

EL ARCANUM

La Sociedad del Arcanum ha nacido en estos últimos cien años para proporcionar al hombre una respuesta a lo que desconoce del mundo que le rodea, que es el Mundo de Tinieblas al que se enfrenta desde que la tierra se encuentra poblada por los humanos, e incluso mucho antes. Sin embargo, ese conocimiento, que ha intentado ser desvelado por numerosas (y fraudulentas) sociedades secretas de ocultismo, más encaminadas hacia el ámbito de sectas autoritarias y manipuladoras, debe ser revelado en pequeñas dosis para que el ser humano pueda comprender y evolucionar de acuerdo a un ritmo adecuado, pues una revelación de la verdad universal y sus pequeños secretos en un tiempo muy reducido podría colapsar las frágiles mentes humanas, las cuales no son precisamente demasiado abiertas (actualmente) a lo que el Arcanum puede ofrecer. Además de ellos, muchas sociedades de sobrenaturales se alzarían en armas sobre aquellos que desvelasen sus secretos, y aun a costa de ser atrapados o descubiertos por otros, el intentar revelar sus secretos a una humanidad temerosa y odiosa de lo desconocido provocaría una segunda Inquisición a gran escala por todo el mundo, que podría borrar de la faz de la tierra, y definitivamente, todo vestigio sobrenatural. Y eso la Sociedad del Arcanum tampoco puede permitirlo. Destruir un secreto sin antes estudiar sus ventajas para la humanidad sería como romper el Cáliz de Cristo con el agua de la vida ante los labios del moribundo. ¿Qué no podría perderse si los hombres se alzasen en armas contra lo que no comprenden y temen? Quizá mucho más si el Arcanum espera, estudia... y comprende.

La Sociedad del Arcanum ha evolucionado jerárquicamente poco desde su fundación a finales del s. XIX, y siempre se ha dedicado a su función primordial: estudiar el mundo oculto sin intervenir directamente en él, recopilando cuanta información pueda sobre las diferentes leyendas y mitos de la historia de la humanidad, y sobre cuanto de cierto y falso hay en todo ello, además de estudiar todos los fenómenos paranormales "formales" que puedan encontrar, y su relación con los seres del Mundo de Tinieblas, directa o indirecta. El Arcanum estudia a los Vástagos, Cambiaformas, Magos, Hadas, Fantasmas, Demonios, Ángeles, Milagros, Resucitados Egipcios y de otras etnias, Gitanos, Hechiceros Paganos, Psíquicos, las Antiguas Razas, Espíritus, Extraterrestres, Los Que Nunca Mueren, Criaturas de Leyenda Medieval, Civilizaciones Perdidas, Razas No Humanas de Leyenda, como el Monstruo del Lago Ness o el Yeti, la Raza Hyperborea, la Atlántida, los Papiros Perdidos de Alejandría, El Santo Grial... a todos ellos en su falsedad o autenticidad, para saber cómo el mundo mortal puede reaccionar ante ellos. Casi todos son estudiosos de biblioteca y recopiladores de información de campo, pero unos pocos se conciencian de que no todo debe ser estudio, y hay que pasar a la acción para salvar a sus congéneres de algunas de esas malignas criaturas, sobre todo después de que algunas de ellas agrediesen (e incluso matasen) a miembros reconocidos de la Sociedad. Y eso no se puede permitir.

¿Hasta cuándo la Sabiduría debe ser guardada?

Creación del personaje

El Rincón del Vampiro recomienda consultar su dossier sobre humanos para comprender como cualquier tipo de humano puede ser creado independientemente de su profesión, de una manera crossover que faorezca su plena integración en todas las líneas de juego.

De todas formas, el Arcanum posee algunas características propias que abren algunas opciones a sus integrantes.

Trasfondos únicos

- **Arcano:**

Sólo aquellos Mortales parcialmente Despertados (que posean númenes o magia estática) tienen derecho a poseerlo. Es una medida de lo extraño que resultas a la realidad y tus alrededores, y lo sobrenaturalmente desapercibido que pasas, pues cualquier dato sobre ti, incluida tu presencia, llega a pasarse por alto por aquellos que te rodean o te buscan activamente. Para más detalles, ver Momias, Mago: La Ascensión, y Hechiceros: Mundo de Tinieblas.

- **Artefacto:**

Se trata de un Trasfondo el cual te permite poseer un objeto de manufactura sobrenatural, ya sea un Talismán Menor, creado con Magia Estática, una Reliquia de Fe o un Objeto Espiritual (Fetiché). Cuanto más nivel de Trasfondo, más poderoso será el objeto, aunque es un Trasfondo que difícilmente se permitirá sin una buena historia o explicación.

- **Biblioteca:**

Este Trasfondo permite el acceso a una fuente de información personal que permite, entre otras cosas, elevar más fácilmente (con menos coste) algunos Rasgos con experiencia, como **Conocimientos, Técnicas, Atributos Mentales o incluso Númenes del tipo Psíquico o Magia Estática.**

- **Posición:**

La jerarquizada Sociedad del Arcanum establece una serie de derechos según la posición del personaje dentro de ella. Cuanto mayor sea dicha posición, mayores privilegios se conceden.

SOCIEDAD: CARGOS Y DIVISIONES

El Arcanum es una Sociedad jerarquizada y bastante inmovilista al respecto de esa política de acción y gobierno, ante lo cual siguen estrictamente ciertas normas de posición en su interior, así como una rigurosa escala de ascendencia basada en la experiencia y sabiduría de los invitados a unirse al Arcanum.

