

MOMIA COMPANION

Un suplemento de Mundo de Tinieblas para Momia 2ª edición

Por Lee “Spikey” Nethersole

IN MEMORIAM

ENTERRADA VIVA

El velo de oscuridad se apartó de mis ojos y la luz que me inundó era la agonía más maravillosa que jamás había experimentado. Quemaba y sentía la corriente de la vida atravesando mis ojos como un clavo ardiendo, pero incluso mientras maldecía y me cubría la cara para proteger mi visión, me sentía inundando de gozo.

Volvía a estar viva. Las torturas y las dolorosas heridas que los dioses me habían causado habían concluido por fin y había derrotado al monstruo escurridizo y de fauces hambrientas. Había demostrado a esa voz siseante y susurrante que estaba equivocado. Soy digna, soy fuerte, soy...la vencedora.

Mientras me esforzaba por cerrar los ojos como podía, y me convulsionaba en un intento de encontrar algún rincón oscuro, mi mente comenzó a pasar lista, separando recuerdos útiles de los fantasmas de un millón de años.

Bueno, vale. No un millón. Más o menos tres, pero en mi primera vida ésa era la frase. Todo era un millón. Un millón de estrellas en el cielo, el faraón tenía un millón de vasallos devotos, la eternidad consistía en un millón de años –creo que se trataba de una licencia poética.

Ya ves, no es la primera vez que me encuentro así. No desde hace mucho tiempo. Nací en Khem, o Egipto, tal y como llaman ahora al país, durante el reinado del faraón Psamético III, en los últimos días de la Dinastía XXVI. Para los que no sepáis mucho de Historia Antigua eso significa que hace unos 2.500 años tenía más o menos treinta años. He apagado muchas velas debido a lo que me ocurrió entonces, la gran magia. Me convertí en una de los que no mueren, los Renacidos...una Inmortal.

Como esos nombres sugieren, somos eternos. Bueno, o por lo menos estamos muy cerca de serlo –mucho más cerca de la inmortalidad que esos malditos vampiros. Estamos vivos, somos humanos y podemos morir. Pero no permanecemos muertos, no morimos; vamos a otro lugar; nos divertimos durante un tiempo con los otros muertos y finalmente...renacemos. En el mismo cuerpo, la misma persona, la misma mierda –en otra época.

Sí, parece como si mi memoria estuviera arrancando, parece que las grietas de amnesia que a menudo afectan a los míos son muy pequeñas en esta ocasión. Lo que significa que me voy a joder en otra cosa. Así es siempre, las estrellas que se alinean bien para una cosa tienen que fastidiarte en otra.

A menudo nos despertamos confusos, traumatizados y con lagunas en nuestra memoria. Un tío realmente viejo al que conocí dijo que era una bendición en lugar de una maldición, que ninguna mente podría sobrevivir si recordaba toda la eternidad. Así que aunque caminar y hablar y cosas así siempre permanecen, los recuerdos específicos a menudo no sobreviven para siempre. Parece que la memoria refleja es mucho más resistente que la cerebral. Raramente te encuentras con un inmortal que recuerde exactamente cuántas veces ha vivido y muerto y nunca hay garantías de que vaya a recordar toda su magia o todas las lenguas que conocía con fluidez en el pasado.

A veces volvemos del lugar oscuro con un recuerdo completo, y a veces como una hoja en blanco. Siempre es diferente. El carácter nunca cambia. Un capullo es siempre un capullo, y una cachonda (como yo) parece que nunca se despierta un día tan casta como una doncella. Puede que olvides tu nombre pero nunca te olvidas de cómo comer como me dijo aquel viejo del que he hablado.

¡Annabel! Sí, hablando de nombres ése era el nombre que había estado usando la última vez, Annabel Lee, y parece que también por una buena razón. ¿Por qué? ¿Por qué ese nombre? ¡Oh, sí por supuesto, por Edgar! Veamos, una historia resumida de Annabel durante los dos siglos pasados, he estado viva tres veces desde 1800. ¡Cada vez, quizás incluso antes, me hice llamar Annabel! Porque sonaba parecido a...oh, ya comenzamos, ¡no puedo recordar mi primer nombre! Me temo que ése será el precio.

Nada, un agujero completo donde debería estar el recuerdo, ¿no os lo había dicho? Creo que la sinapsis que contenía ese fragmento se pudrió, se la comieron los gusanos cuando me encontraba en...Duat.

Ah, sí, el Duat, el inframundo, el monótono hogar de los muertos que todavía no se han ido. Me pregunto por qué siempre conservo esos recuerdos claros y frescos...quizás sea porque tengo lo que otros consideran una fascinación mórbida con esa parte del chiste, un pequeño diablillo en mi alma ansioso por lo siniestro...El Diablillo de la Perversidad.

Oh, eso es. Mr. Poe, ¡Mi Edgar! ¡La razón de mi nombre y el síntoma más claro de mis declinantes ganas de vivir! En el momento en que me crucé con él se había convertido en un pastiche, la personificación viviente del arquetípico artista torturado. La oscuridad se encontraba tan cerca de él que a veces parecía uno de sus propios personajes, un dulce para la paraca. Esos impulsos autodestructivos, alimentados por su dolor y angustia lo habían destrozado –y me sedujo.

Solía seguirle mientras paseaba desde el Bronx a Rhode Island, cortejando a las poetisas que se le cruzaban. Seguir a la gente sin que me vean siempre ha sido una de mis especialidad, aparentemente una habilidad que parece casi sobrenatural aunque ni siquiera yo estoy segura de cómo lo hago.

Simplemente bajo la cabeza y siempre me mantengo a una distancia discreta, no es que sea tímida ni tampoco que fuera una prostituta sagrada cuando sólo era una chica mortal...

Hmmm, no recuerdo haberlo sido, pero recuerdo que le decía a la gente que lo recordaba. Y estaba bastante segura de que les decía la verdad. Sí, solía cabrear a los dioses...y se me daba bastante bien. A lo largo de todas mis muchas, muchas vidas disfrutaba llamando la atención de los demás, disfrutaba de lo que mi cuerpo elegante y mi atractivo me proporcionaban. ¡Podría decirse que he sobrevivido con sex appeal e ingenio!

Perdona, mi mente es como el mar en estos primeros momentos. Como olas que rompen en la playa, dejando espuma y restos de recuerdos, el miasma del inframundo contra la arena endurecida de las tierras de los vivos. Una lástima que esta vez mi cuerpo no fuera momificado, sólo arrojado a una tumba vacía por aquel cabrón...

Pero ya llegaremos a eso. Por ahora debería tratar de concentrarme en la narrativa. Tú, tú pequeño cabrón que quieres escucharme mientras cuento mi historia. Otra vez. No tiene por qué importante, pero necesito contarlo todo para estar segura –y siempre me ha gustado tener audiencia.

¿Por dónde iba? Ah, sí, no seguía escondida a Poe porque fuera tímida, sino siguiendo órdenes. Entonces trabajaba para la Enéade, el consejo de Inmortales que intenta impedir que nos enfrentemos entre nosotros y que ganen los tipos malos. La unidad, debes saber, no siempre ha sido algo natural entre los nuestros. Existen grupos, Dinastías como los llamamos, por todas partes. Algunas son de Asia, otras son de Europa, algunas son de aquí y al ser humanos todos somos un poco racistas. Aunque podríamos estar por encima de todas estas memeces, demasiado a menudo el orgullo puede con nosotros, de no ser por las grandes mentes brillantes de la Enéade.

Como decía, me encontraba en Nueva York a mediados del siglo XIX siguiendo órdenes. Ese lugar y esa época era una especie de refugio para gente como yo. De las ocho Dinastías que formaban el pueblo Inmortal, no había ninguna que no tuviera representantes que hubieran pasado por la Gran Manzana durante esa época. Para resumir, fue una época en mi existencia cuando estaba más distraída de lo habitual, el aburrimiento me abrumaba y necesitaba una dirección. La amistad de uno de mis viejos admiradores me había traído recuerdos de días mejores y me habían llevado a la ciudad. En mi Dinastía, los Ismaelitas, somos lobos solitarios y a menudo extranjeros por dondequiera que vamos, y como otros muchos me había cansado de las luchas internas y de las divisiones, y buscaba la compañía de Inmortales que de verdad quisieran formar una sociedad. ¡Incluso si eso significaba trabajar para los Shemsu-Heru, los Compañeros de Horus!

Me resultaba más fácil que a otros de mis compañeros, porque había sido una de los Compañeros en el pasado. Sí, hace muchos años había sido una buena chica y todavía podía distinguir a los fanáticos de los amigos y con suficiente discreción e ingenio la mayoría de ellos habían olvidado que había sido una de ellos. Y así fue, que para agradar a los polvorientos cadáveres resecos terminé actuando como una especie de guía turística. Me encontraba con otros Inmortales que acababan de bajar del barco y les ayudaba a asentarse, informándoles de los lugares de reunión acordados donde nos reuníamos, dándoles un mapa y quién era quién en la ciudad, los tipos buenos y los malos. A los que habíamos nacido en el sur de Khem los blancos nos miraban mal cuando paseábamos por los puertos o frecuentábamos uno de los establecimientos “correctos.”

No era exactamente un trabajo a tiempo completo, y ni siquiera de media jornada. Mientras me las apañaba para recibir a los Inmortales que eran esperados, el resto del tiempo era completamente mío. Los libros de Edgar y sus relatos llenaban mis horas muertas mucho más que los demás escritores de la época y pronto comencé a seguirle por diversión. Debido a mis...apetitos, terminamos en la cama juntos en unas pocas ocasiones antes de que el pobre sufriera un ataque de culpa y se encerrara en casa para llorar con prosa y poesía.

Edgar había perdido a su querida esposa y buscaba consuelos en una gran variedad de vicios, y muchos de ellos se los procuraba gustosa. Su vida se tambaleaba continuamente entre arranques de melancolía, arrebatos de frenética actividad durante los que no me abría la puerta y a menudo seguidos por noches de sorprendente decadencia donde su energía y entusiasmo ocultaban su edad. Debería haber sido más discreta en mis paseos porque uno de mis compañeros me descubrió y los viejos me llamaron.

