básico (puntuación de habilidad de 1-10)

El hechicero sabe que la personalidad es ilusoria. Cada una de sus ideas sobre el mundo han sido imprimidas por la experiencia. Sus victorias y frustraciones carecen de valor, ya que los está juzgando a través de mecanismos sociales aprendidos. Sabe que la magia tiene una fuerte influencia cultural, que determina los símbolos y rituales que usan distintos hechiceros, y que cada mago puede crear los suyos propios.

Altos Conocimientos (puntuación de habilidad de 11-40)

El hechicero entiende que la forma en que se estructuran las percepciones es un proceso cultural, y que aquellos que pertenecen a contextos similares modelan y perciben la realidad a través de patrones cercanos. Sabe que el Caos precede a toda percepción, y que no tiene forma alguna: cuando el Caos es filtrado por nuestras mentes, le damos forma y creamos su ilusión. También sabe que estas estructuras pueden ser alteradas: cambiar el modo en que se ordena el Caos puede cambiar la realidad.

También aprende a adaptar su conducta a las circunstancias, por lo que podrá encajar en cualquier situación social si lo desea: percibe con rapidez los rituales sociales y su importancia una vez analiza un contexto específico.

Intuiciones Completas (puntuación de habilidad de 41-50)

El Hechicero sabe que estamos encarcelados en la Ilusión, y que cada una de nuestras mentes contribuye a darle forma. Nuestras estructuras mentales están atrapadas en una realidad ilusoria consensuada de la que habitualmente no podemos escapar, ya que son nuestras estructuras las que nos engañan. El Consenso y la forma en que la mente está atada a él, fortalecen los grilletes que nos impiden ver el Caos primordial que precede a nuestras percepciones. El Caos es en sí hasta cierto punto captado por nuestros sentidos, pero estamos dotados de fuertes filtros perceptuales que suprimen toda disonancia con la realidad consensuada del Eliseo.

Estos hechiceros desarrollan una habilidad innata para entender la forma en que otros perciben la realidad y pueden manipular sus percepciones. El hechicero puede detectar con facilidad mentiras de otros, sentir sus estados de ánimo, e influirles: añaden un +5 al efecto de toda habilidad que dependa del carisma.

El Estado Mental Neither-Neither

"El principio Neither-Neither asegura que no hay verdad alguna que no esté equilibrada por un opuesto igualmente verdadero, y que sólo son perspectiva y circunstancias los que determinan qué parece ser más cierto en un determinado momento. Cuando lo encuentres, oponlo a tu "verdad" y deja que se aniquilen el uno al otro. Cualquier residuo debería oponerse a su opuesto, y así hasta que tu verdad sea desmembrada y la pasión convertida en energía sin dirección -- creencia libre. Aplicando el principio Neither-Neither podemos destripar las convicciones sin sentido que nos obsesionan cada día y utilizar el poder sobrante para causar los cambios que deseamos."

[Stephen Mace]

Método y Objetivos

El objetivo principal a obtener es silenciar la "mente parlante": esto es una parte necesaria del cambio del estado de la consciencia necesario para alcanzar el estado objetivo. Hay una parte de nuestra mente a la que llamamos el inconsciente que siempre está despierto y grabando nuestras percepciones. Almacena todo lo que hemos visto, y todo lo que podemos ser. Y aunque muchos no son conscientes de esto, las partes más profundas de esta "mente" guardan el consciente colectivo humano, donde aguarda el infinito y todo puede ser explorado y traído de vuelta.

Esta teoría de la mente parte en buena medida de Jung; el inconsciente está repleto de imágenes oscuras y perdidas que aún influyen sobre nuestra mente consciente.

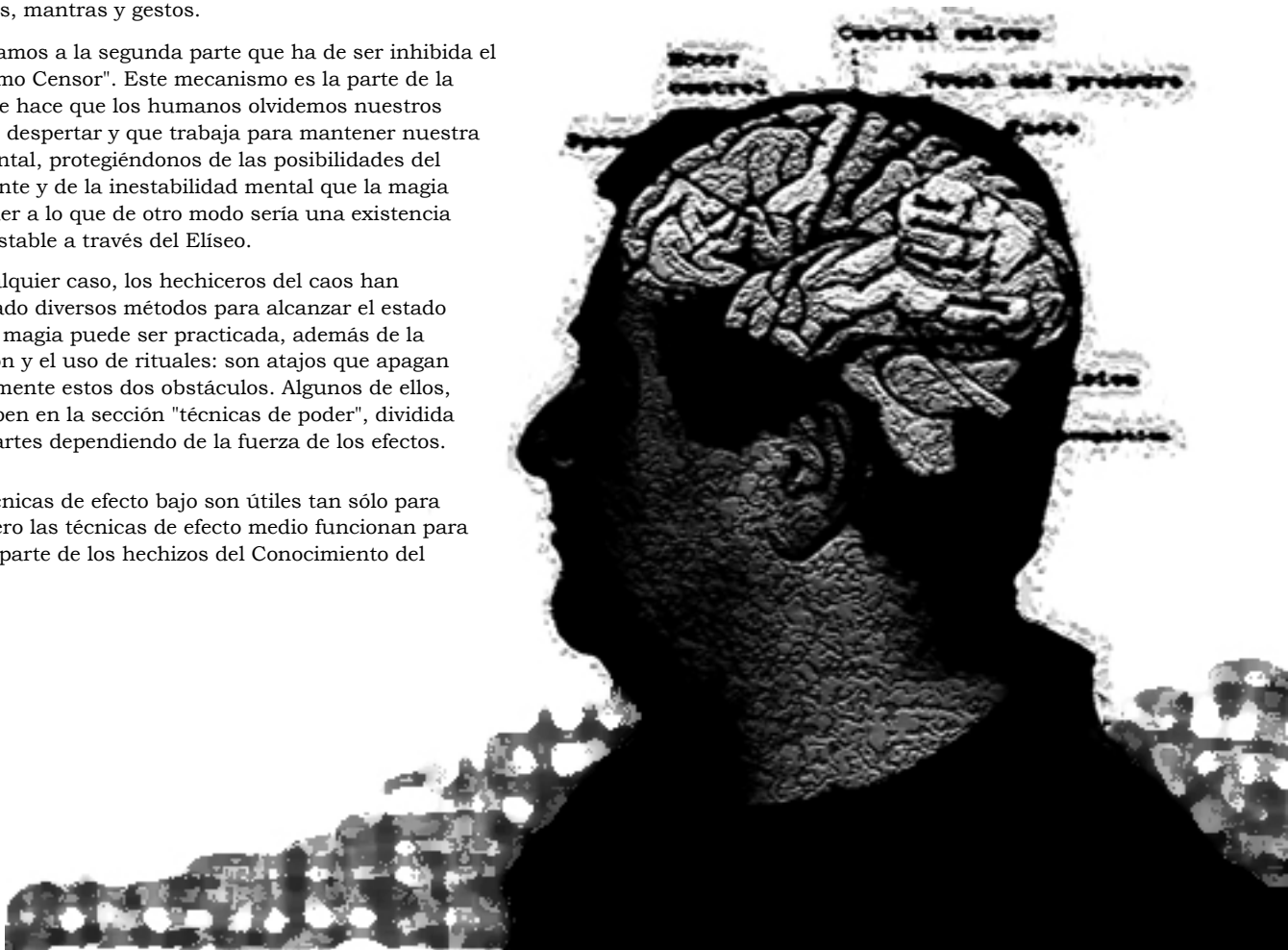
La mente inconsciente funciona automáticamente y nunca se detiene, con lo que el hechicero no ha de esforzarse en activarla: el esfuerzo se orienta en distraer a la mente consciente, ya que el sentido estable consciente del Ego que encadena a los humanos a la Ilusión no permitiría que sucedieran cosas que obstaculizaran su estabilidad. Por ello, intentará racionalizar la magia y detenerla, y el truco consistirá en "apagar" dos aspectos de la mente:

- La primera parte que ha de ser apagada es la charla de la mente analítica. Detener la conversación interna egotista que vaga obsesivamente por los asuntos del Eliseo, aun si es tan sólo por unos segundos, es un objetivo difícil de lograr que ha de ser aprendido a través de la práctica de la meditación o de rituales que focalizan la consciencia del hechicero en símbolos específicos, mantras y gestos.

- Llamamos a la segunda parte que ha de ser inhibida el "Mecanismo Censor". Este mecanismo es la parte de la mente que hace que los humanos olvidemos nuestros sueños al despertar y que trabaja para mantener nuestra salud mental, protegiéndonos de las posibilidades del inconsciente y de la inestabilidad mental que la magia puede traer a lo que de otro modo sería una existencia ilusoria estable a través del Elíseo.

En cualquier caso, los hechiceros del caos han desarrollado diversos métodos para alcanzar el estado en que la magia puede ser practicada, además de la meditación y el uso de rituales: son atajos que apagan temporalmente estos dos obstáculos. Algunos de ellos, se describen en la sección "técnicas de poder", dividida en tres partes dependiendo de la fuerza de los efectos.

Las técnicas de efecto bajo son útiles tan sólo para sigiles, pero las técnicas de efecto medio funcionan para la mayor parte de los hechizos del Conocimiento del Caos.



Técnicas de efecto bajo

Estas técnicas pueden improvisarse con facilidad. Con ellas el silencio mental dura tan sólo unos instantes, suficiente como para lanzar un sigil. Ningún otro hechizo puede utilizarse así, puesto que el tiempo en que la mente analítica se apaga es muy escaso.

* Jugar a videojuegos hasta el agotamiento: El hechicero utilizaría el sigil mientras participa en videojuegos de acción, utilizando los momentos de vacío mental para visualizar el símbolo y obtener el efecto deseado.

* El arte de la masturbación: Requiere que en el momento del orgasmo la concentración sea focalizada sobre el sigil. El parpadeo de la consciencia en el orgasmo permite a la mente centrarse en el sigil, visualizarlo, y lanzarlo.

* Dolor: El hechicero se lesionará mientras centra su atención en el sigil (habitualmente, cortando o quemando su piel)

* Bailar hasta el agotamiento: Una discoteca es un buen sitio para lanzar sigiles, puesto que el hechicero puede quedar exhausto y apagar su mente algunos momentos para concentrarse en el sigil.

Hay otras muchas técnicas de efecto bajo que no han sido descritas aquí: el hechicero puede inventar nuevas formas de apagar su mente analítica momentáneamente. Por ejemplo, podría utilizar algunos tipos ligeramente más fuertes, como las emociones derivadas de ir desnudo por la calle o el miedo de entrar en un estadio de fútbol llevando símbolos del equipo oponente rodeado de sus hooligans. El Director de Juego debería juzgar la efectividad del método -modificando el efecto del hechizo-, y su efectividad para apagar la mente analítica.

Técnicas de efecto medio

Estos sistemas se pueden utilizar para "Sigil", "Convertirse Menor", "Servidor Menor", "Conocer a Otro", "Servidor Mayor" y "Afectar a Otro".

