

EL TAROT DE MAGO

LA ASCENSIÓN
EDICIÓN 20º ANIVERSARIO



Designios del Destino

Diseñado por Nicky Rea
y Jackie Cassada.

Arte por Qistina Khalidah.

Créditos

Diseño y texto: Nicky Rea y Jackie Cassada.

Material adicional: Stewart MacWilliam.

A partir de un concepto original diseñado por Richard Thomas y Sam Chupp.

Desarrollo: Phil Brucato.

Edición: Cynthia Summers.

Director artístico: Richard Thomas.

Arte: Qistina Khalidah.

Maquetación y diseño de la caja: Aileen E. Miles.

Edición en español

Traductor: Héctor Gómez Herrero.

Correctora: Alejandra “Argéntea” González.

Maquetador: Marcos Manuel “EnOch” Peral Villaverde.

Dedicatorias de los autores:

«Llamemos ahora a los creadores de imágenes poderosas.

Dejémosles venir a nosotros portando sus plumas y cuchillas afiladas.

Dejémosles cortar sus brazos en busca de tinta y dejémosles describir.»

—Neil Gaiman, *La canción de la audiencia*

A Joan Friedman por ese verano en Berkeley cuando todos disfrutamos de intuitivas lecturas de tarot y a Herman M. Cassada Jr. por darme mi primera baraja de tarot y abrir mis ojos a las posibilidades en su interior.

Agradecimientos especiales a los maravillosos artistas cuyos talentos crearon los diseños de forma inmediata y sorprendente, yendo mucho más allá de lo que habíamos concebido.

A Stewart MacWilliam por sus conocimientos y sugerencias y a N.J. Barge por sus inspiradas contribuciones.

A Sam Chupp y Phil Brucato por su aliento y guía.

A la gente de Seventh Heaven, cuya asistencia y ayuda con el tarot fue incalculable.

A Carla Hollar, Matt Steele y Beth Bostic por compartir con nosotros nuestras primeras hazañas a la hora de Narrar con el tarot.

Gracias a todos vosotros.

Tabla de Contenidos

Introducción	4
Historia del tarot	4
Las cartas	5
Capítulo Uno: Usar las cartas	7
Disposiciones de lectura	7
Capítulo Dos: Los Arcanos Mayores	20
Capítulo Tres: Búsqueda	28
Capítulo Cuatro: Primordialismo	33
Capítulo Cinco: Dinamismo	38
Capítulo Tres: Patrón	43

Introducción

«La danza que es... todo... Lo verás. Tierra, aire, fuego, agua. Y los Triunfos Mayores. Hay un camino a todo el conocimiento y la profecía cuando las cartas y ellos se unen.»

—Charles Williams, *Los Triunfos Mayores*

Hay quienes dicen que el tarot es un puente entre la percepción consciente y la sabiduría inconsciente para quienes buscan una mayor consciencia de su lugar en el universo. El **Tarot M20** es una baraja del destino. Entre sus 78 cartas yace una Senda que va del sueño al Despertar. Sus símbolos son las señales que marcan el camino del alma a través del Mundo de Tinieblas hasta un reino de mayores posibilidades.

Un poco de sentido común, por favor

Aunque su simbolismo coincide con muchas formas tradicionales de imaginería y asociaciones propias del tarot, esta baraja *no* está pensada para hacer verdaderas lecturas. *No* es una baraja para aspirantes a mago principiantes, es sólo una chuchería.

Las cartas de tarot, ya sean tradicionales o modernas, no son juguetes. Aunque esperamos que les encuentres uso como una herramienta para la Narración excitante e inspiradora, tradicionalmente el tarot funciona como una herramienta para el autodescubrimiento. Muchas fuentes acreditan las lecturas de tarot con perspectivas más allá de las percepciones “normales”; otras afirman que las cartas sencillamente te permiten acceder a aquellas partes del subconsciente que echamos en falta en nuestras vidas diarias. Sea cual sea la verdad (asumiendo que *haya* una), no recomendamos usar una baraja de juego para preocupaciones reales, ni consentimos el uso de esta clase de herramientas por parte de quienes no saben qué están haciendo con ellas.

Creas o no en ello, ten algo de respeto y sentido común, por favor.

Historia del tarot

Aunque la baraja de tarot hizo su primera aparición en el siglo XIV, las ideas y símbolos que encarna se extienden mucho más atrás en la historia, abrazando el conocimiento y las filosofías del Antiguo Egipto, Grecia, China, la temprana Iglesia Romana y las enseñanzas de los eruditos talmúdicos. La impactante imaginería visual del tarot sirve como un medio de comunicación a pesar de las barreras idiomáticas y culturales, de forma que los buscadores de verdades ocultas puedan compartir sus descubrimientos por medio de una comprensión que trasciende las barreras culturales.

Las cartas del tarot han pasado por muchas permutaciones a lo largo de los siglos. Usadas como medio para leer la fortuna por gitanos por toda Europa en la Baja Edad Media, las atractivas y cautivadoras cartas pronto se convirtieron en objetos populares en las casas nobles. Los franceses transformaron el tarot y cambiaron sus palos de bastos, copas, espadas y oros por las picas, corazones, diamantes y tréboles de la baraja de 52 cartas moderna, más familiares para ellos.

Aunque algunos estudiantes de lo esotérico aún usaban el tarot como un instrumento mnemotécnico para preservar verdades ancestrales, no fue hasta el siglo XIX cuando el resurgir del interés en los estudios teosóficos llevó a un redescubrimiento de las cartas y a un intento de restaurar su propósito original. Eliphas Lévi, Israel Regardie, Helena P. Blavatsky, William Butler Yeats y Aleister Crowley hicieron contribuciones vitales al tarot moderno. Pero sólo fueron la primera ola.

La baraja Rider-Waite, diseñada por Arthur Edward Waite y William Rider e ilustrada por Pamela Coleman Smith, es de lejos la más popular e inspiradora de las barajas de tarot estándar. En los últimos años, el interés por el tarot ha engendrado una rica variedad de barajas que reinterpretan símbolos ancestrales para ajustarse a paradigmas feministas, holísticos y multiculturales. En su mayor parte, las imágenes han sobrevivido en esas revisiones, un testimonio de la capacidad de adaptación subyacente de las verdades que las cartas abarcan.

Las cartas

El **Tarot M20** está pensado principalmente para ser usado con juegos ambientados en **Mundo de Tinieblas**. Nuestro propósito no es enseñarte a usar el tarot (eso puedes aprenderlo con cualquier baraja), sino proporcionarte una baraja que refleje la imaginería de nuestro oscuro mundo de fantasía. Más adelante se discuten varios posibles usos de juego. Aunque esté enfocada a **Mago: La Ascensión**, esta baraja puede usarse con cualquiera de los juegos del Sistema Narrativo de White Wolf.

Simbolismo

En esta baraja pueden encontrarse muchos símbolos familiares para los aficionados del tarot, pero varios de ellos se han modernizado o reemplazado por contrapartidas más gótico-punk. Aunque las cartas pueden usarse por sí solas para realizar lecturas, resultan aún más significativas cuando se las compara con una baraja tradicional como la Rider-Waite.

El texto

Cada carta tiene unos cuantos significados adscritos a ella tanto para su posición normal como la invertida, y cada una tiene un párrafo

de texto que comenta la carta. A diferencia de las barajas más tradicionales, el párrafo no describe la carta y da una posible interpretación; en su lugar, crea un ambiente o pinta una imagen que refleja el Mundo de Tinieblas. Algunas cuentan con personajes de diversos libros de **Mago: La Ascensión**. Estos recursos podrían proporcionar más referencias para el usuario, pero no son esenciales para entender las cartas.

Los palos

Aunque son análogos a los palos normales del tarot (bastos, espadas, copas y oros), los palos del **Tarot M20** se corresponden con las diversas clases de Esencias que influyen en los Avatares místicos. Cada Esencia está, a su vez, asociada con una de las cuatro facciones de la sociedad de los magos. Los palos tienen, por tanto, las siguientes correspondencias:

Palo (Esencia)	Facción	Elemento	Palo del Tarot
Búsqueda	Tradiciones	Fuego	Bastos
Primordialismo	Nefandos	Agua	Copas
Dinamismo	Merodeadores	Aire	Espadas
Patrón	Tecnocracia	Tierra	Oros

Lecturas sugeridas

Hay abundantes libros sobre el tarot, a veces incluso cubren paredes enteras en librerías ocultistas y especializadas. Los siguientes títulos representan algunos ejemplos de los diversos planteamientos del tema del tarot. Considéralos un punto de partida.

El tarot: una clave a la sabiduría de las edades (*The Tarot: a Key to the Wisdom of the Ages*) por Paul Foster Case. Este amplio ensayo sobre los arcanos mayores proporciona ricos detalles sobre su simbología.

Dominando el tarot: Lecciones básicas de un arte mística ancestral (*Mastering the Tarot: Basic Lessons in an Ancient, Mystic Art*) por Eden Gray. Este libro, escrito por una de las más prolíficas popularizadoras del tarot, ofrece un planteamiento a nivel de usuario de las interpretaciones estándar del tarot.

Disposiciones del tarot: Patrones reflexivos del tarot (*Tarot Lays: Patterns of the Tarot*); Salamander Series N°2. Este fino panfleto incluye numerosas disposiciones inusuales útiles a la hora de explorar las relaciones entre las cartas del tarot.

Tarot para ti (*Tarot For Your Self*) por Mary K. Greer. Una guía a nivel de usuario (aunque un poco superficial) de los principios básicos del simbolismo y el uso del tarot. Incluye menciones a muchas barajas modernas así como a las más tradicionales.

Capítulo Uno: Usar las cartas

«No cesaremos de explorar
y el fin de toda nuestra exploración
será llegar a donde comenzamos
y conocer el lugar por primera vez.»

—T.S. Eliot, *Little Gidding*

A lo largo de los siglos, las barajas de tarot se han convertido en herramientas populares para leer la fortuna y en muchas mentes ambas cosas están indisolublemente unidas. Los estudiantes serios del tarot menosprecian a quienes usan las cartas para tan bajos propósitos como predecir el ascenso y el descenso de la fortuna en el amor, los negocios y otros asuntos personales. Barajar de forma aleatoria y lidiar con los secretos cósmicos contenidos en las cartas raya la blasfemia. Para estos entendidos, el tarot es una llave para liberar verdades universales ocultas en lo profundo del subconsciente. De una forma muy similar, un mago busca en su interior la definición de la realidad que marca el progreso hacia la Ascensión.

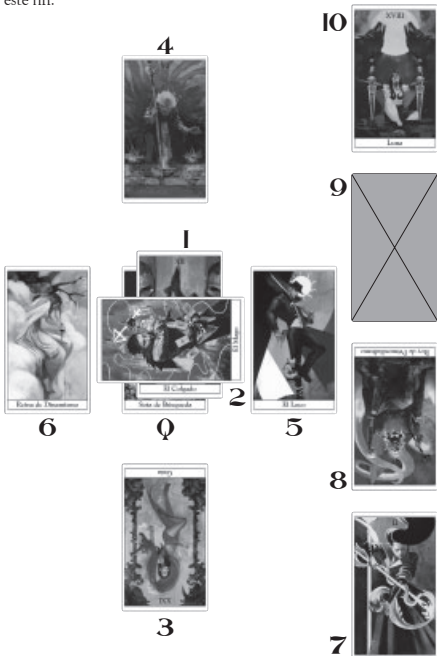
Las barajas de tarot están hechas para ser usadas. Su propia forma (distintas cartas colocadas en una relación de jerarquía unas con otras) exige su uso en disposiciones visuales como el mejor método de estudiar su contenido. Las cartas, como los libros, pueden leerse. Sin embargo, a diferencia de éstos, sus páginas pueden colocarse en una gran variedad de formas. Cada disposición de las cartas despliega una nueva consciencia de los significados de las imágenes. Al reordenar las cartas, ya sea de forma aleatoria o intencionada, se reordenan los propios bloques de construcción de la realidad. El mundo que nos rodea, reflejado en las cartas, se convierte en un lugar distinto. Tratar de entender el significado de estos pedazos de posibilidad reensamblados es el verdadero trabajo de quienes leen la fortuna, de los filósofos, de los magos y de los Narradores.