No me dieron ninguna razón por la que debería dejar a Edgar en paz, pero podía unir los hilos –o creía que podía hacerlo. Veía los niveles sutiles del juego, que algunos mortales son juguetes para vampiros y hadas, que otros son mascotas de los magos, wraiths o algún otro Inmortal. Asumí que ésa era la razón por la que me advirtieron que dejara a Edgar, que era la propiedad de algún otro. Nunca se me había ocurrido que mi atracción por él y por hombres como él, era una advertencia de mis propios problemas interiores. O que había personas que todavía se preocupaban por mi alma.

Ismaelita o no, hice lo que me pidieron. Realmente creía que podía hacerlo, que mi fascinación con Edgar no era tan intensa como creía y no me llevaría a desobedecer a la Enéade. En cierto sentido, quería probarme a mí mismo y dominar mi propio destino. ¡Putita idiota!

Fue en otoño de 1849 que me caí de un carro, como le había ocurrido a Edgar mucho tiempo antes. Durante esta época se había ido del Bronx y se había alejado de mi círculo habitual de influencia. Sin embargo el destino conspiró para llevarme a Baltimore una noche siguiendo mi deber. Paseaba por las calles cuando literalmente me tropecé con Edgar, que parecía un poco peor que antes. Me pidió disculpas y parecía que no me había reconocido.

No dio señales de conocerme, pero había algo más. El adversario lo había atrapado y parecía como si el propio Olvido me estuviera mirando desde detrás de sus ojos. Debéis saber que nosotros los Renacidos, incluso las pequeñas descaradas como yo, participamos en esta guerra; el Eschaton. Es una guerra contra la entropía, la corrupción y la destrucción —no como conceptos abstractos, sino como verdaderas manifestación del Olvido. La batalla tiene lugar en cada corazón y en todos los niveles, pues la victoria del adversario significa el fin literal de todo; la realidad hace se va a la mierda.

Lo peor de todo es que ni siquiera era capaz de reconocer su atracción sobre mí. Pude sentirla porque lo seguí mientras se tambaleaba en la noche. La culpa, y mi deuda hacia Isis, forzaron mi mano. Abandonar a Edgar a su destino hubiera supuesto entregarlo a sus demonios. Creyendo que era la responsable de su mal me llevó a acercarme a las fauces del deshacedor.

Como he dicho, he muerto muchas veces y reconozco la cercanía de la muerte. Edgar había estado maltratando su cuerpo como si pudiera recuperarse de la muerte como uno de nosotros, y de hecho sospechaba que en secreto ansiaba su abrazo. Se dirigió a un garito de mala fama y lo seguí, observando fascinada como se emborrachaba con cerveza barata y apenas hacía caso de la bazofia de cena que habían puesto ante él. No puedo decir que lo culpara; la única proteína del plato caminaba sobre la comida con seis patas.

Como decía, evitar llamar la atención me resultaba fácil, tengo talento para ello, así que me senté a unas pocas mesas de distancia, en una esquina apenas iluminada con una vela convertida en líquido, y lo observé, vaciando jarra tras jarra sin dudarlo. El resto de la clientela parecía en peor estado que Edgar, matones y marineros y lo peor de lo peor —el Olvido era un cliente habitual en este lugar.

Me encontraba dividida entre seguir las órdenes de la Enéade y hacer lo que mi corazón me decía que era lo correcto. Quizás si me sintiera menos perdida podría haber abandonado a aquel pobre mortal a su destino. La necesidad del conjunto frente a la necesidad de los individuos y todo eso. La razón de que me quedara tanto tiempo era en parte porque estaba intentando convencerme para irme antes de que aquellas almas perdidas me entregaran a las Perdiciones y Espectros que sin duda revoloteaban alrededor como moscas.

La verdad es que quería irme, invisible como niebla arcana mientras el estado borracho de Edgar me permitiera pasar desapercibida. En verdad y honestamente iba a marchar, después de la siguiente ronda o de la siguiente. Podía levantarme y marcharme cuando quisiera. Casi lo había decidido cuando ellos llegaron e intentaron llevarse a Edgar. Dos marineros fueron directamente a por él como si les hubiera molestado y antes de darme cuenta saqué mi pequeño cuchillo y lo había clavado en el corazón de uno antes de ir a por el otro.

Los que me conocen se habrían reído de lo pronto que dejé caer la máscara de chica de la calle y me convertí en un animal furioso. Pero joder, habían sido mis instintos lo que me habían mantenido lejos de las fauces de Apep durante todos esos años, no los actos delicados. El resto de la clientela se estaba poniendo nerviosa, así que dejé vivir al segundo marinero, agarré a Edgar y salí corriendo como alma que lleva el diablo. Puede que incluso pudiera haberme salvado entonces.

Edgar, por decirlo suavemente, estaba fuera de combate. Cuando atraje su atención se volvió bastante animado e insistente. Era un tipo bastante agradable cuando había cerveza de por media y se volvía tan cariñoso y pesado como un pulpo cachondo.

La pena es que yo también estaba borracha, y la adrenalina de la pelea con cuchillo me había encendido. El objeto de mi fascinación me estaba declarando amor eterno mientras me acariciaba los pechos —y la euforia de la huida me había desarmado. Así que conseguimos una botella de coñac y terminamos en otra casa de igual mala muerte esa noche.

Cuando se me pasó la borrachera me levanté de un respingo. En lugar de oír a Edgar roncando a mi lado me encontré con una cama vacía. El pánico se apoderó de mí y busqué mis ropas, sólo para descubrir que también habían desaparecido. No importa cuántas veces removí las ropas arrugadas de Edgar por la habitación, no había señal de mi vestido ni de mi ropa interior.

Todo el peso de la situación me golpeó como un tren descarrilado. Había desobedecido otra vez a los antiguos, la promesa de una nueva era estaba en el aire y me acababa de mear en el vino de misa. Finalmente dejé de buscar y me senté despacio en la cama, donde mis ojos encontraron un trozo de papel en la mesilla de noche, una nota que desplegué ansiosamente y leí.

Querida A,

El primer trago es gratis, pero ahora que sabemos que eres veneno tendrás que ser más espabilada antes de que te vuelva a beber. ¡Recuerdos a los Cíclopes!
-Reynolds.

Mientras miraba de la nota a la cama vacía, escuché una conmoción en la calle y una voz con timbre autoritario. La voz que ordenaba al dueño de la casa que abriera la puerta y el sonido de las llaves en la cerradura me impulsaron a huir. Agarré la ropa de Edgar y salté por la ventana mientras la puerta resonaba detrás de mí con poderosos golpes. No diré más excepto que a menudo tengo que vestirme mientras corro por las calles o por los tejados, pero en cualquier caso conseguí despistar a mis perseguidores.

Me había alejado mucho del potencial que el Velo de Isis había visto en mí, pero todavía me faltaba mucho para convertir en miembro de la prole del deshacedor. Este incidente me había abierto los ojos y había comenzado mi camino hacia la redención. La Costa Este había perdido su lustre y no dejé de correr hasta que atravesé todo el continente.

Finalmente descubrí que Edgar había sido encontrado muy confuso y...necesitado de ayuda inmediata, llevando ropas de una mujer. Lo habían llevado al Washington College Hospital, y había muerto la mañana del domingo. Los periódicos informaron de que no había recuperado la consciencia para explicar lo que le había ocurrido. Según me dijeron había repetido el nombre "Reynolds" la noche que había muerto, y que sus últimas palabras en este mundo fueron "Que Dios ayude a mi pobre alma."

Finalmente me dieron una paliza hasta matarme. Fue un vaquero llamado Eugene que me descubrió borracha en la cama con su hermano, tras haber vendido el anillo de compromiso que me había regalado para conseguir dinero. No resucité hasta 1949, momento en el que descubrí mi Gozo y mi integridad tras haber viajado durante un tiempo por la senda hacia Ma'at.

Tomé el nombre de Annabel Lee y lo he usado desde entonces. Me siento culpable por lo que le ocurrió a Edgar y mi parte en ello. Comencé a colocar flores en su tumba cada año y también una botella de coñac, hasta que la gente se dio cuenta y tuve que parar. Sin embargo, parece que comencé una moda, porque cuando dejé de hacerlo, otros comenzaron a hacerlo por mí.

Sí, eso también me preocupó. Hasta que un año decidí ocultarme cerca de la tumba y ver quién dejaba las botellas. Parece que no conseguí quedarme despierta, y cuando desperté, alguien me había metido una nota en los pantalones. Sólo decía.

*Querida Annabel,
He sido yo quien dejó la botella.*
-Reynolds

La misma letra joder, y el mismo papel. ¡El cabrón seguía vivo y estaba claro que era uno de nosotros!

Asumí que Reynolds es uno de los nuestros, aunque también podría ser un no muerto o quizás un hada. O posiblemente un fantasma que pudiera poseer un cuerpo y montar a la gente mortal como un traje nuevo. No sólo ha estado presente desde mediados del siglo XIX, también está claro que tiene algo de poder. De modo que Reynolds se ha convertido en mi nueva obsesión, algo en lo que concentrar mis pasajeras atenciones. Durante la década de 1990 jugamos al gato y al ratón, y aunque sabía que cada trozo de información que conseguía de él me lo había dejado deliberadamente, estaba contenta mordiendo el queso del cebo.

Entonces solté la trampa y me encontré con otro de los seguidores de Ismael que al parecer conocía su nombre. Me dijo que durante dos años había mantenido un debate con un tío muy sabio por correo electrónico que se hacía llamar Reynolds. Asumía que se trataba de uno de nosotros o de un vampiro con información de primera mano sobre la Guerra de Secesión Americana, la Inglaterra Isabelina y el reinado de Ricardo Corazón de León.

Pirateé su cuenta de correo y seguí los mensajes hasta la fuente. En parte con tecnología (los frikis informáticos pueden ser tan agradecidos tras el coito que casi les coges cariño) y en parte con Hekau lo rastree hasta aquí. Por fin había encontrado una pista y la seguí.

Por desgracia, la verdad es que es un cabrón con recursos y estaba bien preparado. Todo lo que encontré al llegar fue un hombre lobo uno de los hijos de puta enfermizos y bastardos que adoran a Apofis. Estaba claro que no era Reynolds, y que era mil veces más fuerte que yo. Me violó, me devoró, y después creó que me violó un par de veces más.