* Meditación genérica: el hechicero necesita al menos 10 puntos en Meditación para obtener algún resultado a través de este método -- se dan detalles en las descripciones de los hechizos.

* Ritual menor: para crear un ritual personalizado, el mago necesita al menos 10 puntos en Ocultismo.

* Situaciones de shock extremo: si la situación no se alarga tan sólo será útil para lanzar un sigil, pero de forma especialmente efectiva: cualquier situación en que se necesite una tirada de EGO resultará útil.

Técnicas de efecto fuerte

Estas técnicas pueden ser utilizadas para los mismos hechizos que las técnicas de efecto medio, pero con un efecto mayor. El estado de trance puede mantenerse por un largo periodo de tiempo, lo cual es útil para hechizos de nivel alto.

* Meditación profunda: Este tipo de meditación estará basada en algún método específico adecuado al hechizo, como por ejemplo la meditación budista Neti-Neti.

* Rituales desarrollados: Se crea un ritual para el hechizo de carácter complejo. El hechicero utiliza dioses en los que cree temporalmente, y símbolos que él mismo ha creado.

Hechizos del Caos

En el juego, los hechizos del caos funcionan del mismo modo que en otros conocimientos: son experiencias agotadoras que necesitan un árduo trabajo y dedicación por parte del mago. Tan sólo tenemos la excepción de los sigiles rápidos, que pueden lanzarse en situaciones de stress en que sea necesario tirar EGO, como se describió con anterioridad. No obstante, aún necesitarán que el mago los haya preparado antes de lanzarlos, su poder es muy limitado, y prácticamente nunca tienen un efecto inmediato excepto para magos realmente experimentados.

Los hechizos funcionan como habilidades. Se basan en la habilidad de EGO, y subir el rango de los hechizos por encima de esta característica cuesta tres puntos en lugar de uno por paso.

Puntuación	% de coste resistencia
1-5	175%
6-9	150%
10-14	100%
15-17	75%
18+	50%

Por cada hechizo, hay un coste de resistencia: Esto depende de los detalles del hechizo y su coste de habilidad. Cuanta más experiencia se tiene con un hechizo, menos cuesta lanzarlo. La tabla siguiente es un poco diferente de la del resto de hechiceros: lanzar un hechizo es más dificultoso al principio, pero una vez el mago conoce su forma de funcionar a un meta-nivel, se convierte en algo mucho más sencillo de llevar a cabo.

Los Hechizos

Hechizo	Nivel	Pérdida de Resistencia	Tiempo requerido	Duración
Sígil	5	depende	20 minutos	-
Convertirse Menor	7	20	30 minutos	24 horas
Servidor Menor	10	35	4 horas	-
Conocer a Otro	10	25	2 horas	-
Convertirse Masivo	13	25	2 horas	24 horas
Servidor Mayor	15	40	5 horas	-
Afectar a Otro	16	30	4 horas	24 horas
Alzar Servidor	17	20	2 horas	24 horas
Convertirse Mayor	25	40	4 horas	24 horas
Eggregore	30	80	1 semana	-
Godform	50	140	1 mes	-

Sígil

puntuación: 5

pérdida de resistencia: Depende del método de lanzamiento

tiempo requerido: 20 minutos

descripción:

La forma más básica de la magia del caos trata con abstracciones llamadas "sígiles". Un sígil es un símbolo icónico habitualmente pictórico, aun habiéndolos de otros tipos (como mantras, o sígiles basados en acciones). No hay una forma "óptima" para crear sígiles, y la creatividad ayuda al trabajo del hechicero: el requisito más importante es que el sígil ha de ser creado por el propio mago, con su intento mágico en mente.

La sigilización del intento mágico significa, crear a partir de él una abstracción. El inconsciente dado su carácter sabrá lo que ha hecho el mago, pero su mente consciente analítica habrá de olvidar lo que el sígil significa. Así, esta técnica no puede utilizarse para deseos conscientes habituales, obsesiones, o características del hechicero: si la voluntad que ha sido plasmada en el sígil vuelve al consciente, la magia fallará al haberse obstaculizado el trabajo del inconsciente. Racionalizándolo, la consciencia destruye el intento mágico.

La teoría sobre los sígiles también se basa en la idea de que los humanos se obstaculizan a sí mismos y a su voluntad con frecuencia. Un carácter sutilmente masoquista que compensa cada deseo de éxito con un deseo de fracaso: un revés nos permite recibir compasión y atención, y las personas nos cuidan cuando estamos enfermos, tristes, o frustrados.

preparativos:

Hay dos formas básicas de hacer un sígil pictórico. Una de ellas es, el conjurador dibujará algo que le recuerde su intento mágico, el objetivo que quiere obtener. La otra es, escribirá su voluntad para luego borrar las vocales de la frase y las constantes repetidas, las reordenará, y fabricará un símbolo compuesto por estas letras. En ambos casos, el símbolo es redibujado y simplificado hasta que el hechicero queda conforme, y tal que acabe por no tener relación directa o recuerde al intento mágico.

Un ejemplo para fabricar sígiles musicales es el uso de una tabla para transferir las letras a notas musicales (o a hercios), y utilizar la composición como símbolo mágico. Otra posibilidad sería escribir una frase corta con la voluntad del hechicero, reorganizar las letras, y recitarlas como un mantra.

"Así, el símbolo se manifiesta ante todo como el asesinato de la cosa, y esta muerte constituye en el sujeto la eternalización de su deseo"

[Jacques Lacan]

Crear el sígil es la parte que más tiempo ocupa en este hechizo, y suele consumir en torno a quince minutos.

El tiempo de lanzamiento del sígil suele ser de unos cinco minutos, aunque esto depende en la técnica utilizada. Podría ser incluso de tan sólo una ronda de combate, dependiendo del método: el Director de Juego deberá hacer una tirada oculta de habilidad para ver si se lanzó con éxito (un sígil sólo puede lanzarse una vez). En cualquier caso, sus efectos casi nunca son inmediatos. El deseo del hechicero se materializará -muchas veces de formas inesperadas- tan pronto como encuentre una forma de aparecer; quizá en unas horas, quizá en unos días.

El Director de Juego deberá determinar la forma en que se materializa el efecto del sígil. Los efectos son normalmente psicológicos, aunque pueden afectar al mundo exterior: un ejemplo del poder de estos efectos sería añadir un efecto positivo a una tirada de habilidad (un sígil "tendré suerte en una pelea"). No obstante, se recomienda que los efectos de los sígiles no sean tan claros y predecibles. La suerte combinada con una técnica de efecto bajo podría significar que uno de los enemigos decide atacar a otra persona en lugar de al hechicero. Con una técnica de efecto alto podría significar que el enemigo es sorprendido cuando iba a atarse sus zapatos.

No hay tablas sobre efectos de los sígiles, dado que tan sólo se obstaculizaría llevarlos hasta todo el potencial que permiten. Se anima a los Directores de Juego a que piensen en efectos inesperados de los hechizos de sígil: es interesante considerar que a veces cuando se cumplen tus deseos, quizá no son lo que pensabas. Al considerar el resultado de un sígil, se debería tener en cuenta:

La importancia del efecto que el hechicero quiere obtener:

Si es importante, rupturista con la realidad, o si el hechicero tiene habitualmente el tema del que trata el sígil en su cabeza y no ha desarrollado un fuerte control mental, habrán menos posibilidades para que el hechizo tenga éxito. Recuerda que el sígil se imprime en el inconsciente, con lo que si el personaje piensa en el significado del sígil o desea obtener el resultado al que quiere que le lleve, el efecto del hechizo se anulará, sin tener en cuenta los resultados al lanzar el dado.

La técnica utilizada para lanzar el hechizo:

El mismo sígil tendrá efectos más fuertes si se lanza con una técnica de efecto medio como meditación profunda que si fue lanzado con una técnica de poder bajo como la masturbación.

La amplitud de las posibilidades del sígil:

Un sígil con un rango más amplio de posibilidades para llegar a su objetivo tendrá un efecto mayor que uno muy específico. Un propósito muy específico necesitaría de un hechicero de gran habilidad, para focalizar su voluntad hacia ese estrecho margen.

ejemplos de sígil:

Albretch, un mago principiante, lanza un sígil correctamente: la intención mágica inscrita en él es, "Edda me besará". Dos días después, cuando está con sus amigos -y con Edda-, ella recibe una breve llamada telefónica de Kath, amiga común. Tras colgar el teléfono, besa a Albretch en la mejilla y le sonríe: "Kath dijo que te da recuerdos, y me dijo que te diera un beso de su parte".

Demasiado confiada en sí misma, Karen articula su intento mágico como "Mi voluntad es hacerme rica en el mercado de valores". No es que tenga muchas acciones, y aunque ha desarrollado algo de control sobre su pensamiento, es sencillo que recuerde el hechizo que lanzó y su voluntad de riqueza, y se anulará. Al día siguiente, le dan una cuartilla por la calle que parece un billete falso de diez mil euros: en el reverso, ve que anuncia un curso a distancia para aprender a invertir.

Elka es una poderosa hechicera del caos, así como artista de lo abstracto. Últimamente encuentra que su mente se encuentra bloqueada, y se ve incapaz de pintar lo que siente. Decide utilizar un nuevo lienzo y pinta sobre él una torre azul siendo derribada por un rayo amarillo; sobre él dibuja una gran letra Peh hebréa en negro -- utilizándolos como símbolos para conectar sus sentimientos con la forma de expresarlos.

Quema incienso de rosas y estoraque, y lleva a cabo una meditación profunda durante una hora frente al lienzo. Entonces lo quema, y olvida lo que acaba de pasar. Empieza a pintar un nuevo lienzo, y pronto sus manos están bailando grácilmente, trasladando sin esfuerzo sus sentimientos al cuadro...

Convertirse Menor

puntuación: 7

pérdida de resistencia: 20

tiempo de lanzamiento: 30 minutos

descripción:

"Convertirse Menor", es un hechizo a través del que un conjurador se convierte mentalmente en otra persona con ciertos límites. El mago del caos incorpora las características mentales del objetivo a sí mismo, cambiando así su personalidad. El mago no puede copiar habilidades específicas (no aprenderá otro lenguaje), pero adquirirá temporalmente el balance mental, las ventajas y las desventajas del objetivo. Su personalidad cambiará, así como sus objetivos y prioridades.

Esto no significa en absoluto una copia exacta; depende de la habilidad del conjurador y del efecto del hechizo, ya que copiará las características del objetivo que conoce: aun así, su intuición será habitualmente más fuerte que los hechos que ha advertido conscientemente.

Otra opción posible es convertirse en un personaje ficticio, o en un dios. Por ejemplo, un conjurador podría querer convertirse en el dios griego Hermes; así, obtendría su agudeza, sus intereses artísticos, sus habilidades de comunicación. Quizá quisiera convertirse en un personaje ficticio como Atreyu en la Historia Interminable, que simboliza la valentía contra un enemigo que sabes que es mucho más poderoso que tú, para poder atravesar una situación que produzca temor.