Disposiciones de lectura

Las lecturas del tarot suelen implicar colocar las cartas de formas llamadas *disposiciones*. Antes de hacer una lectura, se debería seleccionar una carta de la baraja que represente a la persona o cuestión que se está considerando. Es costumbre usar una de las figuras de los palos menores para representar al consultante, pero se puede escoger cualquier carta adecuada. Esta carta debería retirarse del mazo antes de barajarlo.

La cruz celta

La disposición más popular del tarot, llamada la cruz celta, consiste en diez cartas y se concentra en el pasado y el futuro a corto y largo plazo del objetivo de la lectura. La mayoría de guías estándar del tarot contienen directrices sobre cómo usar esta disposición. Aunque se recomienda que se use toda la baraja con la disposición de diez cartas, también es posible usar sólo los arcanos mayores para este fin.



Ejemplo:

• El personaje de Joel es un joven Verbena llamado Angelo. En un juego anterior, Angelo se encontró con otros seres Despertados (vampiros, hadas y hombres lobo) por primera vez. En ese momento, descubrió que necesita cooperar con ellos para cumplir su misión, pero desde entonces se ha preguntado si actuó correctamente y qué debería hacer en el futuro. Su pregunta es “¿cómo procedo en los tratos con otros seres Despertados, especialmente dado que puede haber probabilidades de que me encuentre con alguno de vez en cuando?”. El Narrador, bajo el disfraz de Crispin, el mentor de Angelo, cabeza de la Capilla, realiza una lectura por él.

La carta inicial, que no se cuenta con el resto, se deja en el centro de la disposición. Esta *carta del consultante* representa a quien hace la pregunta. Dado que es un mago joven y varón de las Tradiciones, Angelo escoge la **Sota de Búsqueda** para que le represente.

La primera carta se sitúa sobre la del consultante; ésta cubre la del buscador y representa las fuerzas que ahora trabajan en la vida del consultante. La carta es **El Colgado**. Crispin le dice a Angelo: “te enfrentas a una situación que potencialmente podría desbaratar todas tus concepciones previas. Cuelgas suspendido en un momento de lección: aceptar o rechazar las posibilidades que se te presentan”.

La segunda carta se cruza sobre la del consultante y cubre las anteriores formando una cruz. Esta carta, **El Mago**, representa conflicto. Crispin dice: “El mago es voluntad. Esa voluntad, la que te convierte en mago y que insiste en dar forma a la realidad para que se amolde a tu visión, puede resultar ser un obstáculo tanto para ti como para las criaturas cuya existencia has descubierto”.

La siguiente carta va debajo de las cruzadas. Es **Gaia invertida**. “Esto forma la base del pasado a corto plazo” dice. “Indica que has tenido un sencillo malentendido con el mundo que te rodea”.

La cuarta carta, el **Seis de Primordialismo**, se sitúa sobre las cruzadas. “Ésta te corona” anuncia Crispin. “Representa tu futuro inmediato y significa el fin de una vieja forma de pensar. La naturaleza Primordial del palo indica que debes buscar tu respuesta en las profundidades de tus pasiones, tus instintos y tu mente inconsciente”.

El Loco se coloca a la derecha de las cartas cruzadas. “Ésta es tu pasado reciente. Se refiere a las cosas que acaban de pasar. Es una carta de posibilidad que aún debe traducirse en acción. Recientemente te has puesto en peligro. Su posición en relación con la carta del consultante indica que tú, el Loco Cósmico que eres, has dado el paso que se intuye en la posición de la figura”.

La sexta carta, la **Reina de Dinamismo**, se coloca a la izquierda de las cartas cruzadas. “Éste es el futuro a largo plazo. Con la excepción de la carta final de la disposición, ésta es probablemente el indicador más importante de la lectura. Mantendrás una mente abierta en tus tratos continuados con criaturas Despertadas. La asociación Dinámica del palo significa que tu futuro estará sujeto a cambios sin previo aviso. Podría incluso ser una persona específica, un mentor o vidente, quizás una mujer, puede que incluso un Mero-deador, quien te abrirá los ojos.

“La siguiente carta son tus preocupaciones interiores, tus miedos o inquietudes. Forma la base de una fila de cuatro cartas que se alzarán junto al País de las Hadas. Es el **Tres de Búsqueda**. Esto indica que tus preocupaciones más profundas son las que de alguna forma comprometen tu propósito, que estos seres Despertados pueden alejarte de tu senda a la Ascensión.

“Después tenemos las influencias externas, amigos y sociedad. La carta se coloca por encima de la anterior. Es el **Caballo de Primordialismo invertido**. Mucha gente te verá como si hubieras sido engañado. Tus compañeros magos pueden pensar que trabajas contra ellos al traficar con otras criaturas Despertadas.

La novena carta va encima del Caballo de Primordial. **El Ermitaño invertida**. “Esto revela tus esperanzas e ideales, lo que quieres sacar de todo esto. Parece que lo que quieres es *no* liderar, sino ser liderado. Esperas permanecer en un estado inmaduro e infantil, sin tener que aceptar responsabilidad por forjar una nueva senda.

“Por último, llegamos a la suma total de la lectura”. Deja la carta final por encima del Ermitaño. “Es **La Luna**, e indica un encuentro con tu subconsciente. Tu senda yace en seguir la llamada de tu naturaleza interior, de escuchar la voz de tu Avatar. Haz lo que sientas que es correcto”.

La disposición circular

Otra posible disposición implica colocar un número determinado de cartas en torno a una carta central. Un círculo de doce cartas podría usarse para sugerir un curso de acción o un estado mental, el cual puede abarcar el paso de un año, mientras que un círculo de siete cartas podría indicar una semana.

Ejemplo:

- Estas cartas se colocan en un círculo en torno a la carta del solicitante. Crispin escoge el **Rey de Búsqueda** para representarse a sí mismo, ya que lidera la Capilla. Coloca siete cartas (para representar una semana) boca abajo y comienza con la superior a mano derecha para el domingo.

Sábado



Domingo



Viernes



Lunes



Jueves



Martes

Miércoles

En orden, las cartas son:

Domingo

La Torre invertida

Lunes

Cuatro de Búsqueda

Martes

Reina de Búsqueda

Miércoles

Tres de Patrón

Jueves

Seis de Dinamismo invertida

Viernes

Dos de Patrón invertida

Sábado

Nueve de Patrón

De carta a carta, la interpretación sería así: **La Torre** indica una perturbadora crisis que potencialmente afecta a toda la Capilla. El **Cuatro** significa que la crisis puede ser corta, o que hay una razón de celebración pese a la crisis. **La Reina** indica que se pasa a la acción; quizás en respuesta a la crisis, la lucha se lleva al enemigo. El **Tres** augura un enfrentamiento y puede incluso implicar la estructura física de la propia Capilla. La búsqueda de una solución se realiza en el mundo material.

El **Seis invertido** habla de un viaje más allá de las fronteras del mundo físico, quizás la necesidad de relocalizar algún aspecto de la Capilla y los obstáculos o retrasos que ocurren mientras se trata de resolver los problemas. El **Dos invertido** indica una posibilidad real de fallo conforme la situación se vuelve menos clara. Por último, el **Nueve**, sin embargo, indica la posibilidad de restaurar el orden, incluso ganando algo material de una dificultad anterior. En definitiva, presagia una semana de lucha con posibilidades de fallo, pero es probable tener éxito al final.

Esto podría convertirse en una historia que ponga en peligro la Capilla de alguna forma y que los personajes necesiten encontrar una forma creativa de salvarla.

La disposición lineal

La disposición lineal es útil cuando se determinan cursos de acción a largo plazo o influencias progresivas que afectan a un objetivo a lo largo de un período de tiempo. En una disposición lineal, las cartas se colocan en una línea recta. Cada carta escogida se usa para clarificar o comentar la precedente. La lectura puede continuar hasta que tanto el consultante como el lector sientan que se ha obtenido una respuesta satisfactoria o hasta que no parezca haber más desarrollo posible. Normalmente, las cartas situadas a la izquierda o por encima de la carta del consultante indican los eventos futuros, mientras que las situadas a la derecha o debajo se refieren a los eventos del pasado.

Una variante de este método, la disposición de tres cartas, divide el significado de la lectura en cuerpo, mente y espíritu. Esto suele implicar cortar las cartas en tres pilas y escoger una carta de cada una para colocarlas en una línea recta de izquierda a derecha. La primera carta representa algo sobre el aspecto físico del consultante o su pasado; la segunda se refiere al estado mental o el presente de las cosas; la tercera sugiere su espíritu, ambiciones o planes futuros.

Tales disposiciones son buenas para sugerir nuevos personajes. Al aplicar el significado de las cartas a algunos aspectos de la vida, el Arte o la personalidad del personaje, un jugador o Narrador pueden reunir pistas que le ayuden a darle forma.



Ejemplo:

- El personaje de Carla, Mika, un joven Adepto Virtual, está fascinado con diversas nuevas tecnologías. Sin embargo, tiene miedo de que pudiera caer presa de las lisonjas de la Tecnocracia porque suele confiar demasiado en los amantes de los ordenadores. Hace una lectura para ver si esto es posible.

Coloca cuatro cartas y siente que ha recibido la respuesta que buscaba. Las cartas yacen de derecha a izquierda, indicando que quiere comprender el futuro; si hubiera tenido interés en los eventos pasados las habría colocado de izquierda a derecha.

Por orden, las cartas son: **Tres de Patrón, Cinco de Primordialismo, La Fuerza y El Diablo invertida.**

Esta lectura indica que definitivamente existe el potencial de flirtear con la Tecnocracia y sus contactos con ella tocarán sus vulnerabilidades, ya que espera ganar algo de ella. Tendrá que enfrentarse a su némesis o antítesis y necesitará recurrir a sus recursos internos para superar el desafío. El resultado final será alguna clase de experiencia liberadora, una salida de un estado de preconcepciones autoimpuestas, quizás.

Ideas para usar las cartas

Estas cartas pueden usarse de varias formas para potenciar tu juego. Algunas son más útiles para los Narradores, pero muchas también son útiles para los jugadores.

Creación de personajes

Las cartas pueden usarse como ayuda en la creación de personajes. Los jugadores o Narradores podrían extraer una carta aleatoria de la baraja y usar el texto, el significado o la imagen para sugerir un concepto de personaje. Cualquiera cosa de su apariencia, concepto, Trasfondos, Esferas Mágicas, Méritos o Defectos, Senda de la Ascensión, capacidades o incluso su potencial destino podrían construirse a partir de algo en la carta. Cualquiera de las disposiciones de adivinación anteriores podría usarse para la creación de personajes, aunque una disposición lineal de tres cartas suele ser la que mejor funciona.

