

Glosario del Despertar

Aether, el: un *Reino Supremo* dónde las *Arcana Gobernantes* son *Fuerzas* y *Cardinal*. Los magos que siguen la senda de *Obrimos* reclaman una *Atalaya* en éste reino.

Abismo, el: la brecha entre el Mundo Supremo y el Mundo Caído, se dice de algo que crece con cada *Paradoja*. (v.o.: Abyss, the.)

Acanthus: un mago cuya Senda se extiende hasta *Arcadia*. Acanthus encarnan la carta del tarot de "El Loco."

Flecha Adamantina: una orden mística con raíces en Atlantida. Ellos fueron guerreros y soldados de la Ciudad Despertada. (v.o.: Adamantine Arrow.)

adepto: un mago que ha logrado el cuarto grado (4 puntos) de conocimiento en un *Arcanum*. (v.o.: adept.)

Anomalía: una *Paradoja* dónde el área local alrededor del lanzador se daña negativamente por un efecto sobrenatural, a menudo mediante la superposición de un *Reino Supremo*. (v.o.: Anomaly)

aprendiz: un mago que ha alcanzado el segundo grado (2 puntos) de conocimiento en un *Arcanum*. (v.o.: apprentice.)

Arcadia: Un *Reino Supremo* dónde las *Arcana Gobernantes* son *Destino* y *Tiempo*. Los magos que siguen la senda de *Acanthus* reclaman una *Atalaya* en éste reino.

Arcanum (pl. Arcana): un conocimiento secreto de los *Misterios*. Los Arcana son los 10 principios o sustancias que se cree alzaron el *Tapiz* de la Creación. Los hilos de *Patrón* están hechos de los Arcana. El conocimiento de un Arcanum por parte de un mago es el mecanismo mediante el cual él traza las leyes de un alto reino. (Su Gnosis le provee la conexión a ése reino.)

archimaestro: un mago que ha alcanzado el sexto grado (6 puntos) de conocimiento en un *Arcanum*. (v.o.: archmaster.)

Ars Misteriorum: Magia. El "Arte de los Misterios."

Espacio Astral: el paisaje interior de un Despertado. Existen tres capas: el personal/individual plano del sueño (un *Oneiros*), el plano de

los sueños colectivo (el *Temenos*) y el alma del mundo (el *Ensueño*). El Espacio Astral está poblado por habitantes que representan la psique colectiva o la individual del mago. (v.o.: Astral Space.)

Atlántida: en la mitología de mago, la Atlántida fue la Ciudad Despertada, la primera nación-estado de la prehistoria que codificó el *Ars Misteriorum*. Cuatro ordenes místicas reivindican su herencia. (v.o.: Atlantis.)

Capacidad: un poder ganado a través del trabajo de un alma por medio de un *Legado*, una especial enseñanza mística de un mentor a un estudiante. (v.o.: Attainment.)

Locura: una *Paradoja* por la cual el lanzador sufre una degeneración, empeorada por la susceptibilidad a ciertas magias. En algunos casos, la degeneración podría ser contagiosa, afectando a uno o más magos diferentes. (v.o.: Bedlam.)

Estigmatizado: una *Paradoja* por la cual el lanzador es dañado con una desfiguración sobrenatural. (v.o.: Branding.)

cábala: un grupo formal de magos, a veces constituido alrededor de algún tema simbólico. (v.o.: cabal.)

Consilium: el cuerpo político Despertado más importante de una región. Lo forman *Consejeros* de varias *cábalas* servidoras locales, tomando decisiones colectivas que afectan a los Despertados como un todo, guiados por un *Jerarca*.

Consejero: un miembro del *Consilium*. No suelen ser más de cinco, incluido el *Jerarca*. (v.o.: Councilor.)

Muerte: el *Arcanum* que gobierna las tinieblas, la podredumbre, el ectoplasma, el debilitamiento, los fantasmas y el robo de almas. (v.o.: Death.)

Dominio: un lugar imbuido con el poder Supremo por medio de una o más *piedras de alma*. La magia vulgar lanzada dentro de un Dominio es considerada coincidente a menos que haya uno o más testigos durmientes. (v.o.: Demesne.)