El hechizo puede durar hasta 24 horas, pero un ritual para deshacerlo puede devolver al conjurador a su personalidad. Dormir también acaba con "Convertirse Menor".

Este hechizo puede afectar la psique del mago a posteriori, ya que su sentido del Yo se habrá debilitado. Si la diferencia entre el equilibrio mental del conjurador y el del objetivo es mayor de 50 puntos, el hechicero deberá resistir una tirada de EGO después del efecto del hechizo. Por cada 50 puntos de diferencia adicionales, la tirada de EGO se modificará con un +3. Por ejemplo, si el objetivo tiene un equilibrio mental de -140 y el hechicero de +65 (diferencia: 205), tendrá que resistir con un modificador +9. Si falla, las reglas de "Encuentro con el Terror" se aplican. Si el shock es demasiado fuerte, el equilibrio mental del conjurador podría hacerse más extremo.

Una vez el hechizo está funcionando, el conjurador puede detenerlo a través de un ritual opuesto, en el cual da la vuelta a los efectos y vuelve en sí mismo. Este ritual es exactamente el mismo que el propio de "Convertirse Menor", pero regresando a la personalidad normal. La duración del ritual será de treinta minutos, y si se necesita una tirada de EGO para la vuelta, modificará con -3 a cualquier modificador positivo a esta tirada debida a la diferencia de equilibrios mentales.

Por cada media hora que pase el hechicero extendiendo este ritual mediante meditación (10 puntos requeridos), la tirada de EGO se reducirá con -3 hasta alcanzar 0. Una vez no hayan modificadores, otros treinta minutos eliminarán todo riesgo de shock. Si no hubiera modificadores a la tirada de EGO, con media hora bastaría.

Los hechiceros del caos con tendencias positivas pueden aumentar su equilibrio mental -a discreción del Director de Juego- utilizando este hechizo y controlándolo con el contra-ritual, ya que su sentido de la personalidad y el Yo disminuye con la experiencia.

preparativos:

Hay varias formas de lanzar "Convertirse Menor", aunque el tiempo de lanzamiento no varía.

La primera consiste en meditación profunda, identificándose el hechicero con su objetivo: esto requiere 10 puntos en meditación, pero el efecto es más fuerte que a través de otros métodos (el efecto en meditación se añade al efecto del hechizo).

La segunda forma requiere una creación artística: el hechicero escribe poesía, pinta en un lienzo, o canta. La creación artística alaba al objetivo e identifica al mago con él, actuando como él, hasta que se convierten en uno. El conjurador fortalece el ritual rodeándose de símbolos que representan la entidad en que se quiere convertir.

ejemplos:

Gabriel es un mago tradicional con experiencia que está aprendiendo Magia del Caos. Para lanzar Convertirse Menor, crea un ritual utilizando símbolos e información procedentes de sus textos de magia thelémica. Sabe que va a un lugar bastante terrible, y quiere trabajar sobre su independencia mental y fuerza individual. Como se encuentra aún incómodo tratando con personajes puramente ficticios, elige a la diosa romana Diana, la cazadora rebelde. aprendió mediante la magia tradicional que una invocación llama a una fuerza dentro del mago, y que una evocación la llama hacia el exterior. Considera que Convertirse Menor se parece a lo que considera una invocación -que se hace dentro del círculo-, así que se sienta ahí y realiza el ritual, rodeándose por símbolos relacionados con la diosa romana y cantando himnos en los que alaba y se identifica con Diana.

Según la puerta se cierra, Marie se sienta en una esquina y empieza a meditar. No tiene mucho tiempo. Sabe que sus torturadores volverán pronto, y necesita resistir unas horas y no confesar nada, hasta que sus amigos lleguen y la liberen. Marie recuerda un personaje ficticio que una vez creó llamado Selina: es una fuerte niña de doce años que vive en un pueblo en la superficie desértica del Infierno, donde los adultos viven en el miedo constante de ser capturados por unas criaturas que llaman "Ghuri" y ser llevados bajo tierra. Selina suele divertirse con sus amigos jugando a "culpables y torturadores", que consiste en que uno de los niños hace de culpable y es torturado por el resto, dirigidos por un Maestro Torturador. El culpable intentará resistirse todo lo posible, y cuando finalmente admita su culpa acusará a otro niño que entonces se convertirá en el culpable, haciéndose a su vez ahora el anterior culpable Maestro Torturador.

A través de meditación profunda, Marie se identifica con Seline, con su dureza, y al tiempo con su forma 'inocente' e infantil de jugar con el mundo. Cuando se la llevan de nuevo a la cámara de torturas, se ve capaz mentalmente de resistir el dolor, ya que ha modificado temporalmente sus estructuras mentales para coincidir con las de Seline.

Servidor Menor

puntuación: 10

pérdida de resistencia: 35

tiempo de lanzamiento: 4 horas

descripción:

El hechizo de Servidor Menor es de algún modo similar al Convertirse Menor. Sin embargo, en esta ocasión el hechicero no invoca nada sobre sí, sino que evoca una parte de sí hacia fuera: la base para el hechizo de Servidor Menor es la mente del hechicero; "corta" una parte de ésta y la proyecta en un contenedor donde el servidor "vivirá". Esta parte de la mente del conjurador adquirirá una autonomía parcial, aunque seguirá estando sujeta a su voluntad.

El servidor es un ser semi-independiente al que se le da un nombre y que está controlado por el mago, aunque no se manifiesta físicamente -normalmente-. El conjurador elige alguna de sus ventajas o desventajas como base para construir el servidor, y lleva a cabo el ritual para guardarlo en el contenedor elegido. El receptáculo donde habitará el servidor puede ser cualquier cosa: un anillo, un logo, incluso una canción: el servidor necesita un 'hogar'

simbólico para que el hechicero pueda cortarlo de su mente.

Estos Servidores de poder bajo obtienen su energía de las obsesiones y características mentales del hechicero (ventajas y desventajas); las características mentales del mago son la base de energía de la que se alimenta el servidor y las tareas que realiza. Aunque el trabajo mental sobre las ventajas y desventajas es una buena forma de usarlos, los servidores pueden también realizar tareas basadas en estas partes de la psique del conjurador. Un mago del caos podría utilizar su desventaja "rabia" para crear un servidor que ataque a un determinado enemigo; podría utilizar su desventaja de "ignorado" para desarrollar un servidor que le proveyese de una habilidad sobrehumana de sigilo.

Ya que el mago refuerza activamente este conjuro (esto puede hacerse en los ejemplos previos llevando el anillo, haciendo graffitis del logo en paredes, o tocando la canción regularmente), el servidor acabará por consumir la des/ventaja que lo creó, hasta que ya no pueda alimentarse. Tras atravesar este proceso, algunos servidores sobreviven si tienen energía suficiente como para completar su tarea. La fuerza de los servidores aumenta mientras consumen puntos de ventajas o desventajas. Aquellos que acaban con menos de 20 puntos pierden su poder tan pronto como la des/ventaja es consumida.

Los servidores consumen (y añaden a su fuerza) un punto cada semana, aunque el equilibrio mental del hechicero no puede hacerse más extremo que +/-75 a través de esto.

preparativos:

El conjurador debería de pensar en la tarea que va a desarrollar el servidor antes de embarcarse en ritual alguno.

Después, preparará el lugar que habitará el servidor. Si es un talisman, podría ser purificado con sal, cánticos, o algún otro método mágico que implique las energías limpiadoras que el hechicero elija. Si va a vivir en una pieza musical, el conjurador deberá componerla. Si va a habitar un pequeño templo, habrá de ser construido. Si se elige como lugar un logo, tendrá que ser diseñado. Sea cual sea el método elegido por el mago, preparar el espectáculo es un paso importante que suele consumir la mitad del tiempo del ritual: dos horas.

Se necesita al menos una técnica de efecto medio para lanzar un hechizo de Servidor Menor, parte que consume el resto del tiempo de lanzamiento. El uso de una técnica de efecto fuerte garantizará un +5 al efecto del hechizo, pero el tiempo de lanzamiento aumentará hasta 8 horas.

ejemplos:

Starla es una hechicera del caos con equilibrio mental negativo. Una de sus desventajas más fuertes (15 puntos) es hipocondria; realmente ella piensa que está enferma. Así que, con una aproximación más práctica que teórica, Starla crea un servidor tatuándose una serie de diseños para darle la vuelta a su enfermedad y sacarla hacia el exterior. Funciona, pero la gente alrededor de Starla empieza a sufrir diversas enfermedades en lugar de ella. Starla lamenta lo que está haciendo el hechizo a quienes la rodean, pero se siente incapaz de volver a tener las "enfermedades"; reacciona alejándose de ellos más que nunca. El tiempo pasa, y el servidor se hace permanente sobre su piel...

Kuroda tiene una ventaja de "maternal" de 15 puntos. Dirige una comunidad en una estación de metro abandonada. Su hambre de conocimientos se ha hecho insostenible, y quiere explorar los túneles y ver qué es lo que está sucediendo allí. Así que Kuroda prepara un servidor para que cuide de los suyos cuando esté fuera: crea un símbolo pictórico y lo carga a través de un ritual que implica desarrollar intuiciones profundas del origen de su carácter maternal. El efecto de su hechizo, reforzado al usar una técnica de efecto fuerte, es de 10 puntos.

Pinta el símbolo en las frentes de los suyos, separándose de sus sentimientos y reforzando el efecto de su servidor. Kuroda percibe que se ha liberado de una parte de su mente: cuando abandona su hogar, se siente menos cargado. Al mismo tiempo, la fuerza de su ventaja de "maternal" protegerá a los suyos, del mismo modo en que afectará a sus subconscientes...

Cada día que pasa en los túneles dedica una hora a reforzar el servidor. Tras 4 meses, su ventaja de "maternal" se ha consumido por completo: el servidor tiene $15+10 = 25$ puntos de fuerza, y continuará afectando a los que Kuroda quería cuidar mientras él esté vivo.



Conocer a Otro

puntuación: 10

pérdida de resistencia: 25

tiempo de lanzamiento: 2 horas

descripción:

El hechizo "Conocer a Otro" consiste en el análisis de otra mente y la adquisición de conocimientos sobre ella. Se lleva a cabo a través de métodos que permiten llegar a este objetivo mediante métodos sutiles y efectivos.

Consiste en una invocación, en buena medida como Convertirse Menor. Pero tan pronto como el sentimiento de otredad llega, el hechicero se aparta de aquello que ha invocado. En esa fase la fuerza de lo invocado es débil, y la mente del mago puede combatirla y ajenizarse a ella con facilidad; y así, desvelar su significado.