En primer lugar, encontramos a los **Asociados**, los cuales son miembros observados que quizá han tenido contacto con lo sobrenatural de alguna manera, son miembros eruditos de la sociedad mortal, especialmente versados en habilidades necesarias o útiles para el Arcanum, o bien incluso poseen facultades paranormales (lo cual siempre es bien recibido en la Sociedad). Dichos miembros de la sociedad son abordados de manera formal por algunos de los pertenecientes a la Sociedad para tantear a la persona y conocer de su línea de pensamiento, filosofía, y conocimiento de la historia de la humanidad y las leyendas de la misma, y así saber si esa persona aceptaría lo sobrenatural y el conocimiento de lo oculto dentro de su vida.

Una vez abordada, se le habla de la actividad del Arcanum, sin explicar su nombre y su magnitud como sociedad, y si el individuo está sinceramente interesado, entonces se le reúne con otros miembros y posibles iniciados en la Sociedad del Arcanum para comenzar su estudio avanzado del mundo oculto. Este es el último paso antes de retirarse a tiempo, antes de que se le explique con detalle a dónde se dirige. Una vez traspasado el umbral, no hay marcha atrás.

Una vez los Asociados han hecho voto solemne y ritual de guardar el secreto e instruirse en el conocimiento de lo oculto, pasan a ser **Neófitos** y se les anima a compartir su vida con otros Neófitos al cargo de un **Hermano** o incluso un **Hermano Mayor**, el cual les indicará las posibilidades de uso del material dentro de una **Casa Capitular** o una **Colonia**, que en muchos casos están restringidas a lo que éste decida (suele ser, a menudo, mucha la restricción). Los Neófitos se dedican en gran medida al estudio teórico y a poco conocimiento de campo (experiencia en el mundo fuera de la Casa Capitular o Colonia)

Los "**Hermanos**" o **Iniciados** son miembros de pleno derecho, ya instruidos en todos los secretos de la búsqueda sabia que necesitan para sus trabajos e investigaciones, y han recibido alguna e incluso adecuada instrucción para aventurarse en el mundo tras sus secretos. Los personajes no se incluyen aquí inicialmente, sino que forman parte de los Asociados o los Neófitos de forma normal al empezar a jugar.

Los **Hermanos Mayores** suponen como posición un título honorífico de gran privilegio que han obtenido a través de renombradas investigaciones o descubrimientos dignos de mención dentro de los anales del Arcanum. Entre ellos se encuentran los dirigentes de la Sociedad.

Dentro de la jerarquía política, el Arcanum posee **Casas Capitulares** (cuarteles generales) donde se encuentra la biblioteca y zonas de vivienda permanente para aquellos socios que deseen vivir allí, además de toda la administración económica y de investigación referente a la zona de la geografía mundial que defiende y abarca esa Casa Capitular y a los grupos del Arcanum que allí trabajen. Además, cuentan con numerosos Asociados que ayudan a la Sociedad, así como fondos adecuados para el mantenimiento.

También posee **Colonias**, lugares no oficiales sin gobierno propio y centralizado en una edificación, que hacen las veces de zonas de investigación no oficiales (repartidas entre las residencias de los distintos Arcanistas que en la zona se hospeden), los cuales son más libres en cuanto a movimiento

y política, pero se encuentran peor abastecidos en medios, información y recursos. Las Colonias no suelen poseer Asociados, y tampoco fondos suficientes.

Un **Canciller** es el director de una Casa Capitular, y actualmente, la Casa Capitular que regenta el resto en el mundo, gracias a que su Junta Directiva se encuentra allí (se la llama **Axis Mundi**) se encuentra en Londres. Además de ese cargo, se encuentran los cargos de **Secretario, Oficial Financiero, Sargento de Armas** a cargo de la Seguridad (sí, el conocimiento exige ser protegido), y cualquier otro cargo necesario para sacar adelante a la Sociedad.

En sí, la Sociedad del Arcanum asemeja un complejo sistema de estudio que funciona adecuadamente, pero sin embargo, también posee tres posiciones con respecto al estudio de lo Oculto, las cuales se encuentran enfrentadas en cuanto a los descubrimientos realizados, pero aun así, trabajan para seguir indagando en los secretos de lo sobrenatural.

- **Buscadores:**

Son los ratones de biblioteca que pretenden encontrar la respuesta a lo Oculto mediante las concienzudas búsquedas intelectuales, sin experimentación. Suelen ser bastante obsesivos en cuanto a su campo de investigación, y no permiten ayuda salvo de los más allegados y comprensivos de su tarea.

- **Templarios:**

Su búsqueda tiene un fin concreto más altruista, y es el conocimiento que ayude a la lucha contra lo malvado y sobrenatural que amenaza a los hombres, encontrando las debilidades de aquello a lo que se enfrentan. Es la rama más activa del Arcanum.

- **Progresivistas:**

Su desarrollo en el Arcanum busca avanzar sobre el conocimiento y actualizar la jerarquía dentro de la Sociedad, movilizando el sistema de búsqueda y liberando los informes y el conocimiento más necesarios a los hombres. Son los más peligrosos para la jerarquía más antigua del Arcanum, cuya política principal es que el conocimiento será liberado cuando el hombre común esté preparado.

[El Rincón del Vampiro](#)