Ejemplos:

- Jim quiere un personaje interesante, uno con un pasado. Extrae de forma aleatoria el **Caballo de Dinamismo** y se le ocurren las siguientes ideas a partir de su significado e imaginaria: El personaje es un joven mago con una Esencia Dinámica. Tiene pelo castaño oscuro y ojos oscuros (asociados con este palo), y proviene de una familia adinerada (las factorías mostradas en la carta). Tiempo atrás fue un mago más poderoso, pero es muy impulsivo (el significado de la carta). Una vez realizó un Efecto Mágico muy vulgar en presencia de Durmientes.

Cuando un Espíritu de la Paradoja se enfrentó a él, se deslizó a un largo Silencio. Recientemente, ha recobrado su cordura y vuelto a la realidad mundana; sin embargo, la mayoría de sus recuerdos previos, incluyendo sus conocimientos de magia, se han perdido. Es una *tabula rasa* y debe empezar de nuevo. Aun así, viejos amigos y enemigos pueden recordarlo bastante bien, lo que hace de su nueva vida, una interesante. Aunque es valiente, tiene una naturaleza tempestuosa. Sus Defectos incluyen Temerario y Amnesia. Puede ser bueno con las armas.

• La Narradora Wendy quiere crear un personaje secundario que ella pueda interpretar. No quiere que este “desahogo cómico” haga sombra a los magos de los propios jugadores, así que decide dejar el concepto de su nuevo personaje en manos del destino. Una disposición lineal de tres cartas deja las tres siguientes: **La Estrella**, **Siete de Búsqueda** y **Sota de Primordialismo invertida**. A partir de estas cartas tiene las siguientes ideas.

La disposición sugiere un personaje femenino (dos cartas tienen mujeres como figuras dominantes y la tercera contiene un útero, aunque uno corrupto). La carta del cuerpo, La Estrella, habla de vitalidad, carisma, creatividad y perspicacia. La nueva acólita de Wendy (no quiere que sea una maga, ¡eso se lo dejará a los jugadores!) es joven, magnética, entusiasta y probablemente que es físicamente atractiva y está en forma. Sin embargo, tiene un pasado muy extraño, esta carta tiene una esencia ultramundana. El Siete de Búsqueda porta un parecido a la brisa del otoño; su carta sugiere coraje y valor. Wendy decide hacer de su acólita una artista marcial. La ominosa Placenta de la Sota arroja una sombra sobre su personaje; incluso invertida es una carta perturbadora. El significado insinúa un engaño, mentiras y una posible caída en algún momento. Puede que esté involucrado un Nefando o puede que no, pero algo en su futuro implicará tentación y traición.

Siguiendo sus instintos, Wendy bautiza a su nuevo personaje con el nombre de Cassandra. Los jugadores harían bien en vigilarla. Por supuesto, tal escrutinio puede hacer que Cassandra guarde rencor a la cábala por su desconfianza y ese resentimiento podría llevarla a traicionarla más adelante...



Personajes no jugadores

Al igual que una carta puede ayudar a aclarar un concepto de personaje, también puede proporcionar inspiración para una personalidad de un personaje no jugador improvisado. Si necesitas un contacto de la Tecnocracia, por ejemplo, sencillamente ve al palo de Patrón y escoge una carta. Naturalmente, también podrías escoger usar cualquier otra carta que consideres más apropiada, o dejar que la suerte se ponga en acción y elija una carta al azar. Podrías incluso ignorar por completo la imagen y el palo y en su lugar centrarte en el significado de la carta o el ambiente creado por el texto.

Ejemplo:

- Wendy necesita otro PNJ que anime su partida. Extrae una carta aleatoria y obtiene el **Siete de Primordialismo**. Esto sugiere un Nefando, ya sea varón o mujer, que sea una figura sombría, pero que aparece de cuando en cuando para tentar a los personajes con promesas, riquezas, favores, placeres sensuales o conocimiento, todo con la esperanza de corromperlos y reclamarlos para los Nefandos.

Más tarde necesita un agente de la Tecnocracia y ojea el palo de Patrón en busca de una idea. Escoge el **Seis** para basar su agente en él: es un hombre joven, filántropo y preocupado, que cree seriamente que las Masas necesitan la protección y la guía de la Tecnocracia. Es un caballero rubio con un traje oscuro que trabaja en una organización benéfica de la ciudad que ayuda a los pobres. Wendy lo llama Hermano Joshua. Los personajes pueden confundirlo por un mago del Coro Celestial. ¡Sin duda, es muy diferente del típico Tecnócrata!

Tramas y subtramas

Puedes usar las cartas para sugerir tramas y subtramas, ya sea sacando una carta y considerando sus imágenes y significados o disponiendo un patrón y adivinando una dirección de tu historia. Si la imaginación, los símbolos y significados no son los que quieres, trata de pensar en términos del palo y el número de las cartas. Si sacas el **Cuatro de Dinamismo**, por ejemplo, podría considerar usar al personaje retratado, usar el número cuatro, relacionarlo con los Merodeadores o enfatizar una trama relacionada con el aire. Cualquiera de estos elementos puede extraerse para que sea la base de una historia.

Ejemplos:

Para ejemplos de tramas más elaboradas, puedes ver las disposiciones circular y lineal explicadas antes. Cuando está extrayendo una sola carta al azar para que le sugiera tramas y subtramas, el Narrador saca la **Sota de Patrón**. Los posibles desarrollos sugeridos por esta carta incluyen:

- Los personajes se encuentran e interactúan con una Tecnócrata, la cual podría ser incluso una Ingeniera del Vacío, posiblemente incluso Karen Brewster (ver Null-B en el **Libro de las Capillas**).

- Los personajes se encuentran a una mujer que los introduce en algún extraño reino nuevo o los engaña para entrar en Null-B o algún otro Constructo Tecnócrata, donde son capturados.

- Los personajes se encuentran en una posición que les permite ayudar a rescatar a una Ingeniera del Vacío y huir con ella al espacio.

Éstas son las ideas más obvias. Otras podrían guardar relación con el globo en sus manos. ¿Podría ser alguna extraña nueva arma Tecnocrática? ¿Un dispositivo de espionaje? ¿Un reino umbral atrapado en el cristal y traído de vuelta a la Tierra? ¿Y qué hay del meteorito? ¿Es realmente sólo una estrella fugaz o se han abierto camino los Merodeadores? Deja que tu imaginación corra libre.

Desarrollos inesperados

De la misma forma, las cartas pueden proporcionar inspiración rápida para lidiar con desarrollos inesperados en la historia. Pueden sugerir lugares a los que los personajes pueden ir, alguien a quién podrían encontrarse o información sobre un objeto que adquieran. Esto podría conducir la crónica en una dirección nueva o permitir un breve interludio, y proporcionar después un camino de vuelta a tu trama principal.

Ejemplo:

- Pensaste que sin duda robarían la limusina que estaba vacía junto a la acera. No lo hicieron, ahora están atrapados en un callejón enfrentándose a seis HIT Marks que se ocuparán del asunto. Toda la escena se está convirtiendo en un tremendo fiasco. ¿Qué haces? Inocas lo inesperado. Sacas una carta al azar y obtienes el **Cinco de Patrón**.

El escenario obvio sugerido por esta carta es convertir la escena en una de captura. Por alguna razón, los Tecnócratas quieren a los personajes vivos. Mientras están en custodia, pueden descubrir algo importante o conocer a un personaje no jugador que los ayude. Siempre pueden tratar de escapar.

Otra interpretación podría ser que algo muy poderoso está cuidando de ellos; hará su movimiento para ayudarlos cuando todo parezca perdido. Sin embargo, podría requerir algún servicio a cambio.

Espíritus y Efectos

Deja que las cartas te den ideas para crear espíritus, Familiares y habitantes de la Umbra. Permite que la imagería determine cómo los diversos PNJ reaccionan ante los personajes, especialmente si los jugadores están mal predispuestos. Los reinos umbrales pueden modelarse a

partir de escenas de las cartas o podrían contener tales escenas. No es necesario tomar las imágenes, símbolos y significados de forma literal. Siéntete libre de jugar con ellos y combinarlos de formas extrañas.

Ejemplos:

- Necesitando un espíritu umbral, Wendy escoge una carta al azar buscando inspiración. Obtiene el **Rey de Patrón**, el cual muestra a un hombre llamado Montego Díaz-Quetzalcóatl. Decide que el Umbrole sea alguna clase de espíritu mesoamericano que se parece a Quetzalcóatl y vive en un reino de abundantes cosechas. Dada la naturaleza y el significado de la carta, el espíritu probablemente actuará de forma paternal y autoritaria hacia los personajes.

Elementos impredecibles

Los magos viven en un estado de imprevisibilidad constante. Permite que las cartas creen efectos impredecibles para ellos. Podrían sugerir formas en las que se manifiesten los contragolpes de la Paradoja o el aspecto de un Espíritu de la Paradoja o lo que éste podría querer. Las cartas pueden usarse como plantillas para construir episodios de Silencio o como medios para escapar de Reinos de la Paradoja o superar el Silencio.

Ejemplo:

- Simone, el personaje de Jane, ha usado en demasía la Esfera Fuerzas de forma descarada, y frente a Durmientes, nada menos. Llega un Espíritu de la Paradoja para transportarla a un Reino de la Paradoja. Necesitando inspiración tanto para el espíritu como para el reino, Wendy saca el **Cinco de Dinamismo**. Describe a su espíritu como una chica motera grande y dura con un terrible bate con pinchos. Simone se ve arrastrada a un reino donde debe huir de enemigos que la derrotan una y otra vez, sin importar lo débiles que parezcan. Son siempre brutales y directos, y la persiguen por interminables y deprimentes callejones. Simone debe percatarse de que necesita sutileza, incluso engaños, para vencerlos. El enfrentamiento directo nunca la liberará.

Efectos coincidentes

Es mejor dejar esta opción avanzada a grupos muy experimentados. El Narrador o los jugadores podrían usar las cartas para crear oportunidades para Efectos Mágicos coincidentes. Al usar una carta extraída por el Narrador o entregada al jugador al comienzo de la sesión, el personaje podría tomar el significado o la imaginería de la carta y utilizar ese elemento como base para una conjuración más coincidente. Literalmente, es como si el mago tratase de encontrar cómo conjurar y buscarse ideas para hacer su Magia menos obvia preparando un escenario en el que pareciese coincidente *porque* se

adecuase a la imagen de la carta. Esta opción es un poco más difícil de lograr que las demás dado que requiere cooperación entre jugadores y Narrador para crear la oportunidad mostrada en la carta. Los Narradores deberían sentirse libres de no permitir tales Efectos o de considerarlos vulgares si el jugador los lleva demasiado lejos.

Ejemplo:

- Mientras huye de agentes de la Tecnoocracia a través de las calles de Nueva Orleans, Kathryn, una joven Verbena, se está quedando sin opciones. Hay Durmientes por todas partes y no puede pararse a conseguir sangre o usar ninguna clase de Magia efectiva contra sus perseguidores sin docenas de testigos no Despertados. Aun así, *debe* hacer algo. Pregunta a la Narradora si cerca está ocurriendo algo que pudiera ayudarla. Wendy saca una carta, el **Seis de Primordialismo**. Resulta que esta carta concreta podría ser útil. Wendy anuncia que más adelante, en el parque Bayou St. John, Kathryn puede ver un gran rito de vudú en marcha. Agradecida, Kathryn se apresura, toma una calavera llena de sangre y comienza a mecerse con la música. Los agentes se apresuran hacia ella. Ella les tira la sangre a los ojos y emplea la Esfera Vida para dejarlos ciegos durante cierto tiempo.