Aparentemente, él o alguien más me enterraron en los bosques y dejó que me pudriera. Mi khat, es decir, mis restos, se encontraban en tal mal estado que me llevó casi una década reunir el pago del más allá para reconstruir a Annabel de nuevo y sacar mi culo perfecto del suelo. Así que aquí estamos y estoy de vuelta de la tumba otra vez. Apofis es más fuerte que nunca, pero me he sacado todos los

garfios que tenía clavados en mí. Los viejos imperios del Inframundo están completamente destruidos y el mundo de los vivos no parece mucho mejor. Mi presa tiene lazos con los hombres lobo de Apofis y eso es más de lo que tenía antes.

¡Voy a por ti, Reynolds y voy a machacarte!

CRÉDITOS

Autor: Lee “Spikey” Nethersole

Desarrollo Online: www.projectkhaos.co.uk

Ilustraciones interiores: Steven Pifalo Lenze

Iconos de las Dinastías: Basados en la obra de Alex Sheikman

Formato: MrGone

Autores de Mundo de Tinieblas: Momia: Stephen Weick (1ª edición), Graham Davis y James Estes (2ª edición)

Diseñadores de Mundo de Tinieblas: Momia: Andrew Greenberg (1ª edición), Robert Hatch (2ª edición)

Mundo de Tinieblas creado por Mark Rein·Hagen

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A mi adorable esposa Annette, que mantiene al Olvido a raya mientras me siento ante el PC, me recuerda que tome mis medicinas y me enfurece lo suficiente como una musa que es.

Muchas gracias a los autores John Grigsby e Israel Finkelstein cuya investigación y teorías fueron aprovechadas para este suplemento. Gracias también a los usuarios del foro de Shadowessence y a los usuarios de la lista de correo de White Wolf de quienes tomé ideas prestadas e inspiración.

Y a mis jugadores que probaron el juego:

El equipo de rol de mesa: Andy “árbol” McDonald, Dave “Davros” Taylor, Ed Jackson, “Piel de Leopardo” Fynn, Gavin Whitelaw, Giles Heap, Karl “el Troll” Reaman, Leigh “el Escriba” Gallagher, Linda Ward, Martyn “Tostador de Palomitas” Ward, Rachel Byrne y Steve Pay.

El equipo de rol por correo electrónico: Bill Connely, Eugene McFadden, Liz Oleksyn, Jennie Teakle y Jeremy Miller.

AGRADECIMIENTO DEL TRADUCTOR

Lee “Spikey” Nethersole dejó este mundo a principios de 2013. Mi más sentido homenaje y el de todos los que apreciamos su obra.

El Mundo de Tinieblas y toda la propiedad intelectual, conceptos y escenarios asociados son propiedad de White Wolf Publishing. Lo mismo es válido para el Sistema Narrativo. Esta obra no pretende ser un desafío a los derechos o copyrights de los juegos y libros en los que se inspira. Fue creado como un proyecto de fan por amor y respeto al Mundo de Tinieblas y está disponible de forma gratuita para todos los jugadores. Se ha hecho todo lo posible para hacer referencia a los escenarios o suplementos sin recrearlos o quebrantar el uso legal de la propiedad de White Wolf Games.

ÍNDICE

ENTERRADA VIVA

CONTENIDOS

UN MUNDO DE TINIEBLAS: MOMIA REVISADO

LÉXICO

CAPÍTULO UNO: ESCENARIOS

CRONOLOGÍA INMORTAL

HISTORIA

COSMOLOGÍA

SOCIEDAD RENACIDA

UN MUNDO DE INMORTALES

CULTOS Y SEGUIDORES

CAPÍTULO DOS: LA OGDOAD

LOS CABIRI

LOS CROCHAN GENI

LOS ISMAELITAS

LOS OBOLI

LOS SHEMSU-HERU

LOS TZADIKIM

LOS XIANRÉN

LOS XIBALBA

CAPÍTULO TRES: GUÍA DEL JUGADOR

LOS CABIRI

LOS CROCHAN GENI

LOS ISMAELITAS

LOS OBOLI

LOS SHEMSU-HERU

LOS TZADIKIM

LOS XIANRÉN

LOS XIBALBA

CAPÍTULO CUATRO: HEKAU

LAS HET ENÉADE

LISTA DE HECHIZOS

EL HECHIZO DE LA VIDA

CAPÍTULO CINCO: YENDO MÁS ALLÁ

EL MUNDO SUBTERRÁNEO

LOS REINOS SOMBRÍOS

CAPÍTULO SEIS: OLVIDO

LOS SERVIDORES DE APOFIS

LOS ‘AKELDAMÁCH

LOS APTGANGR

LOS ENGENDROS DE METNAL

LOS HIJOS DE APOFIS

LAS SYVÉN

LOS UDUG

LAS REGLAS DEL OLVIDO

CAPÍTULO SIETE: SISTEMAS Y NARRACIÓN

CREACIÓN DEL PERSONAJE

REGLAS ADICIONALES
SENDAS DE ILUMINACIÓN
LAS SENDAS DE VIRTUD
LAS SENDAS DE ORDEN
LAS SENDAS DE LA MENTE
LAS SENDAS DEL DESTINO
LAS SENDAS DEL REINO MEDIO
NARRANDO LA ETERNIDAD
HISTORIAS ENTRE DINASTÍAS

APÉNDICE

UN REPARTO DE INMORTALES
EJEMPLOS DE PERSONAJE
FALSOS INMORTALES
ULTRA MORTALITAS
RÉNXIÁN
LOS GATOS DE COLA LARGA

UN MUNDO DE TINIEBLAS: MOMIA COMPANION

Honestamente, lo más original que cualquier autor puede escribir es plagiar con buen juicio.

-Josh Billings

El Companion de Momia es un ambicioso proyecto que comenzó a tomar forma con las campañas que dirigí para **Momia** (1ª y 2ª edición). Combina **Mundo de Tinieblas: Momia** con **Wraith: el Olvido** para dar un equilibrio similar a ambos lados del ciclo de la vida y de la muerte. Sigue el mismo patrón que otros juegos de Mundo de Tinieblas presentando las facciones de Momia: la Ogdoad u Ocho Dinastías, su propia versión de los clanes o tribus.

Cada Dinastía tiene su propia política y su propia herencia cultural, junto con sus propios seguidores y cultos y sus propios santuarios ocultos en la Umbral Oscura. Además de las Dinastías que gobiernan la forma en la que el personaje es seleccionado y obtiene la inmortalidad, existen las Het o Casas, que trascienden las divisiones nacionales y raciales de las Dinastías. Las Het son sectas o sociedades, cada una de ellas dedicada a una de las seis sendas del Hekau (la magia de las Momias) o a una de las tres Virtudes que definen qué se encuentra en el corazón de las Momias para reconciliarse con la inmortalidad.

La premisa original de la 1ª edición de **Momia** es que se trataba de criaturas de muy larga vida que eran secundarias de los protagonistas de **Vampiro: la Mascarada**. Criaturas que podían recordar todo mucho más allá que cualquier vampiro que pudieras encontrarte en una Crónica, aunque afectadas por la inevitable deshumanización que afectaba a los no muertos. Como todos los suplementos prerrevisados se encontraba dentro de un Mundo de Tinieblas unificado (o el mundo Gótico-Punk como entonces se llamaba) y la 2ª edición expandió muchas de las ideas que aparecieron por primera vez en ese libro. He intentado añadir los temas sugeridos y analizados en esos libros en mis Crónicas de Momia y en este Companion realizado para fans.

Aunque Momia ha sido el “hermano pequeño” del Mundo de Tinieblas, atrajo a muchos egiptófilos y amantes de la Historia a su base de fans, e incluso con sólo dos libros su premisa consiguió esbozar un mundo atractivo y excitante. El potencial del juego, que ofrecía escenarios desde la época de Matusalén a la era moderna jugando siempre con los mismos personajes, capturó la imaginación de muchos jugadores. Yo fui uno de ellos, y dirigí varias historias de Momia con una gran selección de mis compañeros de juego, yendo más allá de los dos libros publicados y desarrollando algunas ideas propias. Quería ordenar y unir todas esas ideas que desarrollé con mis jugadores, añadir otras nuevas y utilizar las sugerencias de los jugadores de otros foros.

Lo que podría considerarse más que un mero desvío del canon oficial es el intento de integrar **Momia** con el escenario de **Wraith: el Olvido** a un nivel mucho mayor de lo que señalaban los suplementos oficiales. Con todo lo que aparece en este suplemento dirigí Momia para mis jugadores, y todos los suplementos de Wraith me proporcionaron el 50 % del juego. He alterado algunas cosas de la presentación original sobre cómo es una Momia mientras su cuerpo está muerto; adaptando ese proceso a Wraith para que las historias ambientadas en el Mundo Subterráneo sean tan completas y diversas como las de las tierras de los vivos.

Este Companion, que no considero un escenario nuevo, sino un suplemento de **Momia 2ª edición**, presenta ocho grupos diferentes o Dinastías de Inmortales. Todas las Momias de este escenario son creadas mediante un ritual muy similar, utilizan los mismos sistemas de reglas, los mismos poderes mágicos y son gobernadas por las mismas virtudes.

Lo que espero haber creado es un escenario extendido plausible sobre los cimientos de **Mundo de Tinieblas: Momia** y añadir nuevos tipos de Momias que conserven las nociones y conceptos originales.

MOMIA: LA RESURRECCIÓN

Como suele decirse “si no puedes decir nada bueno de algo, mejor que no digas nada” pero...

Mundo de Tinieblas: Momia Companion ignora la existencia de **Momia: la Resurrección** (excepto para aprovechar el sistema expandido de magia) y su metatrama implica que la creación de las nuevas Amenti nunca tuvo lugar. De hecho ignora toda la metatrama presentada de la edición revisada y simplemente establece que el fin del Mundo de Tinieblas no ha ocurrido...todavía.