Cuando un conjurador lanza "Conocer a Otro", adquirirá conocimientos sobre las ventajas del objetivo, sobre sus desventajas, limitaciones, y equilibrio mental. El efecto del hechizo determina su puntería. Un efecto menor a 5 revelará una ventaja o desventaja fuerte. Un efecto entre 6 y 10 dejará al mago conocer las ventajas y desventajas más importantes del objetivo, así como si su equilibrio mental es positivo o negativo, y una estimación bastante inexacta de su fuerza (como "extremadamente negativo", "positivo", "normal", etc). Entre 11 y 15, se descubren las ventajas y desventajas del objetivo, y el conjurador adivina de forma

medianamente acertada el equilibrio mental del objetivo. Por encima de 16, el hechicero reconocerá las ventajas, desventajas y limitaciones del objetivo. Adquirirá también una intuición aproximada sobre la naturaleza de cualquier secreto inconfesable, así como una estimación muy acertada sobre su equilibrio mental.

preparativos:

"Conocer a Otro" puede lanzarse mediante dos métodos distintos:

- Meditación profunda (necesarios 10 puntos en meditación y tirada): requiere un proceso mental similar al hechizo "Convertirse Menor". En el momento en que se va a alcanzar la identificación con el objetivo, ésta se corta. De este modo se transforma de nuevo en una "otredad", lo que se doma de modo que pueda analizarse su composición.

- Ritual (necesarios 10 puntos en ocultismo y tirada): Se lleva a cabo un ritual en el que se utilizan símbolos relacionados con el objetivo. El hechicero se rodea de cosas que le recuerdan a su objetivo, y lo evoca en su mente para poder entenderlo.

Convertirse Masivo

puntuación: 13

pérdida de resistencia: 25

tiempo de lanzamiento: 2 horas

descripción:

Los métodos para llevar a cabo este hechizo son similares a los de Convertirse Menor -papel y lápiz, música, pintura, imaginación-, y la mayor parte de las reglas son aplicables (preparativos, lanzamiento, y problemas posteriores con el equilibrio mental). No obstante, este hechizo se dirige a un grupo que además participa en su lanzamiento. El ritual es dirigido por el mago del caos, y el grupo se puede componer de no-hechiceros.

Cualquier personaje no-hechicero y los magos con su mayor puntuación de Conocimiento menor a 10, tendrán una posibilidad de venirse abajo. Cuando el personaje se recupera, tendrá que tirar EGO. Si falla, habrá una Ruptura Menor y el personaje sufrirá de personalidad múltiple ese día. Tras ir a dormir de nuevo, el personaje tendrá que tirar EGO/2. si falla de nuevo, habrá una Ruptura Mayor.

Ruptura Menor El Personaje sufre de personalidad múltiple, y cambia entre las dos personalidades varias veces a lo largo del día siguiente. Ambas personajes pierden el control sobre sus desventajas, y el equilibrio mental puede caer.

Ruptura Mayor Las dos personalidades se colapsan, y luchan dentro de la mente del personaje. Toman control de su personaje y se asaltan verbalmente la una a la otra en su mente, de forma similar a un episodio de esquizofrenia catatónica. Esto durará unas pocas horas, aunque puede interrumpirse con métodos como el dolor. Aun así, el personaje deberá tirar EGO para evitar desarrollar esquizofrenia o personalidad múltiple permanentes a partir de esto.

Servidor Mayor

puntuación: 15

pérdida de resistencia: 40

tiempo de lanzamiento: 5 horas

descripción:

Los hechiceros avanzados saben que la parte más profunda de su mente, el inconsciente, se halla compuesto de toda la herencia psicológica humana. Esta es una fuente infinita construida a través de la imaginación. Este profundo lugar del que virtualmente todo puede ser obtenido fue llamada "el inconsciente colectivo" por el doctor Carl Gustav Jung. El entendimiento del mago sobre esto le permite de allí poder y aplicarlo a sus hechizos para modificar la realidad simbólica.

Así, este conocimiento puede aplicarse por el mago para crear un Servidor Mayor. Este hechizo funciona de modo bastante similar al Servidor Menor, pero el conjurador no está limitado por sus ventajas y desventajas. Cualquiera puede ser usada como base del poder del servidor. Como en el hechizo de Servidor Menor, el hechicero le dará un nombre y un receptáculo.

El servidor consumirá energía a través de la psique del mago al haberse desgajado de ella. Sin embargo, esta vez habrá un enlace con el inconsciente colectivo que almacena esta infinitud de posibilidades: el servidor obtendrá de allí la energía que necesita para llevar a cabo la tarea para la que ha sido creado. Los Servidores Mayores se hacen fuertes rápidamente: la energía se consume canalizada desde el inconsciente colectivo, con lo que un día después de lanzar el hechizo el servidor ya estará al máximo de su fuerza. Además, el equilibrio mental del conjurador no se verá afectado por este proceso.

La forma en que el Servidor Mayor canaliza el inconsciente colectivo puede romper fácilmente la Ilusión y alertar a criaturas más allá de ella. También, durante el

ritual, hay un 3% de posibilidades de que la Ilusión se rompa hacia el Infierno, Metrópolis, o Gaia. Dependiendo de las características del servidor, también puede atraer a lictores si perciben que esta poderosa magia está siendo utilizada.

Los Servidores que acaban con menos de 20 puntos serán olvidados si no son reforzados activamente: el máximo depende de la des/ventaja elegida. La fuerza inicial del servidor equivale al efecto del hechizo. Si el servidor es fuerte (por encima de 30 puntos), puede atraer a criaturas reales debido a la pureza de sus características; aun así, sólo llamaría a entidades con rasgos en común con el servidor. En ocasiones estas criaturas no se manifiestan físicamente, sino que refuerzan el servidor con su propia fuerza inconsciente al estar en la misma onda que el servidor. De esta forma, el servidor puede llegar a convertirse en un egregore incontrolable si alcanza más de 40 puntos de fuerza: de ser así, los intereses del hechicero y de las criaturas se funden, haciéndolo más grande de lo que el mago puede controlar y desarrollando una voluntad propia como egregore.

preparativos:

Igual que el hechizo "Servidor Menor", aunque esta vez el tiempo para lanzar el hechizo es de 5 horas. El servidor ha de basarse en una des/ventaja, que no tiene por qué pertenecer al hechicero. También pueden usarse limitaciones, si se ha tenido experiencia de ellas a través de un hechizo de "Conocer a Otro".

Se necesita de una técnica de efecto medio que puede estar basada en meditación u ocultismo: en cualquier caso, se necesitarán 12 puntos de habilidad para poder lanzar el hechizo.

Niveh es una hechicera del caos de profundo idealismo, que considera que agitar fuerte las mentes de otros es la única forma en la que puede cambiarse la "realidad". Su mejor amiga, Nadia, sufría de esquizofrenia principalmente visual: derribándose la realidad a su alrededor, Niveh aprendió a manipular estas rupturas y ambas aprendieron sobre la Ilusión. Un día, Nadia desapareció; su nota a Niveh decía, que se había marchado para "difundir el conocimiento", para "difundir la revolución".

Pocos días después de que Nadia marchara, Niveh terminó una idea que ambas habían tenido: un Servidor Mayor basado en la esquizofrenia de Nadia. Quería que ésta "infectara" a otros, que rompiera su estabilidad, que les forzara a romper la Ilusión. Diseñó un ritual que consistía en bailar hasta el agotamiento rodeada por símbolos que representaban esta esquizofrenia y una mezcla caótica de perfume, para después esculpir los símbolos sobre todo su cuerpo con un estilete. Por último, Niveh pronunció las 'palabras de poder' que utilizaría para hacer que el servidor sobre su piel afectara a otros.

El ritual fue muy exitoso, con un efecto de +10. El servidor, contenido en las marcas de su cuerpo, alcanzó 30 puntos de fuerza. La gente alrededor de Niveh empezó a experimentar inconsistencias en sus percepciones, a medida que utilizaba al servidor sobre ellas a través de las palabras de poder. Intentó cuidar a estas personas, enseñando a los afectados cómo enfrentarse con ello; pero pronto se hizo difícil estar pendiente de todos.

El hechizo también atrajo a una criatura: un amentoraz, que inconscientemente reforzó el hechizo de Niveh y comenzó a vagar en torno a los afectados. Uno de ellos perdió el control y se suicidó. Aunque tras esto Niveh dejó de utilizar las palabras de poder, la fuerza del amentoraz hizo que Niveh perdiera el control, y las palabras de poder dejaron de ser requisito para afectar al resto con la esquizofrenia: la gente empezó a resultar afectada tan sólo por la presencia de Niveh... y la fuerza del servidor subió por encima de 40 puntos, adquiriendo una voluntad propia, convirtiéndose en un egregore...

puntuación: 16

pérdida de resistencia: 30

tiempo de lanzamiento: 4 horas

Afectar a Otro

descripción:

El hechicero prepara cuidadosamente un hipersígil para afectar al objetivo. Esto significa que ha de conocer la mente del objetivo para poder afectarla de forma apreciable. Si se ha efectuado un hechizo de "Conocer a Otro" antes, su efecto se añade al de "Afectar a Otro". Cuando se muestra el hipersígil al objetivo, éste tendrá que tirar EGO modificado con el efecto del hechizo.

Los efectos se basan en una ventaja, en una desventaja, o en el derribo o inyección de una creencia específica. Su duración se supone de 24 horas, pero si el cambio entra sin ser detectado y el objetivo no lo rechaza, la creencia o modificación de conducta puede poco a poco convertirse en permanente. Esto es más sencillo cuando el hechizo se basa en creencias en lugar de en desventajas: por ejemplo, un texto preparado cuidadosamente puede empujar al objetivo hacia una opinión específica sobre el tema del que trata, o incluso hacia las ideologías y creencias personales mostradas en él.

preparativos:

Los hipersígiles son sígiles tremendamente complejos compuestos por diversos símbolos y significados. Habitualmente toman la forma de una canción, un dibujo complejo, o un cuento: en cualquier caso, independientemente del modo en que se materializa el hipersígil, es importante que la simbología y significados sean introducidos entre líneas. Este será el modo en que el objetivo será afectado inconscientemente por el hechizo.

El mago debe determinar el objetivo del hipersígil antes de lanzar un "Afectar a Otro": la fuerza de este hechizo descansa sobre la suposición de que alcanzando su inconsciente encontrará los símbolos que pueden introducirse para los cambios que desea realizar, afectando al inconsciente del objetivo. Una vez se ha hecho esto, el conjurador preparará el hipersígil manteniendo el contacto con su propio inconsciente.

puntuación: 17

pérdida de resistencia: 25

tiempo de lanzamiento: 4 horas

Alzar Servidor

descripción y preparación:

Este hechizo permite al mago evocar una manifestación física a partir de su receptáculo. A través de rituales o meditación (se necesitan 15 puntos en ocultismo o meditación -- técnica de efecto fuerte), el hechicero alcanza un estado parecido al samadhi focalizando su atención en el receptáculo: el mago debe considerar este objeto como vacío de significado, para evitar excitar su mente con consideración alguna.

Así, en primer lugar cualquier consideración subjetiva sobre el receptáculo es destruida. Después de eso, y a través de la concentración focalizada, el objetivo del proceso del hechizo es eliminar la concepción de "forma" del servidor, en el sentido de que ningún receptáculo sea capaz de almacenarlo ni palabra alguna de describirlo, ya que toda forma a la que pudiera estar unido se destruye dentro de la mente del mago.