Dado que ha usado la tapadera de lanzar sangre en los ojos bajo circunstancias en las que los Durmientes esperarían algunos hechos extraños, la multitud tiene una explicación de por qué los agentes están cegados (si siquiera se percata de qué ha pasado en medio del salvaje ritual). ¿Lo hicieron los espíritus o había algo realmente repugnante en la sangre? En cualquier caso, Kathryn logra tratar la ceguera por sangre como Magia coincidente (en lugar de un Efecto vulgar en el que “gesticula con la mano y se quedan ciegos”), y logra escapar.

Ritos de paso

El tarot es esencialmente una herramienta de aprendizaje a través de la que descubrimos cosas sobre nosotros mismos. Siempre que un mago desea elevar su puntuación de Areté, debe pasar alguna clase de ordalía. Las cartas deberían resultar muy útiles para proporcionar ideas para ordalías, ritos de paso, Búsquedas, experiencias de aprendizaje y otros viajes de autodescubrimiento. Se recomienda usar las disposiciones completas cuando se usan las cartas con este propósito.

Ejemplo:

- Para construir una Búsqueda, Wendy usa la disposición de la cruz celta como inspiración. El consultante es el **Caballo de Patrón** porque el personaje es un joven Progenitor de pelo oscuro. Por orden, las cartas que obtiene son:

1. Cubierta: **Tres de Patrón**; la Búsqueda implicará persistencia para construir algo. Puede ser algo físico o no.

2. Cruz: **El Mago**; el propio mago podría ser su peor enemigo, o alguien más puede estar impidiendo su progreso espiritual. Debe superar este obstáculo.

3. Base: **Ocho de Patrón**; la razón de la misión del mago. Puede sentirse inadecuado o incapaz de progresar y lucha contra ello.

4. Futuro inmediato: **Nueve de Búsqueda**; el mago debe estar alerta y anticipar el desafío al que se enfrentará.

5. Pasado a corto plazo: **Reina de Primordialismo invertida**; esto puede significar una influencia pasada que motiva la carta cruzada y conduce al futuro. Ella también puede ser la causa de la oposición o puede representar la perversidad interna del propio mago y su miedo a comprometerse con la Búsqueda.

6. Futuro a largo plazo: **Rey de Búsqueda**; indica un encuentro con la autoridad. Alguna clase de gobernante o líder es un obstáculo a superar.

7. Miedos personales: **El Diablo invertida**; aquí hay dos niveles. Los miedos personales implican no reconocer el tiempo para la acción, verse atrapado por la indecisión. A otro nivel, el mago teme las fuerzas desplegadas en su contra, probablemente los Nefandos.

8. Influencias externas: **La Justicia**; los amigos o la sociedad pueden exigir que el mago actúe adecuadamente y tome las decisiones correctas, y que justifique sus elecciones. Pueden juzgar lo que hace el mago. En otro sentido, son posibles ayudantes; la carta sugiere que un Hermano Akáshico podría ser un aliado.

9. Ideales y metas: **El Emperador invertida**; el mago espera lograr cumplir su misión sin asumir las responsabilidades para las que siente que no está preparado. Puede requerírsele que supere en autoridad a alguien, quizás destronándole, para alcanzar sabiduría.

10. Resultado final: **El Loco invertida**; el resultado final es una pérdida de la inocencia y el espíritu despreocupado del mago como precio para crecer en sabiduría. Para alcanzar algunos sueños debes sacrificar otros.

La lectura indica cierto conflicto directo con los Nefandos. Su influencia mancha a alguien con autoridad por encima del mago. El Constructo o la Convención del mago puede no estar de acuerdo con sus acciones y puede incluso sabotear lo que está tratando de hacer. A tal fin, debe tener el coraje de expulsar de su asiento a la autoridad que le bloquea el camino (posiblemente un maestro o mentor, alguien en quien ha confiado en el pasado) y al hacerlo, ganar sabiduría, pero perder su inocencia.

Capítulo Dos:

Los Arcanos Mayores

«Oh sabios en presencia del sagrado fuego de Dios,
como en el mosaico dorado de un muro,
venid del fuego sagrado girando en espiral
y sed los maestros cantores de mi alma.»

— W.B. Yeats, *Rumbo a Bizancio*

Las veintidós cartas que componen los arcanos mayores forman el corazón del tarot. Juntas, las cartas muestran el paso del alma desde la posibilidad sin forma a la consciencia instruida. La riqueza de símbolos que retratan estas cartas crea un tapiz visual a partir de hebras hiladas por el inconsciente colectivo. La iconografía extrañamente familiar de las cartas habla a imaginativos poetas, soñadores, narradores, Artesanos de la Voluntad y buscadores de la verdad por igual.

O El Loco

Significado: Posibilidad.

Coraje, éxtasis, expresión creativa, tomar riesgos, confianza, elección, aventura.

Invertida: Estancamiento, excentricidad, disparate, inconsciencia, indiscreción.

Asociación: Merodeadores.

Las hadas: Ataviados con las vestiduras de la experiencia mortal y la consciencia espiritual, los hijos del Ensueño se mantienen en equilibrio en el borde de la realidad física, abiertos a abrazar todas las posibilidades. La espada de su manifiesta voluntad reposa sobre su hombro, ya que el tiempo de elegir aún no ha llegado.

I El Mago

Significado: Voluntad.

Comunicación, habilidad inherente, memoria, claridad de pensamiento y sentimiento, organización, invención, originalidad.

Invertida: Debilidad, indecisión.

Asociación: Adeptos Virtuales.

“¿Qué es la voluntad sino la proyección de la energía en el mundo de la materia?” Con un acto de pensamiento consciente, Dante aferra la vara de Cardinal, cerrando el vínculo entre la energía que da el poder de la Magia y las herramientas que yacen ante

él en la mesa del mundo. Los bloques de construcción de sus deseos (las Esencias Primordial, Buscadora, Dinámica y Patrón) contienen en su interior las restantes ocho Esferas de la Magia; la llave del conocimiento abre todas ellas. El infinito se cierne como una corona sobre él. La realidad, virtual o de otra clase, le pertenece.

II La Suma Sacerdofisa

Significado: Iluminación.

Intuición, ingenio, independencia, meditación, crecimiento, evaluación, consciencia, misterio, iluminación interior.

Invertida: Falso conocimiento, superficialidad, arrogancia.

Asociación: Cuentasueños.

Mae Roberts, la guardiana de la senda secreta, está sentada junto a las aguas de la consciencia. A sus pies, el reflejo de la Luna le recuerda las verdades ocultas visibles sólo para su visión interior. Sujetando el símbolo de la memoria cósmica, guarda el paso entre luz y oscuridad, sueño y realidad.

III La Emperatriz

Significado: Fertilidad.

Sabiduría, Madre Tierra, profecía, amor por la naturaleza, esencia espiritual, sanación, crianza, emoción, creación, ciclos, equilibrio, fecundidad, alegría.

Invertida: Esterilidad, pobreza, inacción, interrupción, destrucción.

Asociación: Verbena.

Hesha Morningblade siente el flujo de la magia de la vida en su interior. Abarca el agua de la corriente de la vida, la sangre en sus venas y el líquido en el caldero del nacimiento y el renacimiento. Entronizada en el árbol del mundo, rodeada por fértil crecimiento y los profundos bosques de la mente inconsciente, se abre por medio de la vara de la Luna al principio femenino del movimiento cíclico. Por medio de sus acciones, la vida emerge, resplandeciente en variedad.

IV El Emperador

Significado: Gobierno.

Liderazgo, poder, decisiones, acción, negociación, inspiración, motivación de los demás, fuerza, respeto, fundamento, asertividad, paternidad, maestría, razón.

Invertida: Inmadurez, servidumbre, tiranía.

Asociación: Orden de Hermes.

El señor de la razón, Caeron Mustai, agarra la espada, que simboliza el poder de su voluntad activa, comandando las fuerzas de sus naturalezas física y animal. Implacable contra la oscuridad, la luz de su intelecto calienta las crueles montañas de la lógica, las cuales sirven como su campo de batalla.

V El Hierofante

Significado: Moralidad.

Aprendizaje, enseñanza, sabiduría, lo Sagrado, iniciador, desafío, compromiso, intención, foco, espíritu, recuerdo, resolución, consulta, asesoramiento, conformidad, sociedad, ortodoxia.

Invertida: Credulidad, heterodoxia, originalidad.

Asociación: Coro Celestial.

Vestido por el ritual y atado por tradiciones ortodoxas, el gobernante de la fe convencional traduce los secretos de la mente cósmica a formas aceptables. Entronizado en el punto de equilibrio entre todos los opuestos, el revelador de conocimiento secreto sostiene las llaves de los poderes del pensamiento consciente e inconsciente.

VI Los Amantes

Significado: Atracción.

Relación (ser es estar relacionado), curiosidad, lealtad, compromiso, pasión, vinculación, dualidad, ying / yang, sinceridad, franqueza, sensibilidad, integración, igualdad, romance, armonía.

Invertida: Repulsión.

Asociación: Culto del Éxtasis.

Bañado por las emanaciones de un poder cósmico superior, calentado por las radiantes energías dadoras de vida de la luz solar, buscan la unión de los opuestos. El yo y el otro, carnal y espiritual, conocimiento y misterio, dan fruto sólo en el jardín de la intimidad amorosa. Desvelados el uno para el otro, los Amantes siguen el camino de los sentidos hacia la armonía interior y exterior.

VII El Carro

Significado: Triunfo.

Cambio, movimiento, crecimiento, evolución, progreso, oportunidad, viaje, estimulación, actividad, promoción, conquista, bastión frente a la tentación.

Invertida: Derrota, colapso, venganza.

Asociación: Hijos del Éter.

A bordo del carro celestial de su propia creación, arrancado de la unión de la ciencia y la magia como un todo unificado, Jet Boy toma su lugar entre los exploradores de lo posible. El triunfo de la mente sobre la materia, de la voluntad interior sobre el mundo exterior, del poder del pensamiento sobre las fronteras de la realidad consensuada: todo ello encuentra su expresión en el trabajo del auriga, el eterno viajero de la Teluria. Él controla las fuerzas en equilibrio de los mundos.

VIII La Fuerza

Significado: Fuerza.

Pasión, creatividad, toma de riesgos, carisma, resplandor, regeneración, expresión, dones, domesticación, superación de miedos, lozanía, fe fuerte, confianza en las propias habilidades, seguridad, incondicionalidad, intuición, dominación, armonía.

Invertida: Debilidad, abuso, discordia, corrupción, rabia.

Asociación: Quintaesencia.

La mujer lobo: Fortalecida por sus pasiones, confiada en su poder espiritual, combate los lados bestial y manchado de su naturaleza, llevándolos a un todo armónico con su yo superior. Lo salvaje e inconsciente se convierte en un manantial que su espíritu creativo abraza y doma, incluso cuando las rosas florecen en medio de la decadencia. La falta de miedo trae liberación y confianza en las propias habilidades.

IX El Ermitaño

Significado: Guía.

Término, introspección, contemplación, experiencia, detalle, revelación, integridad, respeto, liderazgo, transiciones, descubrimiento, sabiduría, tutelaje, falta de prejuicios, coraje, búsqueda.

Invertida: Inmadurez, estupidez.

Asociación: Huecos.