*Este suplemento está escrito para los jugadores que prefieren el escenario original de **Mundo de Tinieblas: Momia** y preserva los temas que **Momia: la Resurrección** eliminó por completo, temas como la inmortalidad, el paso de la Historia como escenario y el tema de la Esperanza. Confío en que*

*ahora los sentimientos de fin de siglo que influyeron en los autores del escenario revisado de **Mundo de Tinieblas** hayan pasado y que podamos de nuevo contemplar la eternidad extendiéndose ante los Inmortales, sin un frenesí apocalíptico que arruine la historia.*

*Dicho esto, no hay nada en este suplemento que impida a jugadores y Narradores de **Momia: la Resurrección** utilizar este libro o recoger partes o fragmentos del mismo para sus propias Crónicas. Después de todo, los cinco años canónicos de existencia de las Amenti son sólo una gota muy pequeña en el tiempo que abarca la historia de **Mundo de Tinieblas: Momia**.*

*Para otros grandes proyectos de fans ambientados en el universo de **Momia: la Resurrección** consulta www.shadownessence.com*

TEMA Y AMBIENTE

TEMA: CONFLICTO

La eternidad de los Renacidos se define por su lucha contra la oscuridad –la oscuridad eterna de Apofis y los demás agentes del Olvido o la oscuridad interna de sus propios demonios. Más allá de otros intereses, Isis creó el Hechizo de la Vida para dar poder a sus guerreros; el don de la inmortalidad lleva a un humano a una guerra por el mismísimo destino de la creación.

A un nivel menos épico existen conflictos entre las diferentes Dinastías de los Renacidos y entre las diversas facciones, filosofías, religiones y cultos en los que participan. En lo alto de este conflicto se encuentra Momia dispuestas a eliminar al clan vampiro de los Seguidores de Set de la faz de la tierra, y de la misma forma los Inmortales de Sudamérica planean liberar sus tierras de los invasores blancos mientras que los independientes Ismaelitas luchan por la libertad personal.

En el campo de batalla de cada alma, cada Inmortal lucha para equilibrar su naturaleza dual – para mantener su gozo por la vida, para mantenerse firme en su moral y conservar tanto recuerdo de sí mismo como pueda. Debe combatir la sombra de su ego más oscuro, despertada por su primer descenso en la muerte y dispuesta a derrotarlo.

Podría decirse que el otro tema de Momia es la Búsqueda: de Equilibrio, de Iluminación de Armonía Interna, pero en última instancia todo esto palidece frente a la lucha contra el Olvido y la búsqueda para evitar el fin definitivo de toda la creación.

AMBIENTE: ESPERANZA CONTRA DESESPERACIÓN

Para un Inmortal la mayor batalla siempre será contra sí mismo, contra su propia desesperación del conocimiento de que el adversario tiene el destino inevitable de su parte. Sin embargo, como la luz no puede existir sin oscuridad, la desesperación tampoco puede existir sin esperanza. Los dos estados se alternan continuamente, alimentándose el uno al otro. Los Inmortales deben encontrar un equilibrio entre los dos que les permita existir. El flujo de estas dos emociones forma el trasfondo de muchas historias de los Inmortales y son muy importantes para su ambiente.

Esperanza: el último y el peor de los males de la Caja de Pandora, escondido como un precio de consolación. La esperanza lleva a los hombres a continuar luchando contra obstáculos insuperables, contra un dolor apenas soportable y aleja el destino inevitable un día más. Pero la esperanza también provoca que la víctima permanezca con su maltratador, creyendo que puede cambiar, y eleva su espíritu de forma que la caída final es más devastadora y perjudicial para su alma. La esperanza es el lujo de muchas historias de terror; esperanza perdida, esperanza traicionada o rota, esperanza inspirada, restaurada o conservada.

Las Momias son tanto la personificación de la esperanza como seres completamente dependientes de ella. Las que siguen activas en su lucha han puesto sus esperanzas a prueba a través de incontables aventuras pero no se han rendido. Los Inmortales deben tener esperanza para poder superar todos los desafíos o de otra manera caerán en la liberación inevitable que ofrece el Olvido.

Aunque los Renacidos se enfrentan a continuos obstáculos, enfrentándose a ellos pueden renovar su esperanza. La esperanza de que la creación puede ser apartada de las fauces del Olvido se ve fortalecida con cada regreso del Mundo Subterráneo, por cada reencuentro con un viejo amigo o un regreso a un lugar amado.

Desesperación: La desesperación es el himno del Olvido, la brecha a través de la cual el adversario gana un asidero. La desesperación es un estado del que pocos se recuperan por completo porque se apodera de ti cuando las escamas caen de tus ojos y la verdadera naturaleza del Mundo de Tinieblas es revelada. La desesperación se fortalece cada vez que un Inmortal debe enterrar a un ser querido, cada vez que desciende al Mundo Subterráneo, cada vez que renace en un mundo con menos magia y más corrupción.

INMORTALIDAD

Quienes han recibido el Hechizo de la Vida son conocidos por muchos nombres, pero el que se usa más a menudo en este libro es llana y simplemente, Inmortal. Porque eso es lo que son los protagonistas de este escenario, testigos vivos y eternos de la Historia.

Los Inmortales no sólo han vivido mucho tiempo, también tienen eones por vivir ante ellos. Casi nada puede acabar con la existencia de los Renacidos y finalmente todos ellos deben aceptar esta verdad y cargar con ella. Se han unido a la batalla contra el Olvido durante toda la eternidad sin la esperanza de alcanzar un paraíso, a menos que quizás crean que pueden vencer al enemigo.

Ninguna otra criatura de la creación comprende a los Inmortales a menos que también sea uno de ellos, e incluso así hay barreras. Los vampiros a menudo alcanzan una gran edad, como los magos más poderoso, pero el alcance de su existencia parece trivial para muchos de los Shemsu-Heru. Algunos Wraiths recuerdas períodos tan distantes de la historia que los mortales nos sorprendemos cuando podemos desenterrar algún resto arqueológico de ellos. Pero la edad no es lo mismo que la inmortalidad e incluso los muertos terminan desapareciendo.

La Inmortalidad significa que tu existencia nunca terminará; la muerte es un cambio de perspectiva, unas vacaciones de las tendencias y cambios del mundo. Los vampiros están torturados por el miedo a las cosas que pueden acabar con sus vidas robadas. Normalmente los magos comprenden que es su magia lo que les permite extender una vida que simplemente termina como las de los demás humanos. Incluso los Wraiths tienen opciones que les permiten seguir adelante, encontrar descanso y escapar de la existencia.

Los Inmortales no pueden escapar de sí mismos, no hay lugar para ellos en el cielo, no hay un sitio en el Nirvana o una promesa en las Costas Lejanas. Incluso los que caen ante el Olvido no encuentran liberación porque su nuevo amo los pone a trabajar haciendo lo mismo pero con un nuevo propósito. Lo mejor que pueden esperar estos desafortunados es que la victoria de Apofis ponga fin a su miseria, pero siguen con la misma perspectiva que antes.

Por otra parte los que pueden volver de cada herida fatal desarrollan una visión única del riesgo y el conflicto. Lo que temen raramente es lo mismo que temen otras criaturas. Los vampiros evitan el fuego para preservar sus no vidas, los Inmortales lo hacen para preservar sus propiedades y evitar un dolor innecesario. Un mortal que realiza el sacrificio definitivo está renunciando a todo por una causa, un Inmortal sólo está aceptando un contratiempo o una demora.

Los hombres y mujeres Inmortales pueden convertirse en manipuladores maquiavélicos con planes que pueden superar en alcance a los de los Matusalenes, o convertirse en héroes incansables y sin miedo que se lanzan de cabeza contra obstáculos infranqueables. Al final, la existencia de un Inmortal es como un juego de ordenador donde gran parte del riesgo es negado por la capacidad de comenzar de nuevo en el punto donde se guardó la partida o donde la muerte significa simplemente utilizar otra vida.

Las Momias que no utilizan alguna forma de equilibrar este efecto se cansan de la existencia, o peor todavía, pierden lo que las hace humanas. Su empatía por el resto de la creación se atrofia a medida que pierden cualquier habilidad para comprender por qué luchan los demás seres vivos. Estas criaturas inhumanas se convierten en presa fácil para el Olvido, pero la mayoría simplemente degeneran hasta convertirse en monstruos solitarios o peor todavía, Momias Perdición.

Estrictas sendas de moralidad, duros adiestramientos, enfoque de Virtud, son varias de las herramientas que los Inmortales utilizan para evitar convertirse en lo que más desprecian y más de un Inmortal pasa el tiempo negando o combatiendo su caída en la eternidad. Las dualidades de los campos de batalla externos e internos se encuentran en el corazón de la existencia Inmortal; ¡la esperanza debe continuar triunfando sobre la desesperación!

CÓMO USAR ESTE PRODUCTO

Este proyecto de fans no puede usarse solo, y se trata de algo deliberado. No reproduce las reglas y sistemas necesarios para jugar **Momia** y hace referencias a varios libros que necesitarás para hacerlo. Si reprodujera las reglas que necesitas para jugar el juego estaría mordiendo la mano que me da de comer por así decirlo, además de romper la política de White Wolf.

Dicho esto, puedes conseguir los libros a los que se hace referencia en este Companion muy fácilmente mediante ebay o comprándolos en formato PDF en <http://rpg.drivethrustuff.com>. Necesitarás **Mundo de Tinieblas: Momia** 2ª edición y **Wraith: el Olvido**, ya que son los manuales básicos de este escenario. Para una lista más extensa de hechizos te resultarían de mucha utilidad **Momia: la Resurrección** y **Mummy: the Resurrection players Guide**. Para explorar por completo a las Momias Perdición podría resultarte útil **Legión de Monstruos** de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**.

Interpretar bien un Inmortal es difícil e incluso el mejor Narrador o jugador de rol corre el riesgo de caer en clichés o estereotipos. No te preocupes por ello. Los jugadores y el Narrador deberían disfrutar de disponer de toda la historia humana para explorar, deberían sentirse libres de disfrutar de todas sus

fantasías sobre países extranjeros y épocas diferentes. Mientras estén pasándolo bien no deberían preocuparse demasiado por la corrección histórica a menos que todos los miembros del grupo sean licenciados en historia que prefieren detalles históricos exactos para pasárselo bien. Si te interesan los antiguos egipcios, entonces adelante con esa época y simplemente haz lo que puedas para representar los períodos en los que vivirán tus personajes.

Si no sabes nada del período de tiempo más allá de las películas, entonces úsalas. Si puedes investigar o recibes consejos de tus amigos, usa eso también. Al final no te preocupes por los acalorados debates entre eruditos sobre lo que ocurrió realmente en la Historia, cuando el Narrador te diga que ocurre en su Crónica, eso es todo de lo que necesitas preocuparte.