Descreeer: el poder de un alma Dormida de negar la existencia de

magia (provocando a un testigo *Durmiente* el olvidar o mal interpretar lo que vio) y para destejer un hechizo vulgar que persiste bajo la mirada del *Durmiente*. (v.o.: Disbelief.)

discípulo: un mago que ha alcanzado el tercer grado (3 puntos) de conocimiento en un *Arcanum*. (v.o.: disciple.)

efímera: sustancia espiritual, la cosa de la que están hecho los espíritus. Seres y objetos del *Crepúsculo* están hechos de efímera, como cualquier cosa dentro del *Reino Sombrío*. (v.o.: ephemera.)

Exárca: un mítico archimago que reside en el *Mundo Supremo*, los victoriosos de la Guerra Celestial de la Atlántida. Los Exarcas se oponen a los *Oráculos*. (v.o.: Exarch.)

Mundo Caído, el: el mundo prosaico – éste mundo, incluyendo tanto el *reino material* como el *Reino Sombrío*. (v.o.: Fallen World, the.)

familiar: un espíritu que ayuda a un mago, atado mística a su alma mediante el uso de magia de *Espíritu*. Los familiares hacen las veces de excelentes espías para aquellos magos capaces de lanzar hechizos de visión y de magia simpática.

Destino: el *Arcanum* que gobierna las bendiciones, maldiciones, destino, fortuna, juramentos y probabilidad. (v.o.: Fate.)

Llave Final, la: el legendario estado de entendimiento en el cual un mago ha resuelto los *Misterios* y ha ascendido al *Mundo Supremo*. (v.o.: Final Key, the.)

Concilio Libre: una orden mística que se formó oficialmente a comienzos del siglo XX. Se auto proclaman orgulloso no descender de la *Atlántida* y buscan como modernizar los gremios de magia. (v.o.: Free Council)

Celosía, la: la barrera entre el *reino material* y el *Reino Sombrío*. La fuerza de la Celosía varía en ciertas áreas, e incluso desaparece completamente en un *Vergel*. (v.o.: Gauntlet, the.)

geas: un poderoso hechizo de Destino que fuerza al objetivo a realizar una acción o alcanzar cierta meta. Para los primeros irlandeses

era la palabra empleada para “tabú”.

Gnosis: el entendimiento de un mago del *Mundo Supremo*. Ésto no es tanto un conocimiento consciente como un instinto. Es la base de la consciencia Despertada de un mago, el medio por el cual puede conectar con un reino superior. (El conocimiento de un *Arcanum* por parte de un mago es el mecanismo mediante el cual traza las leyes de un alto reino.)

Guardianes del Velo: una orden mística con raíces en la *Atlántida*. Ellos fueron los espías y la policía secreta de los Despertados. (v.o.: Guardians of the Veil.)

Santuario: un lugar que recolecta y/o genera *Maná*. (v.o.: Hallow.)

Descontrol: una *Paradoja* en la cual el lanzador pierde el control de su hechizo lo que causa que afecte a un objetivo aleatorio, y en algunos casos que revierta los efectos. (v.o.: Havoc.)

Heraldo: un cargo oficial dentro del *Consilium*, representa un mago diplomático. Los Heraldos son normalmente enviados como mensajeros o embajadores a *cábalas* o otro *Consilii*. (v.o.: Herald.)

Jerarca: el líder del *Consilium*, normalmente uno de los más poderosos e influyentes magos de la región. (v.o.: Hierarchy)

Alto Idioma, el: la lengua de la *Atlántida*, tejida en el propio *Tapiz* de tal forma que las sentencias hechas con ésta lengua pueden alterar la realidad. Se cree que esto es así porque fue la lengua nativa de los *Oráculos* y *Exárkas*, y su reino en el *Mundo Supremo* da al lenguaje poder sobre el *Mundo Caído*. Aunque débilmente entendido por los magos modernos, se puede usar para incrementar la eficacia de la magia. La mente de los *Durmientes* no puede procesar este lenguaje y lo mal interpretan como un ruido o una cháchara extranjera. (v.o.: High Speech)

Hubris: un acto o un estado de la mente que causa que el mago se aparte de la senda de la *Sabiduría* (en efecto, sufre una degeneración de Sabiduría.)

Imago: la imagen de un hechizo en el ojo de la mente de su lanzador.

Imperium Misteriorum: “Sobranía de los Misterios.”

iniciado: un mago que ha alcanzado el primer grado (1 punto) de conocimiento en un *Arcanum*. (v.o.: initiate.)