Vestido con las ropas del buscador, mantiene en alto la luz de la verdad, iluminando el camino a los viajeros a través de la amarga noche de la ignorancia. Ha alumbrado el rastro de la sabiduría en silencio y contemplación. Ahora permanece listo para guiar a los dignos hacia la unión de voluntad y sabiduría.

X La Rueda de la Fortuna

Significado: Destino.

Oportunidad, avance, prosperidad, abundancia, expansión, flexibilidad, originalidad, innovación, fortuna, desaffo, sincronía, destino, casualidad, suerte, ciclos.

Invertida: Infortunio.

Asociación: Eutánatos.

La Rueda gira. La cámara da vueltas. La vida y la muerte interpretan su danza de perpetuo movimiento en el progreso hacia la Ascensión. Tras la máscara de personalidad, el eterno yo expande sus fronteras en busca de formas más elevadas y perfectas. Causa y efecto se convierten en uno en los circunstanciales ciclos de existencia.

XI La Justicia

Significado: Justicia.

Alineamiento, equilibrio, realineamiento, verdad, claridad, simplificación, orden, autenticidad, visualización, ver a través de engaños e ilusiones, armonía.

Invertida: Injusticia, parcialidad, desigualdad, prejuicio.

Asociación: Hermandad Akáshica.

Enmarcado en el tríptico de mente, cuerpo y espíritu, Águila Furiosa sostiene en alto la espada de doble filo de Justicia. Guiado por el conocimiento del equilibrio, el maestro busca primero la verdad interior, de la cual fluyen las acciones exteriores.

XII El Colgado

Significado: Perspectiva.

Rendición, ruptura de viejos patrones, resolución, libertad de las limitaciones autoimpuestas, fuerza vital ilimitada, distintas posturas y perspectivas, Despertar, profunda sabiduría espiritual, creatividad, inteligencia, profecía.

Invertida: Preocupación, arrogancia, ensimismamiento, indecisión.

Asociación: Paradoja.

El **wraith**: Cuelga suspendido ante las puertas que separan el mundo físico de las Tierras de las Sombras del alma. Amputado de toda conexión con la materia, ya no se ajusta a las limitaciones de su vieja existencia. Sólo rindiendo las riendas de la identidad puede descubrir las profundidades del conocimiento del cual emergerá trascendente y transformado su nuevo patrón.

XIII La Muerte

Significado: Renovación.

Liberación, separación (marcha conveniente), transformación, esencia espiritual irreprimible, consciencia expandida, surgimiento, ayudar a dar a luz, reestructuración, ciclos, renacimiento, cambio.

Invertida: Inercia, Transformación.

Asociación: Vampiro; Despertar.

El juego de vida y Muerte se interpreta ante una cortina de misterio, la cual oculta el conocimiento tanto de pasado como de futuro. Entre los jugadores surge la rosa del deseo. La renovación toma muchas formas; tanto el canto de sirena de los inmortales no-muertos como el transformador poder del Despertar emergen del insaciable mar sin calma del espíritu.

XIV La Templanza

Significado: Adaptación.

Integración, sinergia, equilibrio de paradojas, unión, experiencia, resolución de conflictos, simetría, combinaciones, alquimia, temple, sueño, visión, actualización, adaptación, coordinación, autocontrol.

Invertida: Competición, mutación.

Asociación: Tecnocracia.

Golconda: Descansa en el punto de equilibrio entre los picos de la sabiduría y el entendimiento, al final (o el comienzo) de la senda. Saulot ha trascendido todas las emociones en conflicto, integrando lo invisible y lo visible, alcanzando la síntesis de pasado y futuro, espíritu y materia. Al templar la esencia de la vida con el flujo de la visión consciente e inconsciente, resuelve toda paradoja.

XV El Diablo

Significado: Esclavitud.

Materialismo, grilletes, emoción, tormento, tentación, degradación, dominación.

Invertida: Comprensión, curación, libertad, indecisión, júbilo, hedonismo, equilibrio, sensualidad, sexualidad, resonancia, potencia.

Asociación: El Wyrn; Nefandos.

Quienes sirven al espíritu de la corrupción y quienes combaten su persuasiva influencia están atrapados en sus destructivos anillos por igual. Tanto naturaleza animal como inteligencia humana están sujetas a una mirada de tentaciones, atadas por las limitaciones de sus propios deseos. Traspasar su ilusoria dominación sobre el mundo sensorial es el primer paso liberarse de su control.

XVI La Torre

Significado: Purificación.

Ambición, restauración, renovación, cambio, reestructuración, Despertar, curación, expansión, autenticidad, edificación, diseño, alineamiento.

Invertida: Reclusión, conflicto, catástrofe, interrupción, contratiempo.

Asociación: La Capilla.

Ninguna torre construida sobre falsos cimientos puede aguantar la energía cruda de la purificación. La fortaleza de marfil del intelecto, la orgullosa Capilla de la ambición, la solitaria ciudadela del aislado yo y los constructos de papel del mundo material se convierten en objetivos de la destrucción. Arrojadados a las dimensiones de la incertidumbre, quienes moran en la ignorancia deben encarar un nuevo comienzo.

XVII La Estrella

Significado: Inspiración.

Confianza, autoestima, talento, guía, expresión, innovación, creatividad, resplandor, manifestación, carisma, magnetismo, instinto, logro, equilibrio interno, espontaneidad, vitalidad, naturaleza, esperanza, perspicacia, relevancia.

Invertida: Terquedad, pesimismo, duda, extralimitación.

Asociación: Meditación.

La Umbral: Rodeada por radiante energía umbral, la eterna dama vierte las aguas de la inspiración en la piscina de la conciencia y derrama la esencia de los cinco sentidos en el cuerpo de la Tierra, revitalizando tanto materia como espíritu. El meditativo fénix, representación del instinto y el alma indestructible, se alza de la manifestación de la naturaleza vital y espontánea en busca de la iluminación de la luz celestial superior.

XVIII Luna

Significado: Intuición.

Feminidad, receptividad, reflexión, misterio, enigmas, romance, locura, revelación de la verdadera naturaleza.

Invertida: Decepción, peligro, demencia, ilusión, engaño.

Asociación: Silencio, enseñanza interior.

Se rinde por completo al reclamo de lo inconsciente. El reino de los sueños se convierte en una pesadilla. Ahogándose en la sangre de sus bestias internas, se hunde en el silencioso éxtasis de la locura. ¿O está alzándose, renovada por su inmersión en profundidades de imaginativa visión, para atravesar el doble camino creado por las espadas de materia y espíritu hacia una consciencia superior?

XIX El Sol

Significado: Liberación.

Colaboración, trabajo en equipo, asociación, cooperación, energía ilimitada, fuerza vital, generación, motivación, estimulación, exuberancia, organización, visiones compartidas, exploración, revitalización, creación, innovación, consecución, éxito, logro.

Invertida: Retroceso, agotamiento, fatiga, debilitamiento.

Asociación: El Sol.

Jactándose de su recién descubierta consciencia, el espíritu iluminado no tiene necesidad de obsoletos símbolos de tradición o de los juguetes que marcaron su progreso a través del mundo material. Como los girasoles que vuelven sus rostros hacia el Sol siempre dador de vida, el niño desnudo se alza, valiente y dichoso, en el jardín de la luz eterna.

XX El Juicio

Significado: Reunión.

Despertar, consciencia, discernimiento, juicio, percepción, entendimiento, valoración, integración, demostración.

Invertida: Muerte, desilusión, pérdida, crítica, actitud sentenciosa.

Asociación: Avatar.

Apocalipsis: Liberados de sus distintas equivocaciones, los hijos de Gaia se unen y transforman. Trascienden todas las limitaciones, el espíritu perceptivo alcanza la eternidad. Llamados a un nuevo Despertar, ascienden al misterio, convirtiéndose en uno con la consciencia universal.

XXI Gaia

Significado: Realización.

Recompensa, libertad, integridad, totalidad, holismo, término, integración, unificación, consciencia, visión, entorno.

Invertida: Pereza, inconclusión, limitación, restricción, negación.

Asociación: La Teluria.

La visión se ha convertido en realidad. Centrada dentro del círculo de todo lo que es, la danza cósmica se crea y define a sí misma. Gaia es interminable, siempre cambiante, el espejo de la consciencia autoconsciente de todo lo que es con y sin Ella. La promesa se ha cumplido y el mundo material se ha convertida en uno con el espiritual.

Capítulo Tres: Búsqueda

Bastos / Tradiciones / Fuego

«Los mejores carecen de toda convicción, mientras que los peores están llenos de apasionada intensidad.

Sin duda, alguna revelación se acerca.»

— W.B. Yeats, *El segundo advenimiento*

La Esencia Buscadora encarna la búsqueda de la perfección. La asociación de este palo con las Tradiciones y sus sendas hacia la Ascensión refleja el resuelto enfoque de las cartas individuales. En el tarot tradicional, éste es el palo de bastos, que simboliza la habilidad creativa del mago para transformar la realidad de acuerdo a su visión interior. Su atributo elemental es el fuego, la fuente última de la transmutación y la purificación.

Virtudes: Creatividad, energía, diversidad.

Vicios: Inquietud, orgullo, obstinación.

Elemento: Fuego (visto como aire por algunos).

Estación: Primavera.

As de Búsqueda

Significado: Nacimiento.

Creatividad, autorrealización, búsqueda, verdad, fuerza vital incontenible, Despertar, “ser”.

Invertida: Comienzo en falso, revés.

Asociación: Comienzos; Ahl-i-Batin.

Todas las cosas brotan de los fuegos de la imaginación. Para los a menudo olvidados magos de la Tradición perdida, la unión de las Esferas, la unidad de la creación y la perpetua danza de fuerzas opuestas son asuntos de doctrina, no de suposición. El arbusto que arde, el siempre renovado fénix y la explosión celestial que señaló el comienzo del sistema solar no son más que ecos que reverberan de las llamas del espíritu Buscador.

Dos de Búsqueda

Significado: Dominio.

Gobierno, iniciativa, soberanía, poder, unificación.

Invertida: Sumisión, sufrimiento, tristeza.

Asociación: Esfera Fuerzas; Orden de Hermes.

A su alcance yace una ciudad de luz y armonía; fuera, todo es oscuridad y tumulto. Ambas ciudades son su dominio. Está en su

poder canalizar su energía, la Esfera Fuerzas, para traer iluminación al mundo que la rodea. De igual forma, su Arte puede sumergir la ciudad en una noche eterna. El poder de perturbar o mantener el equilibrio reside en los centros gemelos de la voluntad y el corazón.

Tres de Búsqueda

Significado: Virtud.

Cooperación, colaboración, integridad, consistencia, congruencia.

Invertida: Traición, decepción.

Asociación: Esfera Cardinal, Coro Celestial.

Con su bendición, los barcos de su gente partieron a lo largo del mar desconocido. Ahora regresan con noticias de otras tierras, de otras gentes. Él sabe que su viaje ha sido fructífero. Los viajes de exploración siempre traen conocimiento. La promesa del Sol y las llamas de su visión son la garantía de su creencia. Permanece entre las varas gemelas de vida y muerte, guerra y paz, pasado y futuro. Sostiene en alto la vara del espíritu Buscador, y da la bienvenida a lo que el día ha traído.

Cuatro de Búsqueda

Significado: Celebración.

Término, paz, triunfo, felicidad, festival, logro, nuevos comienzos, totalidad, iniciación.