¡Divertíos, oled las flores de loto y no miréis a las mujeres nobles en topless si podéis evitarlo!

LÉXICO

Ab: El corazón espiritual (opuesto al haty o corazón físico). El hogar de la consciencia, del bien y del mal.

Akeldamách: Momias Perdición creadas cuando hicieron un trato con algo del reino espiritual. La mayoría surgieron de la Dinastía Oboli.

Akh: La Psique, el lado positivo que reafirma el aspecto del Sahu o del Wraith. La parte del individuo que lucha contra el Olvido.

Amenti: El reino sombrío de los Shemsu-Heru. El santuario de los muertos egipcios oculto en el Mundo Subterráneo.

Apofis: La gran serpiente que amenaza con devorar el sol en la mitología egipcia, un avatar del Olvido y su aspecto masculino, combatido por los Shemsu-Heru. Sinónimo del Wyrn.

Aptrgangr: Brutales y poderosas Momias Perdición, que representan el reflejo oscuro de los Crochan Geni.

Arcanoi: Las sendas y habilidades mágicas de los Wraiths, utilizadas por los Inmortales en su ciclo de muerte (consulta Wraith: el Olvido).

Atánatos: Las cuatro Dinastías Inmortales del Viejo Mundo: los Shemsu-Heru, Ismaelitas, Tzadikim y Cabiri.

Ba: La parte del alma que se fortalece en el Mundo Subterráneo y que debe regresar al cuerpo para que se produzca el renacimiento. El Ba también es el tipo de energía utilizada para activar las partes del alma y provocar el renacimiento.

Cabiri (singular Cabirus): Inmortales de Europa y Asia Menor cuya cultura fue influenciada por los imperios clásicos. Conocidas por su sabiduría y su impulso de la sociedad de los inmortales.

Consejo de la Enéade: El órgano de gobierno no oficial de los Inmortales, creado para solucionar conflictos, ratificar políticas, discutir estrategias y evitar los prejuicios de las Dinastías.

Crochan Geni: Los Nacidos del Caldero son una Dinastía de Inmortales del oeste y el norte de Europa, surgidas entre diversos pueblos que el mundo clásico consideraba como bárbaros.

Duat: El Mundo Subterráneo (conocido por los Wraiths como las Tierras de las Sombras), donde residen los Muertos Sin reposo y los Renacidos visitan después de morir. En este lugar se encuentran los Reinos Sombríos de las Momias.

Enéade: El nombre colectivo de las nueve Het o Casas. Mediante la Enéade los Inmortales son capaces de estudiar y mejorar sus habilidades mágicas y defensas emocionales contra los rigores de la vida eterna.

Escatón, el: El Escatón es la guerra contra el Olvido, para evitar el fin de la creación. La guerra que es la razón de la existencia de los Inmortales.

Gatos de Largas Colas: Nacidos como gatos domésticos normales, de alguna forma estos gatos adquirieron largas vidas y formas humanas.

Gran Rito: También conocido como el Hechizo de la Vida y el Gran Rito del Renacimiento. La fórmula mágica y los rituales que crean a un Inmortal.

Hekau: El paradigma de magia de Egipto, ahora sólo practicada por los Renacidos.

Het: “Casa”. Las Het son grupos de Inmortales con ideas e intereses similares que en se enfocan en una senda de Hekau o Virtud específicas. Un Inmortal puede unirse a muchas Het a lo largo de sus vidas y a menudo pasará de una a otro en función de cómo evolucione.

Heteros: Las cuatro Casas que no surgieron de las civilizaciones de la Antigüedad clásica: Los Crochan Geni, Oboli, Xianrén y Xibalba.

Hijos de Apofis: Momias Perdición (en el pasado servidoras de Set), creadas mediante el Rito de la Perdición, servidores del aspecto demoníaco masculino del Olvido.

Ismaelitas: Una Dinastía de librepensadores e individualistas que se escindieron de los Shemsu-Heru y abandonaron la Wat Hor.

Izfet: El Caos, el Adversario, lo opuesto a Ma'at. Izfet es un término ambiguo que abarca a todas las fuerzas del Olvido y al Devorador.

Ka: La parte del alma que permanece en las cercanías de la tumba para vigilar el cuerpo (Khat). También un tipo de energía que se utiliza para activar esta parte del alma.

Khaibit: La parte del alma de la Momia equivalente a la Sombra de los Wraiths. El aspecto que sirve al Olvido.

Khat: El cuerpo físico.

Khem: El Antiguo Egipto.

Khu: El aspecto brillante del alma cuya alteración mediante el Hechizo de la Vida crea a los Renacidos Inmortales y les proporciona acceso a sus Hekau y Sekhem.

Ma'at: El Orden Cósmico y la Justicia que muchos creen han sido quebrantados. Un elemento muy importante en la Wat Hor y la mitología de los Inmortales de Egipto.

Metnal: El odio que impulsa a las Momias Perdición de América. Enemigos ancestrales de los Xibalba.

Momias: Un término popular para los Inmortales (Renacidos, los Que No Mueren), derivado del medio más común de preservar el cuerpo antes de que reciba el Hechizo de la Vida. Su uso habitual no comenzó hasta el siglo XX debido a la popularidad de libros y películas sobre momias que volvían a la vida. Una posible sentencia de muerte o por lo menos un insulto muy grave si es utilizado por no Renacidos en presencia de uno de ellos.

Momias Perdición: También conocidas como los Lacayos del Olvido, las Momias Perdición son criaturas Inmortales retorcidas, creadas mediante versiones pervertidas del Hechizo de la Vida en conjunción con la energía espiritual de Apofis. Consulta Akeldamách, Aptgangr, Hijos de Apofis, Metnal, Syvén y Udug.

Muerte Verdadera: La victoria final del Olvido. La aniquilación de la que los Inmortales no pueden regresar.

Nombre Conocido: El nombre (y títulos e identidad asociados) por el que el Inmortal era conocido en su primera vida. Normalmente es el nombre por el que el Inmortal es conocido por otros Renacidos.

Nombre de Uso: Un alias o apodo adoptado para evitar llamar la atención.

Nombre Verdadero: Véase *Ren*.

Olvido: El principio femenino de la destrucción y la entropía. El vacío hambriento que busca devorar toda la vida, incluso la creación. Los Inmortales combaten contra ella en muchas formas como Apofis la serpiente, Izanagi, Ginnungagap, el Wyrn, Nidhogg.

Oboli: Inmortales que crearon una versión evolucionada del Gran Rito que les proporcionó la inmortalidad mediante las energías de Duat.

Ogdoad: El nombre colectivo de las Ocho Dinastías. Otro nombre para los Inmortales.

Primera Muerte: El fin de la primera vida de los personajes, a menudo el momento en que recibieron el Hechizo de la Vida.

Primera Vida: La vida mortal de los personajes, normalmente en la cultura cuyos magos les harían Inmortales.

Renacidos: Otro nombre para los Inmortales.

Ren: El Nombre Verdadera –una parte vital del alma y de la existencia del individuo.

Renxian: Falsos Inmortales con vidas extendidas creadas mediante magia menor y hechicería. La mayoría de ellos se encuentran en Asia.

Rito de la Perdición: Una variante del Rito del Renacimiento o Hechizo de la Vida, utilizado para crear a las Momias Perdición.

Sahu: El Wraith, el cuerpo espiritual, la parte eterna del alma que se encuentra activa en el Duat.

Sebayet: Literalmente “Enseñanzas,” un cuerpo didáctico de literatura que enseña los orígenes y objetivos de los Inmortales. Iniciado por los Shemsu-Heru y mejorado y extendido por los Cabiri.

Sekhem: Poder o Fuerza Vital, similar en algunos sentidos al concepto chino del Chi (Qi).

Shemsu-Heru: Los Compañeros (o Seguidores) de Horus. Los Inmortales egipcios originales que siguen el liderazgo del hijo de Isis y lo apoyan en la Wat Hor.

Syvén: Lujuriosas Momias Perdición de Asia, que parecen estar al margen de la alianza habitual con los hijos del Olvido. Enemigas ancestrales de los Xianrén.

Tzadikim: Inmortales creados por magos de Oriente Medio dedicados a la justicia. La Dinastía moderna está influenciada por el monoteísmo.

Udug (Utukku): Bestiales y demoníacas Momias Perdición infames por su crueldad imaginativa.

Ultra Mortalitas: “Más allá de la inmortalidad.” Falsos Inmortales que obtuvieron una larga vida mediante un pacto con una entidad poderosa como un espíritu, dios o demonio.

Visir: El administrador de una zona concreta, con un poder nominal sobre las Het locales y acceso a los recursos de los Inmortales para combatir a las fuerzas del Olvido.

Wat Hor: “El camino de Horus,” también conocido como el código de Horus. Las leyes que guían a los Shemsu-Heru y que forman las bases de su cruzada contra Apofis y el vampiro Sutekh.

Xianrén: Los Inmortales de Asia.

Xibalba: Los Inmortales de América, que fueron creados por los magos entre mayas, olmecas, toltecas, wari, incas, aztecas, e incluso unas pocas tribus nativas de Norteamérica.

CAPÍTULO UNO: ESCENARIOS

CRONOLOGÍA INMORTAL

MEMORIA *****

5000 – 4000 a.C.: Fundación de los primeros reinos de Khem. Osiris y Sutekh son Abrazados por vampiros de la Segunda Generación.

4500 a.C.: Horus, hijo de Osiris, el gobernante de la sociedad badariana, es convertido en Inmortal.

4500 – 3100 a.C.: Amratian (Naqada I) comienza como una cultura paralela a Badari, pero finalmente se superponen entre sí. La cultura Badari es finalmente sustituida cuando Sutekh domina por completo a los badarianos y los somete a su voluntad.

3500 a.C.: Nekhen (Hierakonpolis) es la capital del Culto de Horus y la mayor ciudad del Egipto predinástico. El dios halcón Horus tenía tanta influencia que la Reina Isis le da su nombre a su hijo.

3200 a.C.: Abydos se convierte en la ciudad funeraria más sagrada del Reino de Khem. Osiris y muchos otros reyes fueron enterrados allí en los siglos siguientes.

11 de agosto de 3114 a.C.: Comienza la Cuenta Larga del calendario maya. Resulta interesante que coincida casi con exactitud con el momento en que un filósofo amratiano llamado posteriormente Ismael recibe la Inmortalidad del Culto de Isis.