Tras la ruptura de la ilusión de la forma, una especie de Samadhi de bajo poder es alcanzado: el proceso del hechizo trabajará entonces con la esencia sin forma del servidor. Desde el receptáculo surgirá un vórtice compuesto por la energía psíquica del servidor.

Por último, el mago toma el control de esta energía e intenta darle forma física. Según de la fuerza del efecto, los resultados serán más o menos tangibles. El vórtice también crea altas probabilidades de invocar a criaturas que comparten alguna parte de la esencia del servidor: éstas pueden provenir de más allá de la Ilusión.

La forma física creada o llamada por el mago está sujeta a su voluntad:

- Efectos bajos (menos de 5) alzarán una criatura vagamente física cuya voluntad se encuentra sometida a la voluntad del mago. Aunque no podrán afectar físicamente a la Ilusión, podrán proyectar su esencia sobre aquello que el hechicero ordene.

- Entre 5 y 10 puntos la criatura tendrá una forma física determinada por el hechicero, y será capaz de afectar el mundo material a su alrededor; del mismo modo, podrá bajo voluntad del mago afectar a cualquier objetivo mediante su esencia.

- Por encima de 10 puntos de efecto, habrá una ruptura de la ilusión y la esencia del servidor se fundirá con una criatura o un grupo de ellas (si el efecto es aun mayor). Estas criaturas están bajo la voluntad del hechicero, ya que es la esencia del servidor la que ha tomado control sobre ellas. Hay también una posibilidad de ruptura total de la Ilusión, igual al efecto del hechizo (13 puntos harán un 13% de posibilidades). Un círculo de protección (y una tirada exitosa de Conocimiento del Caos) pueden proteger la vida del hechicero amenazado por una ruptura peligrosa de la realidad.

El hechizo tiene una duración de 24 horas: después, la esencia del servidor se disuelve y el receptáculo puede utilizarse de nuevo. En cualquier caso, las criaturas físicas invocadas permanecen dentro de la Ilusión y recuperan su propia voluntad.

Convertirse Mayor

puntuación: 25

pérdida de resistencia: 40

tiempo de lanzamiento: 4 horas

descripción:

Este hechizo es una versión más poderosa del hechizo "Convertirse Menor". El mago adopta la apariencia y gestos externos del objetivo, así como su conducta y sus aspectos psicológicos -incluyendo el equilibrio mental, ventajas, desventajas, y limitaciones-. Aun así, el hechicero no conoce automáticamente las habilidades del objetivo, ni tampoco puede obtener conocimientos específicos o recuerdos que tenga el objetivo.

Antes de lanzar este hechizo, el mago habrá de estudiar cuidadosamente la conducta del personaje real o ficticio en que quiere convertirse: para poder lanzar el hechizo, ha de estar precedido por un "Conocer a Otro" con un efecto de al menos 5 puntos.

La personalidad del objetivo variará, así como sus prioridades. Incluso aquellos aspectos mentales que no fueron descubiertos mediante el hechizo de "Conocer a Otro" serán adquiridos por el mago: esto incluye toda limitación, ventaja y desventaja.

Una vez el hechizo ha terminado, el hechicero no será capaz de mantener el control sobre la nueva personalidad: durante el ritual, habrá de proveerse con nuevos recuerdos creados específicamente, que reemplazarán a los suyos propios mientras el hechizo esté activo. Estos recuerdos han de tener sentido, o el hechizo se volverá muy problemático. Trazarlos es una de las partes más difíciles de "Convertirse Mayor", ya que han de tejerse cuidadosamente y se necesita un control profundo de las "creencias temporales" para que el mago no se vuelva loco.

El hechizo puede durar hasta 24 horas, y no hay contra-rituales posibles, a no ser que la personalidad adquirida tenga recuerdos sobre cómo regresar que saltarían ante sucesos específicos. Dormir también deshace "Convertirse Mayor".

La mente del hechicero puede ser afectada a posteriori, ya que el sentido del Yo ha sido debilitado. El conjurador puede adoptar conscientemente distintas perspectivas ante esto: si decide dejar que las cosas fluyan, su equilibrio negativo podría hacerse más extremo. Si decide controlar el cambio, deberá atravesar una tirada de EGO modificada con +10: si tiene éxito, su equilibrio puede volverse más positivo.

Si el mago no pasa la tirada de EGO o deja fluir las cosas, se aplicarán las consecuencias de "Ruptura Mayor" para los no-hechiceros en "Convertirse Masivo": sin embargo, existe ahora el riesgo de adquirir no sólo personalidad múltiple, sino de forma en que el hechicero cambie espontáneamente entre ambas personalidades, recuerdos, y aspectos físicos -- algunos dejan a propósito que esto suceda --. Al tratar con más de una personalidad alternativa, el mago cambiará aleatoriamente entre ellas ante sucesos específicos determinados por el Director de Juego.

preparativos:

Las formas de lanzar este hechizo son, o bien meditación y auto-identificación con el objetivo (15 puntos requeridos en la habilidad de Meditación), o un ritual simbólico diseñado por el mago (15 puntos requeridos en Ocultismo).

Los Agentes del Caos arrojan ardientes miradas a todos aquellos capaces de soportar dar testimonio de su condición, su fiebre de lux et voluptas. Estoy despierto solo en aquello que amo y deseo hasta el punto del terror -- el resto son solo muebles amortajados, anestesia cotidiana, mierda-para-cerebros, aburrimiento sub-reptiliano de regímenes totalitarios, censura banal y dolor sin sentido.

Los Avatares del Caos actúan como espías, sabotadores, criminales de amour fou, ni altruistas ni egoístas, accesibles como crios, con las formas de los bárbaros, desgastados con obsesiones, desempleados, sensualmente descompuestos, lobos-ángeles, espejos para la contemplación, ojos como flores, piratas de todos los signos y significados.

[Hakim Bey]

puntuación: 30

pérdida de resistencia: 80

tiempo de lanzamiento: 1 semana

descripción:

Los sigiles que podían usarse más de una vez de un modo amo-sirviente se llamaron servidores, y eran utilizados por los magos del caos para realizar tareas específicas. Los servidores eran entidades mágicas abstractas sin voluntad propia. Sin embargo, cuando un Servidor Mayor excedía 40 puntos de fuerza, empezaba a desarrollar una cierta independencia. Este nuevo tipo de entidades, que también pueden crearse como hechizos, se llaman "egregores".

Egregore

Un egregore es una forma de mente grupal, un concepto abstracto cuyas características están influenciadas por más de una persona. Se crean cuando un grupo de gente se reúne para un propósito común, ya que la suma de sus voluntades permite a una nueva voluntad independiente que pertenece al egregore emerger. Así, desarrolla su propia personalidad utilizando como base la suma de las voluntades del grupo que lo ha creado.

La ciencia cognitiva situada establece que la inteligencia emerge como una propiedad de procesos complejos paralelos. Por ejemplo, si programas un robot con un proceso que le hace evitar obstáculos deteniéndose y girándose sobre su eje hasta que encuentra espacio libre delante, y con otro proceso que lo hace moverse hacia adelante cuando no hay obstáculos, tendrás un robot capaz de resolver laberintos. Esta es una habilidad emergente del robot, que no ha sido programada por su creador: surge debido a que los dos procesos se ejecutan concurrentemente, sin haber ninguna orden de "resolver el laberinto". Hay otro ejemplo que podemos encontrar ya en la naturaleza: las bandadas de pájaros no han recibido la orden de volar juntas. Cada pájaro individual vuela manteniendo un ángulo y distancia específicos a los otros pájaros. Como grupo, la propiedad de 'bandada' emerge de sus conductas individuales.

Las propiedades emergentes de la voluntad del Egregore se basan en una teoría similar. Es por esto por lo que un Egregore no puede surgir de un Servidor Menor -que utiliza ventajas y desventajas del hechicero-, pero puede evolucionar desde un Servidor Mayor -que es creado a partir de características que no tienen por qué pertenecer al mago.

Para crear un egregore, el mago principal lo basará en una ventaja, en una desventaja, en una limitación, o en la creación o destrucción de creencias o ideas específicos. Los primeros días se dedican al diseño de la idea principal y del ritual tras ella. Los últimos días se dedican a llevar a cabo el ritual y a refinar la idea. El egregore toma la forma de una canción compleja, un cuento, un comic, una historia, etcétera, que contiene los símbolos mágicos que afectarán a los objetivos. Por supuesto, si los creadores quieren editar un libro, producir la canción, etcétera, el tiempo y los recursos no se cuentan dentro de esta semana.

Cualquiera que entre en contacto con el egregore es afectado por la creencia o característica en que está basado por un periodo de 24 horas: aun así, personas aversivas a las ideas que contiene el egregore pueden evitar el efecto con una tirada de EGO a -5. Los afectados desarrollan un fuerte interés por el egregore durante ese día, y tendrán que resistir EGO después para evitar ser afectado por la idea: esto no significa que el objetivo desarrolle una obsesión con esa creencia o adquiera cualquier ventaja o desventaja. Sin embargo, se sentirá atraído por las creencias, ventajas, desventajas o limitaciones, en las que se basa el egregore. El resultado en la mente del sujeto es una mezcla de su propia voluntad (más fuerte) y la del egregore (más débil). Esto significa que el objetivo se acercará más al egregore si ya de por sí está cercano mentalmente a aquello en lo que está basado.

Los egregores pueden también utilizarse para romper una creencia específica, en lugar de que sea insertada. Habitualmente, este tipo de egregore está construido a

través de contradicciones, que almacenan partes de las creencias que quieren destruir o deconstruir. Esto puede crear una paradoja, y como resultado la creencia puede acabar siendo hecha pedazos. El objetivo puede intentar ignorarlo, pero la primera tirada de EGO no se aplica aquí: la deconstrucción de características y creencias es más fuerte, ya que siempre existen contradicciones inherentes en las creencias, y las características son en sí "creídas" por aquellos que las tienen. Estas contradicciones se muestran sutil o crudamente por el egregore.

Hay un inconveniente con este hechizo: los lectores y otras criaturas pueden advertir el egregore si acceden a su receptáculo leyéndolo, escuchándolo, etcétera. Puede que no resulten muy interesados si los efectos del egregore no hacen daño a la Ilusión, y en ocasiones los egregores se utilizan por los medios para reforzarla: pero aun así se trata de magia, y más aún, estarán realmente interesados en cualquier egregore que intente deconstruir creencias. Querrán buscar al hechicero, tarea que se hace sencilla si el egregore ha sido publicado para alcanzar a un público más amplio...

Un egregore necesita más de una persona para su creación. Si sólo hay un hechicero del caos entre ellos, se le considerará el "mago principal", pero la ayuda externa siempre es necesaria. Si el resto de la gente no son hechiceros, se lanzará el hechizo con un modificador de -10 al efecto -por debajo de cero, falla-. Cada conjurador que no sea del caos con más de 10 puntos en su Conocimiento añade un +5 al modificador base de -10. Cada hechicero del caos por encima de 10 puntos añade también un +5, y además +1 por cada 2 puntos en Conocimiento del Caos, hasta un +10 adicional (esto es, cuando el hechicero tiene 30 puntos de Conocimiento del Caos, añadirá +15 al efecto del hechizo).