Invertida: Prosperidad y armonía de las cosas menores de la vida; algunas fuentes interpretan esto como represión y restricción.

Asociación: Esfera Tiempo, Culto del Éxtasis.

Las llamas del éxtasis se alzan altas en el aire, compañeras de la canción de celebración. En lo alto del arco del trabajo perfeccionado, los esqueletos de viejas ideas mezclan sus esencias con las rosas de pureza y las flores comunes de las sensaciones materiales. La unión de naturalezas humana y animal en un panegírico a la perfección espiritual cruza todas las barreras de Tiempo y espacio, Despertando al mundo durmiente a las posibilidades de cambio.

Cinco de Búsqueda

Significado: Conflicto.

Competición, obstáculos, ansiedad, frustración, frenesí, hiperactividad.

Invertida: Contradicción, complicación, competición, restricción, limitación.

Asociación: Esfera Correspondencia; Adeptos Virtuales.

Una meta común no descarta un conflicto de voluntades. Sin un líder claro, hasta los más eruditos buscadores vagan en di-

recciones extrañas sin propósito alguno. ¿Quién está a cargo aquí? Los haces de luz iluminan sólo lo que está en su camino. Volver a la dirección correcta es esencial para un logro fructífero, especialmente cuando la Correspondencia es tu meta.

Seis de Búsqueda

Significado: Victoria.

Éxito, avance, revitalización, energía, expansión.

Invertida: Retraso, conquista, derrota.

Asociación: Esfera Vida, Verbena.

Se sienta a horcajadas sobre un corcel de metal, rodeado por quienes aclamarían su oscura victoria. Las velas de sus acólitos iluminan la senda del guerrero a través de la oscuridad de la ignorancia y la superstición. De ellos extrae su fuerza, ya que brillan con resplandor dador de Vida.

Siete de Búsqueda

Significado: Valentía.

Desarrollo, propósito, coraje, energía, perfección, visión, valía.

Invertida: Cobardía, ansiedad, vergüenza, indecisión.

Asociación: Esfera Mente; Hermandad Akáshica.

Conquistar el propio yo es ganar la mayor batalla y mostrar el mayor coraje. La brisa otoñal contempla su lucha por la perfección de la mente, el cuerpo y el espíritu. Su mente se abre hacia fuera, como un abanico, para abrazar el espíritu Buscador y, como un abanico, posee exquisita fragilidad y mortal agudeza. Su arma extiende su destreza, llegando a ser el foco de su fuerza interior y el poder de su Mente.

Ocho de Búsqueda

Significado: Movimiento.

Viaje, ideas, acciones, rapidez, progreso, comunicación, transformación, resolución de problemas.

Invertida: Inactividad, disputa, riña, procrastinación, comunicación encubierta.

Asociación: Esfera Materia; Hijos del Éter.

Los secretos del mundo material, de Materia en movimiento, corresponde a su espíritu Buscador. Levanta el vuelo, propulsado por la energía liberada por la muerte de lo viejo y el nacimiento de lo nuevo. Guiado tanto por el conocimiento como por el instinto, siguiendo la reflejada luz interna de la Luna, busca las distantes estrellas, símbolos de las leyes que gobiernan el mundo físico, al fin a su alcance.

Nueve de Búsqueda

Significado: Espíritu.

Preparación, defensa, consecución, visión, fuerza espiritual e intuitiva, pensamiento consciente e inconsciente, fuerza ilimitada, fortaleza.

Invertida: Obstáculo, adversidad, oposición.

Asociación: Esfera Espíritu, Cuentasueños.

La vigilia del Espíritu guerrero es eterna. El guardián espera más allá de la barricada erigida por aquéllos que conquistarían los mundos natural y místico, listo para ofrecer su visión de paz y aún consciente de que la guerra todavía no ha acabado. Aunque los árboles de la vida y el conocimiento se alcen quemados y profanados, aunque la naturaleza virgen del mundo sea empalada por la lanza del progreso, el poder de las afiladas percepciones del águila le dota de un incesante coraje.

Diez de Búsqueda

Significado: Opresión.

Carga, prueba, ruina, interrupción, fallo, limitaciones, restricciones, retención.

Invertida: Hipocresía, separación, pérdida.

Asociación: Esfera Entropía, Eutánatos.

Suspendido por las cadenas de la ignorancia, silenciado por la cruel máscara de la incredulidad, soporta el peso de su cautiverio. Sin la voluntad para liberarse de los barrotes de las limitaciones físicas y las falsas percepciones, el espíritu Buscador se marchita en su propia prisión Entrópica.

Sofa de Búsqueda

Significado: Resplandor.

Aprendizaje, coraje, belleza, autoliberación, liberación del miedo, expresión espontánea, libertad, nuevas direcciones, aventura, primavera, nada que temer.

Invertida: Indecisión, disgusto.

Asociación: Descubrimiento.

La Aprendiz permanece en el umbral de una nueva consciencia. Bajo ella yacen los huesos de vidas pasadas, muertes pasadas, miedos pasados y despertares pasados. En su interior se remueve la llamada de la aventura; ante ella y tras ella, extraños horizontes la llaman. Vestida con sus brillantes hábitos de pura intención, sostiene el símbolo de su triunfo sobre las limitaciones de la mortalidad. La evolución del espíritu comienza.

Caballo de Búsqueda

Significado: Conflicto.

Prisa, creatividad inspirada, expresión, concentración, expansión.

Invertida: División, frustración, discordia, partida, cambio.

Asociación: Impetuosidad.

El Discípulo: Impelido por el espíritu Buscador, John Courage parte a un viaje de autodescubrimiento y conflicto interno. Para él, la Rueda de la Fortuna se ha convertido en un carrusel marcha atrás de circunstancias, lealtades y motivaciones siempre cambiantes. Su única consistencia, el eje sobre el que gira su peregrinaje a la Ascensión, es la búsqueda en sí misma.

Reina de Búsqueda

Significado: Control.

Orden, atracción, honor, autoconocimiento, transformación, reivindicación de uno mismo, fluidez, crecimiento, mal genio.

Invertida: Oposición, celos, castidad, iniciativa.

Asociación: Aspiración.

La Adepta: Ella gobierna. Sobre ella, la realidad trascendente emerge de los fuegos de su imaginación. Bajo ella, el deseo yace naciente en las profundidades a medio domar de su subconsciente. El símbolo de su gobierno descansa con facilidad en sus manos, su peso ya no es una carga sino una presencia reconfortante. La dureza de su corona de metal, como su fachada de "Reina de las Zorras", ejerce su propia atracción. Igual que el girasol debe seguir al Sol, los demás deben seguirla a ella.

Rey de Búsqueda

Significado: Autoridad.

Liderazgo, paternidad, dirección inspirada, visión, intuición, evolución, crecimiento espiritual, energía, arrogancia.

Invertida: Severidad, honestidad, subordinación.

Asociación: Propósito.

El Maestro: Aquí yace la culminación de la búsqueda. Rodeado por los adornos exteriores de su poder, Porthos descansa seguro, consciente de que todo lo que ve está bajo su dominio; aun así, consciente del precio que ha pagado por este conocimiento. Su paternal autoridad surge de la total aceptación de todo lo que él ha sido, todo lo que ha aprendido. La experiencia, destilada a través de vidas de búsqueda interna, yace a su alcance. Sólo aguarda los fuegos de la inspiración para embarcarse en el Despertar definitivo.

Capítulo Cuatro: Primordialismo

Copas / Nefandos / Agua

«¿Y que terrible bestia, llegada al fin su hora,
se arrastra hacia Belén para nacer?»

— W.B. Yeats, *El segundo advenimiento*

El crudo material de la existencia está presente en la Esencia Primordial. Atribuir este palo a los Nefandos enfatiza la turbulenta y a menudo violenta efusión de pasión e instinto incontenidos. El tarot tradicional asigna este palo a las copas, los recipientes que contienen los fluidos vitales de la vida. El agua es el elemento representado por estas cartas, que reflejan múltiples significados y su fuente como manantiales de deseo y fertilidad.

Virtudes: Imaginación, amor, nacimiento.

Vicios: Exceso, lascivia, mal temperamento.

Elemento: Agua.

Estación: Verano.

As de Primordialismo

Significado: Avance.

Fuerza vital, corazón abierto, corazón confiado, corazón espiritual, expresión.

Invertida: Inestabilidad, alimentación, abundancia, mutación.

Asociación: Sentimiento.

Surgida del cieno primordial, la mano de la creación y la destrucción aferra el recipiente de la mente. Sustancia sin forma, vida sin cohesión, movimiento sin dirección, la fértil piscina de cría aguarda el nacimiento de la autoconsciencia.

Dos de Primordialismo

Significado: Reflexión.

Carnalidad, pasión, amor.

Invertida: Pasión, unión, colaboración.

Asociación: Simbiosis.

Sola ante el espejo de sus instintos, confronta las profundidades de sus deseos. Sus pasiones fluyen en dos direcciones, fusio-

nando lujurias internas y ambiciones externas, formando la diluida base del saber inconsciente. Contempla el yo uniéndose con su naturaleza carnal en un pacto no pronunciado de exultante sensación.

Tres de Primordialismo

Significado: Licencia.

Placer, indulgencia excesiva, abundancia.

Invertida: Placer, liberalidad.

Asociación: Carnalidad.

Libre de los dictados de la convención, tres extrañas ¿hermanas? se regodean en su lasciva sensualidad. Bajo sus pies, la retorcida forma engendrada por sus repugnantes imaginaciones busca, de forma descerebrada, sustento a tientas entre la yerma naturaleza salvaje de su arruinada gloria. El nutriente fluido de la creatividad insatisfecha se pudre en los rotos cascarones de su autoindulgencia.

Cuatro de Primordialismo

Significado: Disipación.

Contemplación, lujo emocional, satisfacción, apatía.

Invertida: Novedad, contemplación, maravilla.

Asociación: Hastío.

Los placeres del mundo sólo le recuerdan su propia mortalidad. Afianzado en su propio descontento, el saciado holgazán rehúye el recipiente para limosnas de conocimiento secreto, inmune a la excitación de sus tentaciones bestiales. Ha drenado el reino sensorial de todo lo que tiene que ofrecer; ni mente ni espíritu proporcionan respiro de la desolación de su destino carente de sentido.

Cinco de Primordialismo

Significado: Desilusión.

Decepción, pesar, pérdida, fragilidad, depresión.

Invertida: Esperanza, retorno, patrimonio.

Asociación: Vulnerabilidad.

Amargado por la experiencia desperdiciada, el espíritu Primordial mira desesperado a las destrozadas ruinas de la expectación. Habiendo saboreado la pérdida y bebido el vino de los sueños incumplidos, la perspectiva de placeres aún no probados no alberga ninguna tentación para él. El río del subconsciente ha sido vadeado, pero el yermo paisaje más allá está desprovisto de toda promesa.

Seis de Primordialismo

Significado: Iniciación.

Placer, regeneración, revitalización, recuerdo, éxtasis.

Invertida: Retiro, fin.

Asociación: Oportunidad.

Arrancado de su irreflexivo y Primordial pasado y empujado al corazón de una existencia alienígena, Jubuka ofrece sacrificios por su iniciación en un mundo de nuevas oportunidades. Rodeado por los adornos familiares de su vieja vida, con cicatrices por la transición, pero aún hambriento de nuevas sensaciones, busca revitalización de la marchita flor que cae del retorcido árbol del conocimiento de la civilización.

Siete de Primordialismo

Significado: Tentación.