3100 a.C.: Comienza la Dinastía I de Egipto (o Dinastía 0), supuestamente fundada por el faraón Menes (también conocido como Aha o Escorpión), que consigue unir las diferentes sociedades y reinos del territorio de Khem.

2800 a.C.: Ismael abandona a los Compañeros de Horus.

Aproximadamente hacia el 2100 a.C.: El primer Tzadikim es creado en Elam. Los canaanitas y mesopotámicos de la Edad de Bronce también comienzan a crear Inmortales con el Hechizo de la Vida.

1700 a.C.: Los Hicsos invaden Egipto.

Aproximadamente hacia el 1380 a.C.: Son creados los dos primeros Xibalba. Durante el siglo siguiente el Hechizo de la Vida comienza a utilizarse en América. Otro Xibalba aparecen entre los antepasados de los pueblos olmecas y tltilco.

1300 a.C.: Los pueblos del mar invaden Canaán e interrumpen el dominio egipcio en la zona. Las ciudades cananitas son atacadas y sufren grandes daños (y finalmente desaparecen). Esta catástrofe económica provoca que los pueblos nómadas de Canaán comiencen a asentarse y desarrollar la agricultura. En este período de conflictos aparecen los israelitas en las tierras altas de la zona.

1000 a.C.: La adoración de Yahwéh y su consorte Asherah se hace dominante entre los israelitas.

Siglo VIII a.C.: Fin del reino de Israel. El reino de Judá absorbe a la mayor parte de los refugiados.

750 – 650 a.C.: La nueva religión del dios Yahwéh comienza a extenderse en la Dinastía Tzadikim.

700 a.C.: Primeras Momias de Pantano creadas en Eire, Dinamarca y Escandinavia.

725 a.C.: Zalmoxis crea al primero de los Oboli.

Siglo VI a.C.: Los primeros Cabiri son creados en Grecia.

586 – 537 a.C.: Los israelitas sufren el Exilio de Babilonia, abandonan a sus dioses y adoptan por completo el monoteísmo. Comienza el dominio de los *Chayot* entre los Tzadikim.

557 – 550 a.C.: Se cree que aparece el primer Inmortal Xianrén entre los nómadas Pazyryk.

Siglo V a.C.: Las tribus nómadas de los pazyryk y escitas perfeccionan la alquimia de la Inmortalidad que posteriormente será utilizada por la Dinastía Xianrén.

458 a.C.: Ezra escribe la Torá.

253 a.C.: Los Cabiri comienzan a catalogar y centralizar la cultura Inmortal, creando una sociedad reconocible hacia el siglo III d.C.

433 d.C.: La Enéade, un consejo que representa la voluntad combinada de las Het, se reúne por primera vez. El resultado final es que las Dinastía se enfrentan a Horus y le exigen que pare de castigar a los inmortales que no lo consideran su líder.

487: La posición de los Visires, anteriormente sólo utilizada por los Shemsu-Heru, es adoptada por las Dinastías.

Siglo IX d.C.: Los Oboli son reconocidos como Dinastía.

1867: La Enéade llama a todos los Inmortales, pidiéndoles que ayuden a los Xianrén mientras se encuentran en su ciclo de muerte. Constituye el primer paso de los Renacidos a la hora de reconocer la amenaza del Emperador de Jade en las Fuentes Amarillas del Mundo Subterráneo.

21 de diciembre de 2012: Fin de la Cuenta Larga del actual calendario maya.

HISTORIA

La sociedad de los Inmortales está formada por varios grupos, con sus propias mitologías y perspectivas. Elementos como la historia y la cosmología resultan muy diferentes dependiendo del enclave en el que surge un Inmortal. Sin embargo, la Dinastía Cabiri se ha convertido en la cronista oficial de los Inmortales modernos. Al contrario que la mayoría de las Dinastías reconocen que el Hechizo de la Vida no fue una invención suya, ni un don de los dioses. Comenzaron su camino hacia la eternidad como los bastardos de los Inmortales favorecidos por la divinidad, lo que por otra parte les ha proporcionado una perspectiva única sobre la naturaleza de su condición.

A lo largo de este libro conocerás las diversas creencias y mitologías de los Renacidos que han surgido en cada Dinastía y los personajes que pueden encontrarse en el juego, pero la mayor parte del texto debería considerarse el punto de vista de los Cabiri tal y como aparece en la Sebayet. Está tan próximo a la verdad como puede estar en la historia a menudo confusa de los Inmortales. Considera lo aquí escrito como un canon o evangelio, pero siempre con una pizca de sal. Tampoco esperes que todos los Inmortales conozcan todo esto o incluso se lo crean, a menos que sean Cabiri de la Het-Mnemosyne.

ZEP TEPI

Habitualmente se considera que la primera dinastía política de Egipto fue fundada por Menes, también conocido como Aha o simplemente como Escorpión. Esta dinastía, que también unificó los reinos de Khem (Egipto) está situada en torno al 3100 a.C. y la lista de faraones establecida por los griegos comienza en esta época. Sin embargo, la verdadera historia de Khem había comenzado mucho antes con reyes y linajes desconocidos o que no se conocen en detalle.

Los hermanos Auser (Asar, Osiris) y Sutekh (Set), junto con sus hermanas y esposas Auset (Esey, Isis) y Nebt-Hut (Nephthys) vivían en la época en la que Caín, el Primer Vampiro, todavía se sentaba en su trono en la ciudad de Enoch. Los detalles son imposibles de verificar en la actualidad, pero parece estar claro que gobernaban sobre la cultura egipcia conocida actualmente como Badari e incluso podrían haber sido los fundadores de esa cultura. Cada uno de los dos hermanos fue Abrazado por un chiquillo diferente de Caín y cada uno fundó su propio clan de vampiros. Por desgracia el don de la no muerte resintió la relación entre los hermanos y se convirtió en el catalizador de una guerra sobrenatural de la que sólo uno de los dos linajes sobrevivió hasta la época moderna.

En vida Osiris había sido un líder fuerte, y muchos están de acuerdo en que lo siguió siendo tras la muerte. El Abrazo le permitió permanecer en su trono durante muchos siglos y su dominio era absoluto. Bajo su guía la filosofía de Ma'at, el orden cósmico, se mantuvo de forma estricta y la anarquía de la sociedad tribal eliminada. Aunque hoy sería difícil encontrar un historiador que lo reconociera, durante esta época Khem fue un lugar de civilización y estabilidad.

Sin embargo, mientras el hermano mayor consideraba el orden como su guía, el hermano pequeño se sentía inclinado hacia el caos. Set era un guerrero, joven y orgulloso, y dudaba de la sabiduría de los métodos de su hermano. Señalaba a las bestias de la naturaleza, destacando que sólo permitían sobrevivir a los más fuertes, que incluso una manada de animales se apartaba de los enfermos y débiles y los dejaba morir. Cuando Osiris se convirtió en un vampiro. Set insistió todavía más en que sus leyes terminarían debilitando el reino, permitiendo que los débiles sobrevivieran y prosperaran a costa de los fuertes.

El viejo faraón Ra deseaba que sus dos nietos compartieran el reino, y que Osiris gobernara las tierras del Bajo Nilo y Set las del Alto Nilo. Pero Osiris creía que su hermano destruiría la armonía que había construido y cuando el joven alcanzó la edad en la que debía recibir su parte de la herencia de su abuelo, Osiris se negó a compartir el trono. La discusión que estalló entre los dos hermanos le dio a Osiris la excusa que necesitaba para exiliar a su hermano durante un tiempo, ordenándole que madurara y buscara sabiduría en los desiertos.

Poco se sabe de lo que le ocurrió a Set durante esta época lejos de Khem, pero está registrado que regresó como vampiro. Ahora que era el igual de Osiris, Set exigió su legado con la arrogancia de la no muerte y ante la negativa de su hermano prometió que le declararía la guerra. Los dos vampiros de la Tercera Generación combatieron en muchas ocasiones y aunque en muchos relatos se describe a Set como un villano completamente depravado, el Culto de Isis conserva documentos heréticos donde también se describen acciones nada nobles por parte de Osiris. Al margen de cómo hubieran sido los dos hermanos en vida, su comportamiento tras la muerte era el habitual entre los vampiros. Set se ocultó entre las sombras, utilizando una guerra de guerrillas, astucia y engaños, mientras que Osiris tenía el apoyo del pueblo, tropas disciplinadas y una cornucopia de tratados con otras criaturas sobrenaturales (la llamada Liga de Osiris).

Quizás la mayor de las armas que Osiris podía utilizar contra Set era la magia de su esposa Isis, una poderosa maga. Sin duda era la más poderosa de la familia, con un poder como nunca se había visto ni se volverá a ver. En sus primeros años consiguió arrebatarle el nombre a su abuelo Ra y supo utilizarlo en su beneficio. Si la mitad de los registros de su culto son ciertos, realizó hechizos que ningún otro mago ha conseguido repetir; uno de ellos nada menos que la resurrección temporal de su esposo vampiro con un reflejo pálido de vida para que pudiera dejarla embarazada. De esta unión sobrenatural Isis dio a luz a un hijo, al que llamó Heru (Horus) en honor al gran dios halcón –un aspecto del Dios Sol.

Como monarca gobernante, Osiris ganó la mayoría de las batallas, haciendo que Set huyera una y otra vez a los yermos para lamerse las heridas. Como nos recuerda la frase “La Historia la escriben los vencedores” y las versiones posteriores de las leyendas rechazan por completo el papel original de Set como enemigo de Apofis y campeón heroico de Ra. Durante esta época estos vampiros se habían convertido en dioses de la mitología egipcia y Set había perdido cualquier elemento de nobleza e integridad a ojos del pueblo.

Sin embargo Osiris se distanció cada vez más a medida que pasaban los años, con su humanidad disminuyendo continuamente. Algunos de los seguidores de Isis murmuraron que había terminado por despreciar su naturaleza, mientras que Set disfrutaba de ella. La bestia que le proporcionaba poder a Set sólo servía a Osiris para recordarle que eran seres iguales, y lo unidos que habían estado en otro tiempo. Osiris abandonó los deberes de estado para buscar una forma de derrotar a la Bestia.