Por ejemplo, un egregore creado por un hechicero del caos ayudado por otro con 20 puntos de Conocimiento del Caos y otro hechicero más, tendría $(-10) + (5+5) + (5) = +5$ de modificación al efecto.

Cuando un egregore llega a 30 puntos en su efecto de hechizo, puede convertirse en una godform débil: las probabilidades son de un 1% por cada punto por encima de 30.

ejemplos:

Muchos anuncios de televisión están mágicamente preparados como egregores, que influyen a sus objetivos para que tengan deseos y compren productos. Lo mismo sucede habitualmente con la propaganda mediática y gubernamental sobre determinados temas. Canciones que te gustan porque "hablan sobre tí". Libros que tienen ideas sobre las que das vueltas. Todos están creados de modo que infecten, se unan a, y determinen partes de tu voluntad.

Godform

puntuación: 50

pérdida de resistencia: 140

tiempo de lanzamiento: 1 mes

descripción:

Cuando un egregore se hace muy fuerte, puede convertirse en una godform (forma-de-dios). De todos modos, también pueden ser creados como hechizos independientes.

Una godform es una idea tan fuerte que no sólo desarrolla una voluntad independiente: son capaces de someter la del objetivo a la suya. Aquellos afectados por el hechizo de godform se desarrollan una relación servil con ella.

Estas entidades se basan en varias ventajas, desventajas, limitaciones, o creencias (o en su destrucción). Una profunda relación entre sus componentes se forja de modo que una nueva entidad compleja emerge. Puede tratarse de una creencia fuerte hacia una determinada idea, o incluso de nuevas ventajas o desventajas. Las godforms pueden tomar formas como libros (novelas y ensayos), composiciones musicales, arquitectura, y un amplio etcétera.

El tiempo de lanzamiento es un mes: varios rituales, ideación y refinado de conceptos, y enlace de símbolos complejos, se llevan a cabo durante este mes. El ritual puede ser más largo, siempre que la gente envuelta en el proceso - especialmente los hechiceros- sea la misma.

Cualquiera que tenga contacto con la godform se ve afectado por las creencias o características en que se basa; como con los egregores, la gente aversiva a lo que contiene el godform pueden tirar EGO, con un modificador que depende en su cercanía previa a lo que muestran. Las víctimas tendrán que resistir EGO a posteriori para evitar que el efecto sea permanente. Los modificadores a la tirada podrán ser de -10/+10 dependiendo de la cercanía del objetivo a la voluntad de la godform. Si ésta tiene éxito, el objetivo adquirirá las creencias o características en que se basa.

En esta ocasión, la voluntad del objetivo es más débil en su mente que la del godform; pero aun así, las creencias y/o actitudes no varían inmediatamente después de que el hechizo produzca su efecto: la conducta de sumisión necesita tiempo. Se permite a la víctima una tirada de EGO con el mismo modificador base de -10/+10 como en la primera. Cada semana, este modificador se incrementa en 1 punto, hasta que la godform domina por completo la voluntad del objetivo: pero, esto sólo se permite si el objetivo quiere rechazar de forma consciente esa idea -necesita ser consciente de que está siendo influido por algo externo-, o si la godform choca con conceptos que ya tiene. El Director de Juego ha de usar la lógica al decidir esto, más allá de cualquier "regla" escrita en este libro: es difícil que un budista se vuelva cristiano de repente, o al revés: sin embargo, los niños pueden ser convencidos fácilmente de cualquiera de las dos ideas -y más fácilmente aún de sus estructuras subyacentes-, y del mismo modo puede serlo un adulto perdido que está buscando su fé.

Como con los egregores, las godforms pueden ser usadas también para destruir una creencia o característica específicos, o un grupo interrelacionado de ellos: la godform utilizará las contradicciones internas de la creencia, o de la

característica mental. El objetivo puede intentar ignorarlo: se usan las mismas reglas que con godforms inyectivas, pero esta vez tan sólo se permite una tirada de EGO.

Las godform realmente atraen a nuestros captores. Aquellos que ataquen creencias, especialmente si son útiles para mantener la Ilusión, provocarán que se haga todo lo posible por dar caza a sus autores.

Como los egregores, las godforms necesitan más de una persona para crearlas. Si sólo hay un hechicero del caos entre ellos, será considerado el "mago principal", pero se necesita siempre ayuda externa. Si el resto de la gente no son magos, el hechizo se lanza con un modificador de -15 al efecto -por debajo de cero, fallará-. Cada hechicero cuyo conocimiento principal no sea del caos por encima de 30 puntos en su Conocimiento, añadirá su experiencia en lo simbólico al ritual añade +5 al modificador base de -15. Cada hechicero dotado de más de 30 puntos en Conocimiento del Caos añade también un +5, y un +1 por cada 2 puntos, con un máximo adicional de +10 (esto es, cuando el mago del caos tiene 50 puntos, añade +15 al efecto). Cada mes adicional que se dedique al godform añade un +3 al efecto.

Por ejemplo, una godform creada por un hechicero del caos ayudado por otro con 40 puntos de Conocimiento del Caos y otro mago por encima de 30 puntos en su Conocimiento, tendrá un modificador de $(-15)+(5+5)+(5)=+0$.

ejemplos:

Godforms standard: Grupos musicales, cuyo objetivo son "fans" que se obsesionan con ellos y copian su forma de vestir, se identifican con sus canciones, etcétera. Corporaciones, cuyos trabajadores creen en sus valores y sirven ciegamente sus intereses.

Godforms poderosas: El cristianismo, donde conceptos como la vergüenza y el pecado se crean en la mente de los objetivos, y se llega a un puro y explícito sometimiento: prácticamente toda religión institucionalizada es una godform. Del mismo modo, toda ideología fuerte en el mundo como el capitalismo, el comunismo, el fascismo, etcétera, es algún tipo de godform: cada uno de ellos tiene sus propios simbolismos -incluyendo conceptos basados en el lenguaje- que sirven para esclavizar nuestras mentes. En el opuesto deconstructivo, una godform podría ser un libro de física que mostrara las paradojas en la Ilusión, que pudiera romperla para el lector (aunque el autor sería buscado por todos los medios posible, y los libros censurados...)

Algunos hechiceros del caos creen incluso que los Arcantes son sólo godforms extremadamente poderosas, y que el concepto de "alcanzar" el Despertar es la mayor y más fuerte godform deconstructiva.

Discordia

[una godform deconstructiva]

El Principio Anerístico es el del ORDEN APARENTE; el Principio Eristico es el del DESORDEN APARENTE. Ambos orden y desorden son conceptos creados por el ser humano y son divisiones artificiales del CAOS PURO, que está a un nivel de profundidad mayor que el nivel que puede hacer distinciones.

Con nuestro aparato fabricante de conceptos llamado "mente" miramos a la realidad a través de las ideas-sobre-la-realidad que nos dan nuestras culturas. Las ideas-sobre-la-realidad se etiquetan erróneamente como "realidad", y la gente poco iluminada queda perpleja ante el hecho de que otra gente, especialmente otras culturas, ven la "realidad" de formas distintas. Son sólo las ideas-sobre-la-realidad lo que cambia. La realidad Real (con R-mayúscula) está a un nivel más profundo que el nivel de los conceptos.

Miramos al mundo a través de ventanas en las que se han dibujado rejillas (conceptos). Distintas filosofías utilizan distintas rejillas.

Una cultura es un grupo de personas con rejillas similares. A través de una ventana vemos el caos, y lo relacionamos a los puntos en nuestra rejilla, y por tanto la entendemos. El ORDEN está en la REJILLA. Este es el principio Anerístico.

La filosofía occidental se preocupa tradicionalmente con contrastar una rejilla con otra, y en enmendarlas con la esperanza de encontrar una perfecta que sirva para toda la realidad y que por tanto (dicen los ignorantes occidentales) sea Cierta. Esto es ilusorio; es aquello que los Erisianos llamamos la ILUSION ANERISTICA. Algunas rejillas pueden ser más útiles que otras, algunas más bonitas que otras, algunas más agradables que otras, etc, pero ninguna puede ser más Cierta que otra.

[extracto de Principia Discordia]

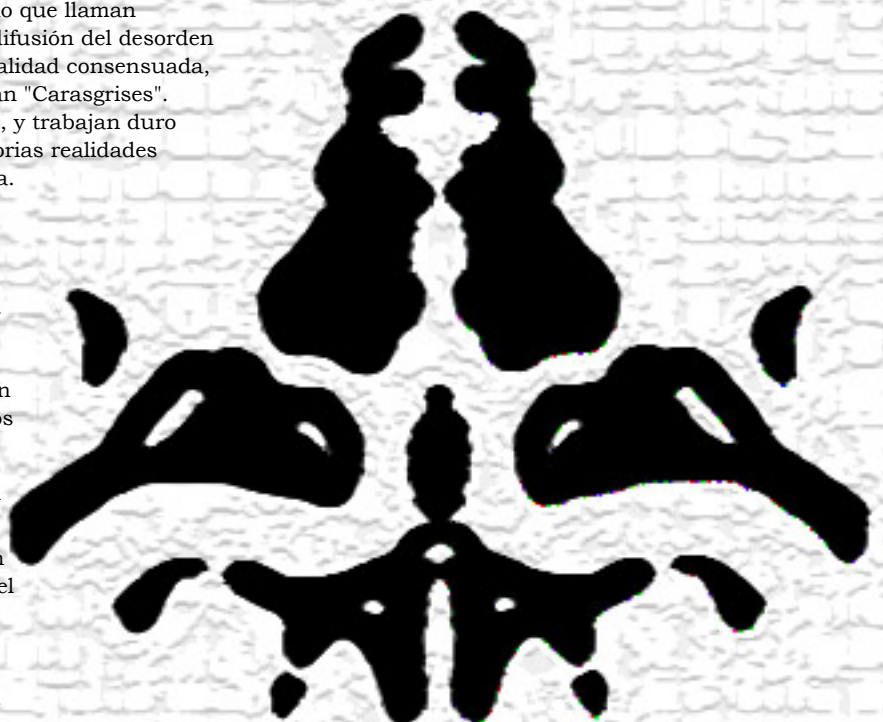
El discordianismo -también llamado Erisianismo- descansa sobre varias paradojas para construir una extraña forma occidental anarquista de Dadá-Zen: a través de estas paradojas, se traza una línea invisible entre quienes "lo cogen" y los que no. Aun no siendo una broma, los discordianos intentan no tomarse las cosas en serio. Y aunque muchos no están interesados en la magia, hay algunos hechiceros del caos discordianos.

Esta "irreligión" fue creada en los cincuenta. Dos jóvenes beatniks magos del caos apodados Omar Ravenhurst y Malaclypse el Joven realizaron un ritual de godform en una bolera que tenía que ver con un chimpancé y una sobredosis de cafeína. Cinco días después, la Godform llamada Eris se les apareció en sus sueños para mostrarles el camino correcto. Pronto escribieron la biblia erisiana, un texto llamado el "Principia Discordia".