Egoísmo, ilusión, libertinaje, adicción, exceso de todo, promiscuidad.

Invertida: Determinación, realización.

Asociación: Indulgencia.

Superado por las ilusivas posibilidades, incapaz de escoger entre deseos, la víctima de la tentación pierde su sentido del yo en la contemplación de sueños y fantasmas. Respondiendo a las fuerzas que tiran de todas direcciones, su consciencia se ha transformado en un glotón de sensaciones. Como un agujero negro en el universo, el soñador sólo existe en la definición de sus sueños.

Ocho de Primordialismo

Significado: Abandono.

Rechazo, miseria, indolencia, inercia, límites, reducción, agotamiento, falta de sentido, retirada.

Invertida: Gozo, júbilo, aceptación.

Asociación: Estancamiento.

Los logros pasados han perdido su significado, pero el abandono trae una sensación de liberación. El espíritu Primordial vuelve su espalda a los esqueléticos restos del conocimiento buscado, saboreado y hecho a un lado. Aferrando la destilación de la esencia de la experiencia, marca un rumbo inexplorado, siguiendo el abrupto camino que conduce a lo desconocido.

Nueve de Primordialismo

Significado: Logro.

Éxito, felicidad, salud, oportunidad, expansión, realización, bienestar.

Invertida: Imperfección, exceso de indulgencia.

Asociación: Término.

Devorada por la realización de sus deseos, se desploma entre los frutos de su logro. Todas las deseadas trampas de la comodidad material (placer sensual, abundancia, bienestar y felicidad) dependen ahora de la marea negra de su continuado éxito. La oportunidad está asegurada, pero la satisfacción yace en alguna otra parte.

Diez de Primordialismo

Significado: Saciedad.

Satisfacción emocional, vitalidad, expresividad, energía, entusiasmo.

Invertida: Deficiencia, necesidad, carencia.

Asociación: Satisfacción.

Danzan. ¡Oh, cómo danzan! Se han sumergido en las profundidades de sus deseos, rodeados por los serpentinos ritmos de la *danse macabre*. Atrapados por sus sensaciones, arrebatados por su transformación en vehículos de pasión consumada, su viaje Primordial está completo.

Sota de Primordialismo (Placenta)

Significado: Renacimiento.

Objetividad y desapego emocionales, control, portar mensajes oníricos.

Invertida: Engaño, obstáculo, inacción.

Asociación: Posesión.

Dentro del útero de la emoción Primordial, una nueva consciencia cobra ser. Nutrida por la sangre de incontables ofrendas sacrificiales, la hija de la sensación cruda se encuentra transformada en una sirvienta voluntaria de la corrupción. La energía sin mente se une en la uterina oscuridad, aguardando el momento de emerger.

Caballo de Primordialismo (Bestia)

Significado: Emoción.

Deseo, prácticas tántricas, pasión, bendición.

Invertida: Sutileza, fraude, rivalidad.

Asociación: Bestialismo.

La Bestia cabalga sobre las olas de sus propias emociones, sumergiendo todos los pensamientos de su distante humanidad en los agitados mares del subconsciente Primordial. Tanto mensajero como mensaje portan promesas de bendición en su copa de sueños y pesadillas. Al liberar los vapuleados restos de sus antiguos deseos en los corazones de todos los que oyen su llamada, limpia el camino ante sí para futuras visiones bestiales.

Reina de Primordialismo (Barabbi)

Significado: Imaginación.

Integridad emocional, autorreflexión, inconsciente, nueva forma, nueva identidad, nueva vida, expresarse sin culpa ni juicio.

Invertida: Perversidad, deshonestidad, inmoralidad.

Asociación: Perversidad.

Jodi Blake, la reina de la imaginación, saluda al disturbio de sus cacofónicas visiones. Su perversidad es la clave de su libertad de toda limitación. En sus manos, los instrumentos de dolor se convierten en una puerta para salvarse de las restricciones mundanas. Al representar sus deseos, los hace reales, y su cáliz está lleno con la destilación de sus sueños libres de estorbos.

Rey de Primordialismo (Gilledian)

Significado: Poder.

Lealtad y compromiso emocional, espontaneidad, ego, generosidad, responsabilidad.

Invertida: Violencia, escándalo, injusticia, debilidad.

Asociación: Vanidad.

Desde su salón del trono en las profundidades bajo los mares, Galarius, Señor del Laberinto de Drachus Vachor, observa las ondas de su poder agitarse por todo su acuoso dominio. Para él, el mar del subconsciente es la fuente de toda creación y destrucción. Coronado con el símbolo de la insensata vida del océano, en una mano sostiene el cetro de su poder para influir en el mundo del pensamiento. Su otra mano soporta el reflejo de su sutil gobierno.

Capítulo Cinco: Dinamismo

Espadas / Merodeadores / Aire

«*Todo se derrumba, el centro cede
la mera anarquía campa por el mundo.*»

— W.B. Yeats, *El segundo advenimiento*

La Esencia Dinámica representa flujo constante y actividad sin descanso. Este palo está asignado a los Merodeadores, cuyas indiscifrables metas desafían los límites de la realidad perceptual. En el tarot tradicional, éste es el palo de las espadas, símbolos de la acción agresiva cuyos filos cortan conexiones y cambian circunstancias para bien o para mal. El aire es el cambiante elemento asignado a estas mutables cartas.

Virtudes: Coraje, poder, vitalidad.

Vicios: Miedo, tiranía, caos.

Elemento: Aire (visto como fuego por algunos).

Estación: Otoño.

As de Dinamismo

Significado: Conocimiento.

Conquista, victoria, claridad, inventiva, originalidad.

Invertida: Desastre, tiranía, ignorancia.

Asociación: Innovación.

Emergiendo de unos cielos llenos de tormentas para posarse en las ondulantes arenas del conocimiento, la mano dotada de garras aferra la espada de la activación. Dirigido por ninguna misión salvo su propia inmotivada energía, impelida por ninguna emoción salvo la del deseo de dejar una marca en el universo, el afilado símbolo del poder del cambio corta el velo que oculta los secretos del mundo.

Dos de Dinamismo

Significado: Precariedad.

Traición, ceguera, decisión, paz, mente integrante.

Invertida: Equilibrio, punto muerto, impotencia, tregua, liberación.

Asociación: Resolución.

En precario equilibrio sobre la temblorosa estructura de una consciencia dividida, Miss Zhao ha escogido la senda de la vista interior. Rechazando un mundo que ya no reconoce, sostiene en alto las espadas gemelas de creación y destrucción. Un movimiento imprudente de cualquiera de las espadas cortaría el cordón del que depende la linterna de la iluminación, zambulléndola en las turbias profundidades del inconsciente.

Tres de Dinamismo

Significado: Pesar.

Agitación, negatividad, triángulos, visión limitada, concentrarse en el pasado, celos.

Invertida: Compromiso, desorden, confusión, demora.

Asociación: Separación.

Apartado de todo salvo la cuerda ancla del flujo Dinámico, la consciencia maltratada sufre la triple agonía de su pérdida de conexión con el espíritu, la mente y el cuerpo. Limitada por su quebrado punto de vista, la colgante consciencia puede concentrarse en sus pasados pesares y sus futuros trastornos.

Cuatro de Dinamismo

Significado: Realidad.

Convalecencia, Silencio, resolución de conflictos, tregua, descanso.

Invertida: Soledad, reposo, economía, precaución, circunspección, exilio.

Asociación: Reposo.

Condenado a una existencia en la que perpetuamente defiende los constructos de los reinos de la imaginación, el auto-proclamado consejero de los condenados y los olvidados busca su reposo tras la lucha. Sobre la inmóvil forma de Barrister Martin, cuelgan suspendidas las espadas que simbolizan los rigores de la ley. Él descansa sobre el féretro de su propia realidad, construido (piedra por piedra) a partir de su visión privada. En soledad, mantiene su solitaria vigilia.

Cinco de Dinamismo

Significado: Derrota.

Degradación, injusticia, constricción, miedo, distorsión, victoria vacía.

Invertida: Conquista, amenaza, peligro.

Asociación: Deshonor.

Su victoria es una vacía, ganada sin honor. Sonriendo con malicia, estudia los recuerdos de su conquista, las armas de sus difuntos enemigos. Algún impulso interno la compele a regodearse en la degradación de sus enemigos. La incontrolable hostilidad que encarna no alberga ningún pensamiento para las consecuencias.

Seis de Dinamismo

Significado: Paso.

Viaje, travesía, racionalidad, objetividad, consideración del todo.

Invertida: Punto muerto, fallo, obstáculos, dificultades, demora, bloqueo.

Asociación: Síntesis.

Tomando una senda entre las agitadas olas de la actividad y las calmadas aguas de la contemplación, Stephen de Warwick se pone en camino hacia un viaje de liberación. Sus cargas, demasiado frágiles para existir dentro de las restricciones de la realidad, buscan un nuevo santuario más allá del horizonte del mundo. El espíritu Dinámico se mueve sobre la superficie de las aguas, buscando dar paso a un entendimiento del equilibrio.

Siete de Dinamismo

Significado: Inestabilidad.

Futilidad, falta de fiabilidad, impotencia, sabotaje, negatividad, mentiras.

Invertida: Consejo, instrucción.

Asociación: Traición.

Camina sobre la cuerda floja del cambio Dinámico, insegura tanto del punto de partida como del destino. La inestabilidad le impide recobrar los cuchillos del conocimiento robado que esperaba que la ayudasen en su Senda al desarrollo del alma. Detener su avance es desplomarse en la futilidad, mientras que volver atrás lleva sólo al fallo.

Ocho de Dinamismo

Significado: Crisis.

Indecisión, restricción, censura, duda, desconfianza, mente excesivamente analítica, confusión, interferencia.

Invertida: Trivialidad, censura, libertad, relajación, orígenes.

Asociación: Cautividad.

Rodeada por las armas de violento cambio, capturada en las retorcidas ataduras del complicado pensamiento, se ha convertido en la víctima de su propia inquisición demente. La máscara de la indecisión la ciega. Aunque su mente ha analizado sus opciones, la duda y la desconfianza socavan su huida. Sobrepasada por la crisis de su dilema, no puede liberarse de las ataduras de su febril imaginación.

Nueve de Dinamismo

Significado: Desesperación.

Miseria, desolación, desastre, autocrítica, crueldad mental.

Invertida: Sospecha, duda, vergüenza, encarcelamiento, desolación, miseria, muerte.

Asociación: Sufrimiento.

Las pesadillas del desastre la acechan en su sueño. Al Despertar, sólo se enfrenta a mayores insinuaciones de su desolada existencia. Sin esperanza de respiro o cese, descansa inquieta sobre la cama de su mortalidad, cargada con las violentas exigencias de su vocación Dinámica. El camino del Merodeador conduce con la misma facilidad a la desesperación que a la iluminación.

Diez de Dinamismo

Significado: Ruina.

Dolor, miedo a la ruina, desesperación mental, Paradoja.

Invertida: Ventaja, beneficio, temporalidad, delirio.

Asociación: Fallo.

La arruinada cáscara de delirio, atravesada por los destructivos instrumentos del cambio, se rinde a la desolación. Supervisada por las montañas de la sabiduría y el entendimiento, caída bajo la tormenta que derrumbará sus obsoletas formas y fallos, la mente abjura de sus ilusiones. Paradójicamente, el fin de una realidad presagia el comienzo de otra.

Sofa de Dinamismo (Charlatán)

Significado: Agresión.