Por cualquier razón, durante esta época la influencia de Set creció poco a poco y utilizó sus artes para corromper a muchos súbditos del reino de Khem. Mientras Osiris dirigía su atención hacia otra parte, Set unió a las tribus más descontentas bajo su control. Lo que no podía tomar por la fuerza lo destruiría mediante el engaño.

El enfrentamiento final tuvo lugar tras las puertas de palacio, y las historias de lo que ocurrió se han vuelto confusas. Existe una historia sobre Osiris siendo engañado para que descansara en un sarcófago que fue sellado y arrojado al Nilo. Otra simplemente describe que Set desmembró a su hermano, mientras una tercera afirma que ambas son ciertas.

Set inmediatamente se dedicó a destruir a los descendientes vampíricos de Osiris y encerró a Isis bajo vigilancia. Dio el Abrazo a su hermana y esposa Nephthys y a través de ella fue capaz de neutralizar los poderes de Isis. Durante un tiempo torturó a ambas hermanas y al niño Heru, mientras perseguía a los aliados de su hermano. Durante su encierro en las garras de Set las dos hermanas descubrieron lo lejos que había caído. Set había hecho muchos aliados para combatir a Osiris, pero ninguno tenía el poder necesario para vencer a las fuerzas superiores del hermano mayor y a la magia de Isis.

Set no consiguió derrotar a Osiris hasta que hizo un pacto con la entidad más poderosa que conocía. Si Osiris gobernaba con el poder de Ra tras él, Set razonó que debía reclutar al enemigo eterno de Ra, Apofis. Aunque en el pasado Set había sido el enemigo jurado de esa fuerza destructora, ahora se entregó por completo al avatar del Olvido. Para horror de las hermanas ahora era un servidor voluntario de todo aquello contra lo que había luchado y en su guerra contra Osiris había provocado una guerra contra la creación.

Set no pudo mantener su Vínculo de Sangre con Nephthys mientras seguía luchando contra los aliados de Osiris, y su poder se debilitó con el tiempo. Con la ayuda de Isis la vampira finalmente fue capaz de liberarse del dominio de su sire y esposo y liberarlas a ambas. Juntas con los pocos aliados y vasallos leales de Osiris escaparon hasta que encontraron refugio en la granja de un hombre llamado Mestha.

Isis sabía que su situación era desesperada, así que junto con su hermana realizó los que quizás fueron los rituales más poderosos jamás realizados con magia. Primero reunió a los Hijos de Osiris supervivientes, los últimos aliados que quedaban entre las tribus del Cocodrilo y el Gato, así como los vasallos leales en los que podía confiar, y las bestias mágicas y criaturas mundanas de la tierra.

Los envió a todos en busca de los fragmentos del cadáver de Osiris, al que Set había despedazado tras su victoria. Aunque no pudieron recuperar todas las partes del rey muerto, encontraron lo suficiente para el propósito de Isis. Unió las partes reunidas y después ayudada por Nephthys y los Hijos de Osiris realizó un hechizo que conmovió los mundos. Trajo las nueve partes del alma de Osiris de vuelta del lugar espiritual al que había ido y restauró de nuevo al dios-rey a su antigua gloria.

Pero hay cosas que ni siquiera la magia de Isis podía restaurar, y lo que resucitó seguía siendo un vampiro. De todas formas era un vampiro alterado para siempre por la energía del mundo de la muerte. Osiris nunca podría volver a transmitir su maldición, y su sangre apenas podía mantenerle en el mundo físico hasta la batalla final. Sin embargo, durante su tiempo en las tierras de los muertos había aprendido mucho de un dios que había conocido allí, y que le había permitido dominar finalmente a su Bestia.

Compartió sus secretos con sus chiquillos, instruyéndolos para que aprendieran a dominar a su Bestia. También respondió a muchas de las dudas que Isis tenía sobre el más allá, permitiéndole perfeccionar su habilidad mágica. El hechizo que diseñó aparentemente era una versión mejorada del

hechizo que había resucitado a Osiris, que podía romper el dominio de la muerte sobre un humano y traerlo de vuelta del inframundo para que viviera de nuevo. Este hechizo creaba hombres inmortales sin la corrupción de la Bestia ni la sed de sangre de los vampiros, los oponentes perfectos de la prole no muerta de Set y las fauces siempre hambrientas de Apofis.

Después de probar el nuevo hechizo en el granjero Mestha (las historias no se ponen de acuerdo en si hubo uno o dos sujetos de prueba) Isis otorgó el beneficio de la vida eterna a su propio hijo, aunque con el tiempo terminó pensando que había actuado más impulsada por la emoción que por la lógica. Heru comenzó su viaje por el inframundo, y cuando regresara sería Inmortal.

Inmediatamente después, la guerra se volvió más intensa. Osiris había perdido la voluntad de luchar, creyendo que era una forma de alimentar a la Bestia. Sus chiquillos habían comenzado los primeros pasos en su nueva filosofía y se volvieron menos efectivos en batalla. El Pueblo del Gato, el Pueblo del Lobo y el Pueblo del Cocodrilo sufrieron mucho, mientras que los seguidores de Set no dejaban de incrementar su poder.

Mientras tanto la cultura Badari había comenzado su declive mientras que los pueblos amratianos (conocidos por los arqueólogos modernos como Naqada I) eran guiados por el ascenso del dios oscuro. Cuando finalmente Set dirigió toda su fuerza contra la Liga de Osiris, los amratianos eran el nuevo poder en la tierra.

La batalla tuvo lugar en la granja de Mestha, y en esta ocasión la forma terrenal de Osiris fue completamente destruida. Set destruyó también a su esposa Nephthys junto con muchos miembros de la línea de sangre de Osiris. Y cuando todo parecía perdido y parecía que Set destruiría a todos los aliados de su hermano, Horus regresó del inframundo.

Horus y Set lucharon, y Horus ganó el tiempo suficiente para que los aliados de Isis huyeran. La batalla en la granja de Mestha había terminado, e Isis y Horus apenas podían reunir a un puñado de seguidores frente a todo un ejército, así que se retiraron de Khem durante un tiempo. Mientras tanto Set convirtió a su ejército en un poder temible, abrazando a sus seguidores más devotos entre los emergentes amratianos. Buscó de forma implacable a los Hijos de Osiris y a cualquier aliado del faraón muerto.

Siendo el guerrero de la familia no hubo mucha sorpresa cuando Set y su prole resultaron completamente victoriosos, y los últimos miembros del clan creado por Osiris encontraron la Muerte Final sin mucho ruido. Los Hijos de Osiris no fueron las únicas bajas de la guerra –llegó a tal extremo que hasta los Garou nativos de Egipto fueron exiliados por el conflicto, el Pueblo Gato de los Bubasti fue aplastado y sometido y el Pueblo Cocodrilo Mokolé neutralizado.

Horus y los magos del Culto de Thoth presentaron batalla como pudieron, pero se encontraban en inferioridad desde el principio. En los largos y arduos años de la guerra entre los Seguidores de Set y la Liga de Osiris, Isis creó más Inmortales para que ayudaran a su hijo. Isis también reclutó a otros Despertados y utilizó su autoridad como reina para formar un sacerdocio conocido como el Velo de Isis. Como su nombre sugiere este sacerdocio actuó en secreto y sus iniciados aprendieron el Hechizo de la Vida para añadir más nombres a la lista de Inmortales. Finalmente, cuando Isis abandonó las tierras de los vivos, transfirió a su sacerdocio la responsabilidad de servir y guiar a los Inmortales creados con el Hechizo de la Vida.

Al principio sólo los más dignos y heroicos, la élite de Khem, recibían el don de la vida eterna, e Isis estableció una selección estricta para decidir quiénes serían capaces de resistir los rigores de la batalla contra la oscuridad. Isis, ahora recordada como la diosa de la vida y la creación, fue una visionaria que vio la amenaza que el Olvido representaba para la existencia, y quizás la primera en combatirlo de verdad. Mientras fue capaz, dirigió el Velo de Isis y a los Inmortales que había creado, enseñándoles para que se convirtieran en un ejército que luchara para proteger el mismísimo tejido de la existencia contra el caos y la corrosión del Olvido.

Mientras su larga vida se acercaba a su fin, Isis emprendió una gran búsqueda visionaria y cuando regresó, proporcionó a su sacerdocio una lista de hombres y mujeres todavía no nacidos a los que se debía ofrecer la Inmortalidad para que sus planes tuvieran éxito. Creía que incluso tras su muerte su visión podría ayudar a su pueblo y a todos los pueblos que surgirían en el mundo. Por desgracia, no todos sus cultistas eran tan dedicados ni sabios como ella y con los años cometieron errores, confundieron nombres y perdieron a algunos individuos antes de que pudieran concederles la oportunidad de alcanzar la inmortalidad.

LOS ISMAELITAS

Uno de los nombres más importantes de la lista de Isis era el de un filósofo y visionario llamado Ismael. Aunque nació después de la desaparición de Isis, era tan sabio y sereno como ella y durante su vida consiguió cumplir una serie de profecías que salvaron al Velo de Isasi de sí mismo y de amenazas externas más oscuras.

Durante un tiempo en la Edad Media existió una secta herética en el Velo de Isis que creía que Ismael era realmente Isis renacida en forma masculina. Algunos de quienes no lo conocieron han sugerido que Ismael era realmente Isis disfrazada. Cualquiera que sea la verdad, el culto dio a Ismael la vida eterna el 11 de agosto del año 3114 a.C. y ascendió hasta convertirse en el consejero más próximo a Horus, y de hecho su mejor amigo.

Durante tres siglos Ismael estuvo en el corazón de la sociedad de los Inmortales, un grupo en expansión que se hacía llamar los Shemsu-Heru, los Compañeros (o seguidores) de Horus. Ismael era el equilibrio de Horus, el Yin de su Yang, el verde fértil en el desierto rojo. Cuando parecía que Horus iba a tomar una decisión precipitada, sólo Ismael podía aconsejarle para que actuara con cautela o probara otra estrategia.

Sin embargo, ninguna amistad, sin importar lo fuerte que sea, puede sobrevivir eternamente cuando hay tanta confrontación de por medio. Horus siempre había sido un individuo de ideas fijas en su sed de venganza contra Set e incluso Isis había intentado una y otra vez templar su fanatismo frente al ejército superior de Apofis. Ismael continuó con sus esfuerzos, y a menudo consiguió unir al resto de la sociedad para que se enfrentara a otras amenazas. Horus no podía permitir que su amigo continuara usurpando su dominio de los Inmortales y su relación se enfrió hasta romperse. En algún momento en torno al 2800 a.C. las cosas alcanzaron el límite e Ismael dejó a los Compañeros de Horus después de una discusión especialmente acalorada.