Consideran que el Caos es la realidad final, de la que nuestras percepciones construyen los conceptos de Orden y Desorden, constituyendo el desorden la no-relación de la información respecto a las rejillas perceptuales que situamos sobre la realidad. Así, para romper la Ilusión, los discordianos fortalecen el desorden -aunque no dejan de lado el orden-, ya que consideran que un componente importante de la Ilusión es el engañoso todopoderoso milagro del Orden, y falta de equilibrio con el desorden.

Los discordianos no tienen jerarquías fijas ni otro tipo de estructuras, aunque se denominen iglesia a sí mismos. Actúan a través de SNAFUs (Situation Normal All Fucked Up -- Situación Normal Totalmente Jodida), trabajando para lo que llaman Operación Rompe-mente, que consiste en la difusión del desorden contra las normas sociales establecidas, la realidad consensuada, y la gente normal amante del orden que llaman "Carasgrises". Algunos de ellos son conscientes de la Ilusión, y trabajan duro para resquebrajarla creando estas contradictorias realidades sociales dentro de grupos de gente equilibrada.

Sus actos han sido percibidos por los lectores, y en ocasiones se les ha dado caza cuando sus operaciones rebeldes se han vuelto demasiado poderosas contra la Ilusión. Pero la falta de cualquier estructura organizativa fija entre los seguidores de la irreligión ha hecho que los discordianos hayan sobrevivido ya más de medio siglo. Aun así, los lectores han tomado otras tácticas para afrontar este problema: han escrito libros relacionados discordantes con pistas falsas, y han modificado las partes más rupturistas para la Ilusión del Principia Discordia. Hoy en día es difícil encontrar una copia verdadera del Principia Discordia, casi que aunque el discordianismo está creciendo -en especial gracias a Internet-, está también disminuyendo su peligrosidad para la Ilusión.



El Creyente Compulsivo

¿Viste esa furgoneta negra? Era la conspiración. Seguro. ¿Cómo que "qué conspiración"? Cual va a ser, la de los nazis en la Luna. Los que escaparon de la segunda guerra mundial en esos OVNIs tan curiosos que hizo la Luftwaffe, y patearon de vuelta a la tierra al gobierno mundial a la Tierra en los sesenta. Vale, dije que la luna no existía, me equivoqué. Obviamente, es el gobierno el que se inventó ese rumor, para que ignorásemos lo de los nazis. No me gustan ninguno de los dos, pero he leído en Internet sobre una base secreta de la resistencia en la Antártida... hasta tengo mapas, ¿vendrías? Voy en misión espiritual, encontré cosas que podrían ser útiles allí...

A este hechicero se le ha ido hasta tal punto que no tiene control alguno sobre sus creencias, que cambian continuamente. Hoy practica wicca y recita sus creencias a cualquiera a la vista. El próximo mes quizá abraze el chamanismo, o se mezcle en activismo ecológico. Sin embargo, el creyente compulsivo no varía sus creencias de acuerdo a lógica alguna ni busca con ello el Despertar: es sólo que ha jugado demasiado con estas creencias y ya no puede controlarlas. Irónicamente, su objetivo es la estabilidad, y se encuentra en una búsqueda inconsciente de alguna creencia que no se derrumbe espontáneamente en su cabeza.

Personalidad Un individuo sin orden, sus sentimientos le dicen que están totalmente perdido. Ningún lugar para descansar, pues cualquier creencia que sostenga no llena sus ansias de un sentido de realidad estable. Así, tiene una actividad constante, y la forma en que actúa es impredecible: su conducta estará fijada por sus creencias actuales, mezcladas con su necesidad de estabilidad -desarrollará habitualmente una actitud dominante para intentar reforzar su estado mental temporal-.

Desventajas Amnesia, Anhedonia. Oveja Negra. Deseo de Muerte. Dominante. Depresión. Fanatismo. Manía. Maníaco-depresivo. Esquizofrenia. Personalidad Múltiple.

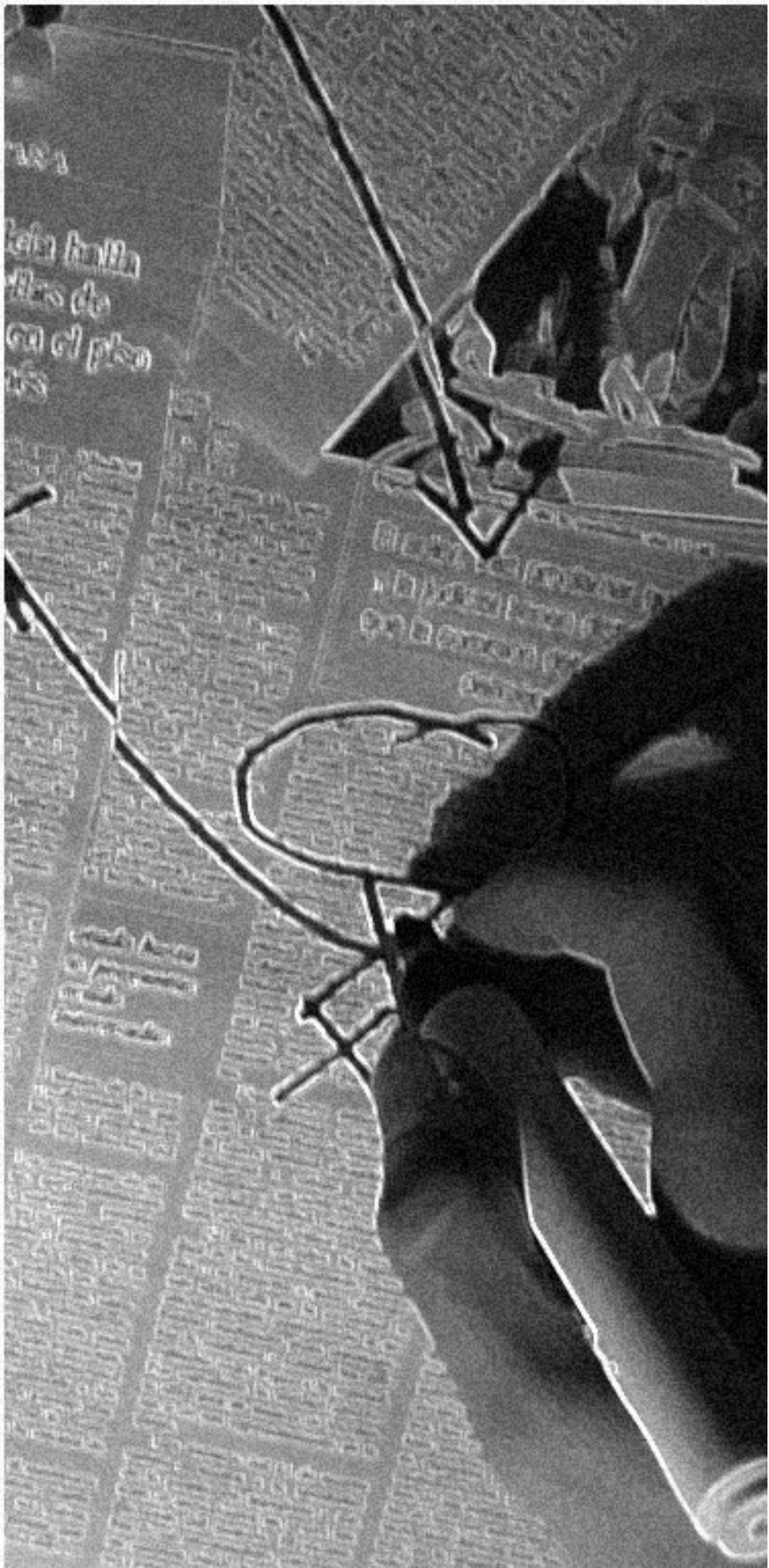
Ventajas Flexibilidad Cultural. Empatía. Indulgente. Intuición. Voluntad de hierro. Camaleón Social.

Secretos Inconfesables Conocimiento Prohibido. Demencia. Experiencia con lo Oculto. Experiencia Sobrenatural

Profesión Habitualmente trabajos a corto plazo y escasa remuneración

Estándar de vida 2-5

Habilidades Conocimientos de magia y hechizo. Habilidades académicas: humanidades. Alquimia. Astrología. Cabbalah. Hipnosis. Meditación. Numerología. Ocultismo. Parapsicología. Buscar. Tarot.





El Terrorista Mental

Vale, así que me has visto. Vale, yo cableé el rojo al signo de cruzar y el verde al de que no. Y también hice lo del termómetro y el mechero. ¿No fue divertido, cuarenta grados centígrados? Quiero decir, me pregunto si la gente comprobó si hacia *tanto* calor incluso por un momento. ¿Sabes que si a alguien hipnotizado le dices que un círculo rojo es verde realmente lo ve verde? Quiero decir... no, no soy un maldito vándalo. No es ja-ja, soy un divertido idiota antisocial, ¿no ves de lo que hablo? Claro que no puedes. Esas gafas de sol que llevas, están manipuladas. En serio. Mira, ¿cuántos dedos? ¿Tres? ¿De verdad? ¡Ves, ESTAN manipuladas! Quitatelas, rápido, estás perdiendo karmapuntos. Ya te vas a reencarnar en un insecto muy feo, no lo empeores...

Un conjurador centrado en un camino de autodestrucción, el terrorista mental disfruta intentando crear el caos dentro de las mentes de otros en la forma más cruda que se le pueda ocurrir. "Para que reacciones o te colapses", podría ser su lema. Tiene propósitos activistas contra la realidad consensuada y piensa que la mayoría de los caminos espirituales son muy casposos y egoístas, y que nunca van a cambiar nada en el mundo real. Irónicamente, su personalidad cruda también es proyección de miedos internos a una verdadera autodestrucción: considera que ha de tener recursos básicos, para poder seguir su guerra contra la rigidez mental.

Personalidad Aunque habitualmente absurdo, en una situación social standard podría parecer que el terrorista mental tiene una personalidad contemplativa: pero tan sólo está almacenando datos para aprender a atacar a sus objetivos. Puede ser incluso encantador, ya que es capaz de adaptarse al contexto mental de cualquiera. Aun así, sus comentarios se hacen cada vez más crudos y/o absurdos, y su conducta se considera rara e incluso de poca confianza por los que le rodean. Muchas veces, su crudeza calculada le hace chocar con ellos.

Desventajas Mala reputación. Judas compulsivo. Cínico. Deseo de Muerte. Depresión. Drogadicción. Fanatismo. Buscado. Odio.

Ventajas Flexibilidad Cultural. Objetivo. Empatía. Sensibilidad expandida. Intuición. Sexto sentido. Camaleón social.

Secretos Inconfesables Culpable de crímenes. Desarraigado. Pacto con poderes oscuros.

Profesión Varía.