Activación, ferocidad, pensamiento práctico tangible, actuación en base a ideas.

Invertida: Ingenuidad, falta de preparación, laxitud, negligencia, enfermedad, imprevisto.

Asociación: Batalla.

Se mantiene como un amortiguador entre el mundo de la mente y las estructuras concretas de la realidad externa. Listo para hacer la guerra contra aquéllos que amenazarían sus atesoradas

creencias, aferra el símbolo Dinámico de su agresión. Es el centinela de la imaginación, la vanguardia de la expresión activa en lugar del pensamiento pasivo.

Caballo de Dinamismo (Dragón)

Significado: Impulsividad.

Coraje, pensamiento intuitivo, mente sin limitaciones.

Invertida: Extravagancia, fanfarronería, romance.

Asociación: Ira.

Descendiendo del cielo lleno de nubes, el Dragón de Dinamismo inflige destrucción sobre los lastimeros frutos de la orgullosa creación, bañando el mundo mundano con las llamas del espíritu purificador. La poderosa serpiente no siempre temple su naturaleza impulsiva con la sabiduría de la reflexión y la planificación. En su lugar, se lanza de cabeza al conflicto, ignorando las consecuencias de sus acciones.

Reina de Dinamismo (Sibila)

Significado: Percepción.

Confianza, razón, objetividad, inteligencia consultiva.

Invertida: Estrechez de miras, intolerancia, fanatismo, artificialidad, puritanismo.

Asociación: Observación.

Las visiones de su sangriento pasado se unen con sus percepciones del futuro. Coronada con los símbolos de la inmortalidad, Medea se sienta en su trono de cielo rodeada por sus aéreos mensajeros de pensamiento. Hecha sabia mediante el sufrimiento, templada por el conocimiento de sus imperfecciones, observa el mundo bajo ella a través de ojos enloquecidos por la claridad de su penetrante mente.

Rey de Dinamismo (Bromista)

Significado: Juicio.

Consejo, sabiduría, enfoque, intención, concentración.

Invertida: Crueldad, injusticia, barbaridad.

Asociación: Determinación.

Resguardado en un mundo de su propia elucubración, Robert Davenport mora en un tiempo más feliz. Los espíritus de su pasado lo atormentan, mientras que el silfo del conocimiento susurra sus intenciones. En su dominio, su voluntad es absoluta, su autoridad incuestionable. Coronado por las rosas de sus deseos, contempla la inmortalidad dentro de su propia mente, donde ostenta el gobierno sobre la vida y la muerte, ya que ha juzgado a la realidad y la ha encontrado deficiente.

Capítulo Seis: Patrón

Oros / Tecnocracia / Tierra

«Se ha liberado la marea de sangre y en todas partes se ahoga la ceremonia de la inocencia.»

— W.B. Yeats, *El segundo advenimiento*

La Esencia Patrón es la estabilidad y la estructura formal. Éste es el palo de la Tecnocracia, cuya visión domina el mundo físico. En el tarot tradicional, este palo se asigna a los oros, que simbolizan el progreso y las ganancias materiales. El elemento de la inflexible Tierra encuentra representación en estas cartas.

Virtudes: Estabilidad, conocimiento, fuerza.

Vicios: Inflexibilidad, avaricia, intolerancia.

Elemento: Tierra.

Estación: Invierno.

As de Patrón

Significado: Prosperidad.

Patrimonio, éxito, producción, organización práctica.

Invertida: Corrupción, exceso, superávit.

Asociación: Sindicato.

Liberándose del flujo sin sentido del cambio sin dirección, el orden impone su Patrón sobre el mundo. La prosperidad material se convierte en el centro de un nuevo comienzo, estampada con la marca de la estabilidad y el logro medido. Fuerzas ocultas estrechan su dominio de la realidad, arrojando sus sombras sobre la forma de las cosas por llegar.

Dos de Patrón

Significado: Equilibrio.

Cambio, armonía, yin / yang, estabilidad, adaptabilidad.

Invertida: Oposición, flujo, fluctuación, experiencia indirecta.

Asociación: Especulación.

Sin equilibrio, la experiencia Patrón cae presa de la corrosión interna. El flogonazo de inspiración, enjaezado por la determinación del Artesano de la Voluntad, mantiene las manifestaciones espiritual y física en delicado equilibrio. Sólo el movimiento constante proporciona la apariencia de estática armonía; un paso en falso, una apresurada especulación y la danza del poder se disuelve en caos.

Tres de Patrón

Significado: Esfuerzo.

Persistencia, tenacidad, prioridades, compromisos, enfoque, intención, dirección.

Invertida: Mediocridad, mezquindad, confusión, obstrucción.

Asociación: Construcción.

Superponiendo una nueva visión sobre las tradiciones del pasado, el artesano del orden dirige sus talentos a dominar su entorno. Los guardianes del progreso material se mantienen vigilantes observando su concienzudo esfuerzo. Bajo su hábil ayuda, surge la construcción de una triple utopía de cuerpo, mente y espíritu.

Cuatro de Patrón

Significado: Patrimonio.

Avaricia, solidez, mezquindad, poder, vitalidad, contundencia, empoderamiento, posesividad.

Invertida: Contratiempo, pérdida, pobreza, legado.

Asociación: Dirección.

Desde su percha en el centro del universo, el Ingeniero del Vacío Ambrose Channing busca desentrañar los secretos del cosmos y descubrir el misterio del mundo físico. Como heredero de los poderes gemelos de la lógica y la razón, su mente percibe las formas sutiles dentro del Gran Patrón de la realidad perceptible. Es una visión digna de compartir sólo con aquéllos dignos de recibir su apabullante legado.

Cinco de Patrón

Significado: Empobrecimiento.

Destitución, pérdida, soledad, problema, preocupación, obsesión.

Invertida: Compañía, éxito, espiritualidad.

Asociación: Ansiedad.

Empobrecida de mente, cuerpo y alma, la víctima de las cadenas de la realidad carente de espíritu se yergue ante el rostro del despiadado intelecto dentro del oscuro círculo de su propia creación. Preocupada por sus limitaciones físicas, carente de la iluminación interior que la elevaría a la Ascensión, simplemente aguanta, en lugar de buscar comprender.

Seis de Patrón

Significado: Filantropía.

Caridad, logro, consecución, productividad, tangibilidad.

Invertida: Avaricia, injusticia, envidia, deuda.

Asociación: Dones.

Buscando compartir los beneficios de su visión Tecnocrática, el devoto de Patrón abre el apetito de los demás con los frutos de su propio éxito material. Cuidador de los Durmientes, dotado de sentido de justicia y del deseo de estimular a las harapientas Masas, el preocupado Tecnócrata actúa como filántropo tanto en beneficio del receptor como por su propio sentido del valor propio. Sus acciones actúan como la prueba de su logro.

Siete de Patrón

Significado: Reevaluación.

Indecisión, fallo, miedo al éxito, demora.

Invertida: Impaciencia, incertidumbre.

Asociación: Estrés.

Su trabajo está casi completo, la indecisión momentánea lleva a la pérdida parcial de las preciadas reservas de la cadena. La reevaluación constante de las fuerzas que lo rodean forma una parte necesaria de su impulso para completar sus metas. El miedo al éxito es tan costoso como el miedo al fracaso y en el calor del momento uno puede ser confundido con el otro.

Ocho de Patrón

Significado: Habilidad.

Arte, prudencia, atención al detalle, organización, equilibrio mental.

Invertida: Ineptitud, incapacidad, letargo, caos.

Asociación: Empleo.

Centrado en su tarea, potenciado por el injerto de precisión tecnológica en la mente creativa, el artesano de Patrón se concentra en la replicación precisa de sus organizados diseños. A la espera de completarse, el objeto de sus perfeccionados esfuerzos no es menos que la total mezcla de materia y espíritu.

Nueve de Patrón

Significado: Ganancia.

Prudencia, beneficio, equilibrio, orden, organización, unificación.

Invertida: Pérdida, pillería, disipación, imprudencia, inconclusión.

Asociación: Beneficio.

Extrae las esencias vitales de la opulencia de su entorno material. En su ambiente protegido de abundante crecimiento, descansa segura sabiendo que todo lo que contempla está bajo control. Por medio de prudencia y discernimiento, ha reunido los beneficios materiales de una existencia Patrón.

Diez de Patrón

Significado: Estabilidad.

Riquezas, abundancia, prosperidad, enriquecimiento.

Invertida: Desgracia, robo, riesgo, apuesta.

Asociación: Riqueza.

Al alzar su vaso en un brindis por el éxito de su visión, el autócrata de Patrón ve la culminación de todo por lo que ha luchado con tanto celo. Su gobierno patriarcal asegura el bienestar material de quienes abrazan su filosofía ordenada. Bajo su guía, los instintos animales son enjaezados por la voluntad de la mente. La estabilidad está asegurada.

Sota de Patrón

Significado: Perseverancia.

Diligencia, creatividad, mutación, incubación.

Invertida: Prodigalidad.

Asociación: Ingenieros del Vacío.

A pesar de la esterilidad de su entorno, la Ingeniera del Vacío Karen Brewster extrae sustancia para su creencia en el orden cósmico de la radiante energía de las estrellas sobre ella. Por otro lado, sostiene el secreto del Patrón del universo. Su otra mano está llena de preguntas sin responder. Se yergue en el borde de una nueva consciencia; su diligencia aguarda su recompensa.

Caballo de Patrón (Cibercaballero)

Significado: Fiabilidad.

Paciencia, sistematicidad, falta de imaginación, materialidad, arquitecto, reforma, solidez.

Invertida: Despreocupación, inercia, ociosidad, estancamiento.

Asociación: Iteración X.

Dentro de su espíritu cibernético, la fiabilidad de su máquina potencia el ingenio del hombre para formar un dedicado guardián de Patrón. El cibercaballero de Iteración X descansa sobre su corcel mecanizado, siempre vigilante y listo para asumir sus deberes como el protector y el mensajero de la voluntad Tecnocrática.

Reina de Patrón

Significado: Creatividad.

Talento, fertilidad, salud, crianza, estabilidad, realización.

Invertida: Abandono, dependencia, carencia, mal uso.

Asociación: Progenitores.

Creación es la tarea inminente. Coronada con la máscara de la visión iluminada, íntimamente conectada con el trono a través del que fluyen sus poderes, la Reina Progenitora de Patrón manipula las estructuras de la propia vida. Su fértil imaginación concibe las posibilidades de lo que aún no se ha percibido; su disciplina hace realidad esas visiones.

Rey de Patrón

Significado: Industria.

Solidez, prosperidad, cosecha, abundancia, practicidad, finanzas, diagnóstico.

Invertida: Perversidad, mal uso, especulación, desperdicio.

Asociación: Nuevo Orden Mundial.

Descansando sobre un trono tallado en las ruinas del pasado, Montego Díaz-Quetzalcóatl supervisa el progreso del dominio del Nuevo Orden Mundial. Coronado con sus logros tecnológicos, el Rey de Patrón monitoriza la interacción de riqueza e industria. Protegido por los guardianes gemelos del conocimiento y el poder, no tiene necesidad de salir de su resguardado enclave. Toda la información que necesita está a su alcance; su gobierno es absoluto.

© 2018 White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas.

White Wolf, Mundo de Tinieblas y Mago: La Ascensión son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados.

Todos los personajes, nombres, lugares y texto de la presente obra son propiedad de White Wolf Entertainment AB.

Este libreto hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>.

Visita Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com>.

Visita Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com>.