Verdad Invisible, la: consciencia y conocimiento del mundo sobrenatural. Especialmente del *Mundo Supremo* y de los *Misterios*. Principalmente usado como un término que contrarresta la *Mentira*. (v.o.: Invisible Truth, the.)

Legado: una enseñanza mística para perfeccionar el alma Despertada. Los Legados no pueden ser aprendidos de libros, deben ser enseñado por un mentor a un estudiante. Los Legados permiten a un mago adquirir *capacidades* místicas. (v.o.: Legacy.)

Lex Magicus: los elementos legales concernientes a la magia y a la comunidad Despertada. Se espera de cada *cábala* que actúe como policía de sí misma dentro de las obligaciones de la ley, y el *Consilium* puede aplicar la ley cuando no se hace honor a ella o cuando se llega a conflictos con otra *cábala* o mago.

Mentira, la: el mundo de los *Durmientes*, ignorantes de la magia y de lo sobrenatural. Coloquialmente se refiere al estado de ser ignorante de los *Misterios*, como contraste con la *Verdad Invisible*. También cualquier fuerza que intente ocultar la verdad (por ejemplo, los planes de los *Exárkas*.) (v.o.: Lie, the)

Vida: el *Arcanum* que gobierna la enfermedad, evolución, curación, metamorfosis y vigor. (v.o.: Life.)

herramientas mágicas: artilugios que usa un mago para ayudarse a prevenir una *Paradoja* cuando lanza magia. Las herramientas pueden ser elegidas de una lista de la senda u orden del mago. (v.o.: magical tools.)

Maná: energía mágica. Una forma de *materia prima* (Cardinal), el Maná está vinculado con el “agua” o el estado “líquido” de la sustancia mágica, comparado con el *tass*, que es la “tierra” o el estado “sólido”. (v.o.: Mana.)

Manifestación: una *Paradoja* donde una criatura del *Abismo* se manifiesta en la vecindad del lanzador. (v.o.: Manifestation.)

maestro: un mago que ha alcanzado el quinto grado (5 puntos) de conocimiento en un *Arcanum*.

(v.o.: master.)

Mastigos: un mago cuya Senda se extiende hasta *Pandemónium*. Los Mastigos encarnan la carta del tarot de “El Diablo.”

reino material: la porción física del *Mundo Caído*, el único reino de existencia conocido para los *Durmientes*. (v.o.: material realm.)

Materia: el *Arcanum* que gobierna la alquimia, el elemento del aire, el elemento de la tierra, el elemento del agua, formación y transmutación. (v.o.: Matter.)

Mente: el *Arcanum* que gobierna la comunicación, alucinaciones, proyecciones mentales, control mental y telepatía. (v.o.: Mind.)

Moros: un mago cuya Senda se extiende hasta *Estigia*. Los Moros encarnan la carta del tarot de “La Muerte.”

Misterios, los: las maneras de la magia, especialmente lo que concierne a como el arte y la práctica de la magia puede ascender el alma a salvo a través del *Abismo*. (v.o.: Mysteries, the)

Misterium: una orden mística con raíces en la *Atlántida*. Ellos fueron los académicos y los exploradores de la Ciudad Despertada. (v.o.: Mystery)

Obrimos: un mago cuya Senda se extiende hasta el *Aether*. Los Obrimos encarnan la carta del tarot de “La Fuerza.”

Oneiros (pl. Oneiroi): el plano del sueño personal de un mago dentro del *Espacio Astral*.

Oráculo: un archimago mítico que reside en el *Mundo Supremo*, uno de aquellos quienes mantenían los auténticos ideales atlantes en la Guerra Celestial. Los Oráculos se oponen a los *Exárkas*. (v.o.: Oracle.)

orden: una organización formal de magos que buscan cultivar el *Ars Misteriorum* entre sus miembros y difundir sus objetivos en otros magos. (v.o.: order.)

Pandemónium: un *Reino Supremo* donde las *Arcana Gobernantes* son *Mente* y *Espacio*. Los magos que siguen la senda de *Mastigos* reclaman una *Atalaya* en éste reino.

Paradoja: una ruptura temporal en la realidad causada por una aplicación errónea de la magia. Existen cinco tipos de Paradojas: *Anomalía*, *Locura*, *Estigmatizado*, *Descontrol* y *Manifestación*. (v.o.: Paradox.)