Estándar de vida 3-6

Habilidades Conocimientos de Magia y Hechizos. Actuar. Alquimia. Cabbalah. Conocimiento de Ciudad/Área. Ordenadores. Electrónica. Meditación. Ocultismo. Buscar. Allanamiento.

Daath

Un agujero es: cuando pisas, vas para abajo -- Keith Russ

La Tierra Neither-Neither

Cielos azul oscurecido ruge en una interminable tormenta sobre las áridas tierras de Daath. La débil luz es principalmente ultravioleta, y sus únicas fuentes son los continuos rayos y las flores de un extraño tipo de planta que pueden encontrarse a lo largo de todo Daath. Sobre la arena, estas plantas son la única vegetación: están compuestos por débiles tallos de 30-50 centímetros de altitud, y flores de cristal con forma de copos de nieve. A lo largo de estos yermos, hay ruinas esqueléticas de todo tipo de edificios así como naturaleza muerta y huesos de criaturas desconocidas e incomprensibles: cada intento erróneo que precedió a la creación de nuestra Ilusión se acumula disuelta en Daath, y se manifiesta en este decadente detritus y en las criaturas que lo habitan, choronzidas y formlings.

Se trata de una tierra cuya configuración espacial no puede ser entendida por humanos no despiertos, y por tanto no puede ser cartografiada: el espacio aquí no es lineal. Un inmenso Abismo rodea Daath, que se dice está conectado al Mar Primigenio en Metrópolis y al Achlys. Los Adeptos Negros -humanos que habitan Daath- piensan que aquellos que encuentran la forma de al mismo tiempo sumergirse y cruzar el Abismo, encuentran el Despertar en el otro lado; pero la incertidumbre, el miedo, y la sensación de disolución absoluta que se sienten al borde del Abismo, impide a la mayoría siquiera intentarlo. La misma esencia de los choronzidas y formlings habita el Abismo: los Adeptos han de confrontarlos y vencer, así como rendirse a través de una dolorosa catarsis, para poder pasar al otro lado. Se dice que si veces y cruzas el Abismo acabas en el Achlys, y que si caes en él acabas en el Mar Primigenio, pero los Adeptos Negros no desean ninguna de estas opciones. Consideran que Daath es la esencia de Neither-Neither, y la magia del caos fluye fácilmente aquí. Teorizan que la ausencia de Daath se debe a que cada perspectiva se contiene en su interior; y así se aniquilan la una a la otra. Cada afirmación, cada forma, son destruidos por otra hasta que no queda nada, y así sólo queda la nada: así, los Adeptos intentan cruzar y caer en el Abismo, para intentar entender el conocimiento que espera más allá de las formas aniquiladas y exhaustas, de las vacías teorías y perspectivas.

Aquellos que han visitado Daath, consideran que su característica principal es una absoluta omnipresencia de la ausencia. El parecido de estos sentimientos a las emociones que los arcontes crean alrededor de sus ciudadelas -pero como su absoluto opuesto existencial-, conduce a varias teorías entre los humanos que han visitado este lugar. Los Adeptos Negros lo consideran el undécimo Arconte, pero como uno que existe a través de la ausencia y la disolución: Daath representa todo aquello que no se ve, el conocimiento que se comprende debido a su ausencia. Cuando toda posible forma es aniquilada, aquello que se comprende lateralmente debido a su ausencia es el conocimiento a encontrar más allá del abismo: es el entorno natural para una ampliación cuántica-discreta de la percepción.

Los personajes que entran en Daath sienten un impulso insoportable de auto-disolución. Sus identidades y cuerpos sufren metamorfosis como si fueran personajes con un equilibrio mental extremadamente bajo. Aleatoriamente, desventajas sin relación alguna con los personajes toman control sobre ellos. El Director de Juego aquí debería hacer a menudo sufrir y perder el control a los jugadores.

Hay varios portales que conectan Daath con Metropolis, así como con el Infierno. Su naturaleza es aleatoria e inestable, y han de seguirse extraños patrones para llegar a estos lugares.

Alcanzar Daath desde el exterior no es sencillo. Hay algunos portales aleatorios e inestables ocultos en Metropolis y el Infierno, pero el único camino fijo es la invocación de un Choronzida dentro de uno mismo -- Convertirse Mayor es un hechizo muy útil para conseguir esto.

Choronzidas

"Todas las formas posibles, cada una igualmente fatua; cada una por tanto malvada en el único sentido verdadero de la palabra - es decir, sin significado pero maligna, ya que anhela convertirse en real" -- Las Confesiones de Aleister Crowley

Los choronzidas son criaturas incorpóreas conocidas para los humanos desde antiguo: los egipcios ya las rendían culto con el nombre de "Ammit". Su esencia es ausencia, dispersión y aniquilación -aunque algunos los consideran benéficos destructores del ego-. Pueden penetrar cualquier mente humana y desvelar sus secretos, emociones, ventajas, desventajas, y cualquier cosa que la habite.

En Daath, escogen habitualmente personas sueltas a las que separan de sus grupos si van con otros. Hacen esto mediante alucinaciones, que intentan llamar la atención de la víctima utilizando sus características y su pasado. Pocas veces consideran atacar grupos, pero pueden hacerlo si sus enlaces son fuertes.

Cuando el choronzida ha atraído a sus víctimas a un lugar solitario, fabrica una realidad específicamente para ellas: habitualmente las hacen creer que han dejado Daath (o que nunca estuvieron allí), para enfrentarlas a sus "vidas reales", a través de la creación de falsas situaciones intensamente emocionales. Los Choronzidas retuercen esas realidades de modo que sus víctimas se enfrenten a las peores situaciones emocionales que puedan ocurrírseles, hasta que sus objetivos se colapsan y se derrumban.

Para resistir, la víctima ha de pasar una tirada de EGO modificada con +10: entonces podrá escapar. De otro modo, una vez que la mente de la víctima se colapse el choronzida abandonará su cuerpo en la superficie de Daath, no muy lejos del lugar donde sucedió el ataque. Personajes con un equilibrio mental mayor de +150 sólo tienen un modificador +5, y aquellos por encima de +250 un +0. Si pasan la tirada de EGO pueden controlar la experiencia haciéndose testigos externos a la disolución destructiva de su ego, con lo que su equilibrio mental puede hacerse más positivo.

Aquellos con equilibrio negativo que han sido atacados con éxito sufren metamorfosis y pierden el control permanentemente sobre sus desventajas -a no ser que sean curados de algún modo-, incluso si dejan Daath (es cosa del Director de Juego considerar cuantos puntos necesita ser bajado el equilibrio mental). Aquellos con un equilibrio mental positivo son derribados en su control, y desarrollan un equilibrio negativo a partir de la experiencia, de -50 al menos.

Movimiento: 30 m/round

Formlings

Entre las ruinas de Daath, criaturas con cuerpos de araña conocidas como Formlings construyen sus nidos. Tienen cuerpos negros circulares biomecánicos con un diámetro de 25-30 centímetros y varias bocas sin dientes sobre él, así como ocho patas de unos 30 centímetros de longitud: estas patas son muy delgadas, y tienen forma de cuchillas; están afiladas y cortan a través de piel y huesos como si fueran mantequilla.

Los formlings siguen a quienes se adentran en Daath hasta que encuentran un lugar desde el que atacar; aunque se mueven deprisa no pueden saltar, con lo que les resulta más sencillo saltar sobre sus víctimas. Sus trofeos favoritos son cabezas humanas, así que a veces esperan hasta que sus víctimas se aproximan a alguna estructura como las ruinas de edificios. Habitualmente realizan un sólo ataque -no son tan fuertes como para aguantar un combate largo-, e intentan cortar a sus víctimas en todas las piezas que puedan en este primer golpe. Si lo consiguen, agarran con sus bocas las partes del cuerpo que han cortado y corren de vuelta a sus nidos.

No obstante, el objetivo no siente ningún tipo de dolor, ni tampoco como si le faltara parte alguna de su cuerpo: el trozo robado aún funciona como si estuviera pegado a su cuerpo: incluso los mecanismos de percepción transmiten sus señales al cerebro, y los trozos reaccionan a las órdenes -incluso un músculo cortado por la mitad no funcionará peor-. Por ejemplo, si un trozo de cabeza con un ojo es llevado por un formling a su nido, el objetivo aún sentirá su cabeza como un todo: pero verá lo que vea su ojo dondequiera que esté. A corto plazo, esta paradoja perceptual puede llevar a los humanos a ataques de pánico: a largo plazo, puede desarrollar con facilidad algún tipo de esquizofrenia debido al daño cerebral producido según el sujeto intenta racionalizar y reorganizar sus percepciones de acuerdo a "lo que sabe" de la dimensión del espacio.

AGI: 10+2d10 (21)	CON: 10+2d10 (21)
FUE: 1d10+5 (11)	PER: 15+1d10 (21)
Movimiento: 12 m/round	Capacidad daño:
Modo ataque: Cuchillas 19	6 rasguños = 1 herida ligera.
Bono iniciativa: +9	5 heridas ligeras = 1 herida seria
Acciones: 4	

Los Adeptos Negros

Una torre negra gigantesca y caótica puede verse desde cualquier lugar en Daath. Está habitada por un grupo de más de quinientos humanos que se llaman a sí mismos los Adeptos Negros, principalmente hechiceros del caos con un equilibrio mental excepcionalmente bajo. La mayor parte de ellos se encuentran entre -250 y -400, pero algunos han llegado aún más lejos. Independientemente de su equilibrio mental, los Adeptos Negros han obtenido una existencia "cómoda": se sienten menos amenazados en Daath que en cualquier otro lugar, ya que la naturaleza de este lugar les protege de los positivamente equilibrados y del poder de los Arcantes y los Angeles de la Muerte.

La Torre Negra varía constantemente: los Adeptos Negros consciente o inconscientemente crean, cambian, y destruyen habitaciones. Estos cambios suelen fabricar habitaciones con formas absurdas; retorcidas, demasiado grandes, demasiado pequeñas. A menudo, estos cambios derivan de las desventajas y limitaciones de los hechiceros, por lo que pueden estar diseñadas para generar reacciones específicas: una habitación puede ser un infierno para un claustrofóbico, y que la siguiente almacene drogas ilusorias que nunca sacian y pueden atrapar a quien las consume para siempre allí.

Algunos Adeptos Negros cuidan de unos pocos lugares en la Torre Negra que permanecen relativamente estables. Hay un gran hall más allá de la entrada principal, donde habitualmente algunos Adeptos se reúnen para hablar y recibir a los nuevos "invitados". También hay una librería que almacena unos diez mil libros; no son libros normales, y desarrollan extrañas teorías y práctica sobre magia, filosofía, física, y teoría del caos. También había algo parecido a una "sala de conferencias" para que los Adeptos presentaran sus ideas -no sólo habladas, sino "formas que habían creado"- al resto: sucedió que el tipo de espectáculos ofrecidos allí hicieron que se colapsara más allá de toda recuperación posible, y estas reuniones se celebran ahora en lugares aleatorios que se anuncian a través de los muros de la torre.