La desertión de Ismael se convirtió en el catalizador que permitió a otros muchos separarse de Horus. Los Shemsu-Heru comenzaron a perder miembros hasta que sólo quedaron los más devotos del círculo interior, cuya lealtad o temor hacia Horus eran absolutos. Los que se marcharon fueron bautizados Ismaelitas por los Shemsu-Heru, considerándolo un insulto pero la verdad es que el término convirtió al propio Ismael en un héroe del pensamiento libre. Los que habían abandonado a Horus viajaron por el mundo, esperando encontrar a Ismael y seguirle.

Cuando el éxodo de los Ismaelitas llegó a lo que Horus esperaba que fuera su fin, sólo 42 Inmortales permanecían entre los Shemsu-Heru. Los registros del Velo de Isis fueron alterados para afirmar que estos 42 eran los únicos Inmortales que habían sido creados, y durante mucho tiempo fue una parte estricta de su código no mencionar nunca la existencia de los Ismaelitas. Los Shemsu-Heru siguieron adelante y Horus desarrollaría el Wat-Hor o Código de Horus, detallando cómo y dónde los Inmortales combatirían a Set y sus servidores no muertos.

Mientras tanto los proscritos se dispersaron, Ismael no reapareció para guiarles y finalmente eligieron su propio camino, formando una red informal que apenas podía ser considerada un desafío para la Dinastía de los Shemsu-Heru. La organización que tenían en aquellos días estaba en gran parte influenciada por su asociación continuada y secreta con el Velo de Isis. Hubo magos y sacerdotes que en secreto se negaron a seguir las órdenes de Horus y trabajaron estrechamente con los Ismaelitas. La verdad es que la pérdida de Ismael y la obsesión de Horus en la guerra contra Set habían amargado las relaciones entre el culto y los Compañeros, mientras se fortalecía con los Ismaelitas.

Parece que Ismael mantuvo el contacto con los sumos sacerdotes y aunque sus seguidores no tenían un contacto directo y estable con él, a través del culto podían conseguir información de segunda mano. Aunque los Shemsu-Heru les dieron el nombre de Ismaelitas no se molestaron en negar el título, esperando siempre el regreso del primero de los suyos.

LOS TZADIKIM

El exilio autoimpuesto de los Ismaelitas también fue la causa de la dispersión del Velo de Isis, y con él también se extendió el Gran Rito. Sin embargo, ya en este período el control del Hechizo de la Vida había comenzado a extenderse más allá de los magos elegidos por Isis. Al este se habían creado Inmortales no egipcios, Inmortales que un día serían conocidos como la Dinastía Tzadikim. Historias contradictorias y recuerdos incompletos difieren sobre las circunstancias de su creación, y mientras que algunos creen que el Velo de Isis compartió voluntariamente los secretos de la inmortalidad con sus aliados vecinos, la mayoría creen que el Hechizo de la Vida fue robado o vendido por un traidor, quizás incluso uno de los seguidores de Ismael.

El primero de los Tzadikim fue creado durante el esplendor del reino de Elam (que forma parte del Irán moderno) hacia el 2700 a.C., pero hacia el final del Imperio hacia 539 a.C. los detalles exactos del primer Tzadikin eran confusos y se habían olvidado. Sólo los Inmortales con memorias más fuertes recuerdan meros rumores sobre una figura semi-mitológica llamada Dumuzid (Tammuz). En los primeros días Dumuzid fue considerado una abominación por los Shemsu-Heru. Sin embargo, a medida que aparecían cada vez más Inmortales en los reinos de Oriente, el nombre de Dumuzid fue utilizado para describirlos a todos ellos. Las encarnaciones posteriores de la Dinastía Tzadikim se esforzaron por erradicar cualquier recuerdo de Dumuzid y sustituirlo con un personaje más adecuado para sus intereses llamado Elías.

Durante esta época no existían Dinastías, sólo los Compañeros de Horus y los rebeldes exiliados como Ismael. Quienquiera que fuese el primer Tzadikim, no era considerado parte de una facción nueva o separada. Era poco más que una aberración, un Ismaelita no egipcio. Lo mismo podía decirse de los demás Inmortales que comenzaron a aparecer en las culturas de Mesopotamia y posteriormente de Persia, y su mano era detectada en el desarrollo de esos Imperios de la misma forma que sus contrapartidas podían detectarse en el ascenso de Egipto hacia la gloria.

Durante siglos, los “Ismaelitas” de los reinos de Oriente y los Shemsu-Heru mantuvieron una tregua inestable, no exactamente una alianza. En una o dos ocasiones los seguidores de Horus acusaron a los Ismaelitas de aliarse con Set o de cometer otros crímenes en contra de las leyes de Horus, pero estas tensiones pasaron con el tiempo. En su mayor parte ambos grupos estaban más interesados en sus propias batallas y en la lucha contra el Olvido que en las mezquinas disputas entre ellos.

En algún momento hacia el 2000 a.C. Los Shemsu-Heru cerraron sus puertas, creyendo que el último de los Ismaelitas los había abandonado y que podían olvidarse de que habían existido. El Wat-Hor declaró que el contacto con cualquier Inmortal que no perteneciera a los Shemsu-Heru era un crimen y los castigos serían severos. Fue el aislamiento del dominio de Horus lo que permitió que tanto los Ismaelitas como los Tzadikim se convirtieran en Dinastías de verdad.

LOS XIANRÉN

En aquel tiempo uno o más Ismaelitas con intereses comerciales con Oriente compartieron lo que sabían del Gran Rito con un chamán Despertado que vivían en el desierto de Taklamakan. Estos magos de la Edad de Bronce adaptaron la metodología del hechizo de Isis a su propia cosmología y pronto los túmulos funerarios en las colinas al oeste de Xinjiang se habían convertido en los úteros de una nueva y distintiva Dinastía de Inmortales.

No está claro cuando fue creado el primer Inmortal Xianrén porque los Renacidos orientales fueron creados en situaciones desconocidas. Con poca educación y sin ningún método centralizado de contar resulta imposible decidir quién fue el primero en recibir el Gran Hechizo y tampoco tiene mucha importancia. Pasarían muchos siglos antes de que los diversos magos de Oriente llegaran a conocer sus mutuos logros y nunca se unirían u organizarían en un culto como el Velo de Isis.

El comercio de la Ruta de la Seda que llegó hasta las estepas y Mongolia permitió que los secretos de la inmortalidad llegaran poco a poco hacia el este hasta el llamado “Reino Medio.” Los contenidos de muchas tumbas y kurgans ocultos son evidencias de intentos fallidos de crear Inmortales, y muestran cómo las habilidades de preservación de cuerpos se extendían, aunque no todo el potencial del Gran Rito.

Desde Siberia a Indonesia, y desde el Tíbet a Japón, la cuarta Dinastía (hablando históricamente) creció en progresivos pasos y oleadas. Aunque su número se incrementó lentamente, el territorio que abarcaba superó casi de inmediato al de otras sociedades Inmortales. Los Xianrén aparecieron en incontables culturas, siguiendo los términos de docenas de religiones. Los pocos Ismaelitas que viajaron a Oriente también se extendieron despacio y el velo de la filosofía de Isis tuvo menos impacto en estos nuevos Renacidos.

Los magos y sacerdotes que utilizaban el Hechizo de la Vida no eran seguidores de Isis o de Thoth, y nunca habían oído hablar de la guerra entre Horus y Set. Su ignorancia era un alivio bien recibido por los Ismaelitas exiliados, y aprovecharon la oportunidad de explorar la eternidad mediante nuevos ojos y nuevas ideas. Pasaron los siglos y los Xianrén florecieron en Asia, completamente desconocidos por los demás Renacidos o por el Velo de Isis.

Mientras tanto las tierras de Khem experimentaban sus propios problemas debido a la llegada de los Hicsos (Habiru) que arrebataron el trono de Egipto a los faraones gobernantes. Horus luchó a favor de los gobernantes nativos de Khem, pero se encontraba desbordado por las maquinaciones de Set. El dios oscuro había iniciado una campaña secreta de asesinatos que provocaron la reducción del número de Renacidos activos. Su interferencia dejó a Egipto luchando contra inundaciones y faraones débiles, recortando los recursos y aliados de Horus.

En esta época, conocida como el segundo período intermedio del Antiguo Egipto, Set obtuvo una de sus mayores victorias. Colocó a los Aamu (asiáticos) en Hoot-waret (Avaris) y sustituyeron la adoración de los verdaderos dioses con el Culto de Apep. Los reyes hicsos incluso adoptaron el nombre de Apofis durante sus mandatos para mayor desgracia de los egipcios. El Velo de Isis se vio obligado a ocultarse y la mayoría de sus líderes sobrenaturales desaparecieron ante la campaña traicionera de Set.

Horus y sus faraones perdieron Khem en un golpe sin violencia dirigido principalmente por los pueblos semitas conocidos como Hicsos (“pastores” o “reyes pastores”) a los que los egipcios llamaron hekaoo hasoot (gobernantes de tierras extranjeras). Las fuerzas invasoras controlaron el Bajo Egipto y gobernaron desde Memfis, permitiendo que la Dinastía XIII gobernara desde Tebas como un reino vasallo.

Los Hicsos tomaron mucho de la cultura egipcia, especialmente de su administración y religión. Fueron tan influenciados que después de abandonar Egipto fundaron nuevos reinos imitando su civilización y algunos finalmente serían conocidos como hebreos.

A su vez los Hicsos introdujeron nuevos conceptos y objetos nuevos en Egipto como la lira, el telar vertical, el carro de caballos y varias armas incluyendo el arco compuesto. Lo que el pueblo egipcio consideraba avances, Horus lo consideraba un cambio indeseable y corrupción. Los dones caóticos de Set habían alterado para siempre el reino de sus padres y a su pueblo. Muchos Inmortales creen que fueron estos cambios los que impulsaron a Horus a abandonar Egipto siglos después y a mirar más allá de su hogar.

Fue durante esta época que un Inmortal llamado Osarseph llegó al poder entre los Aamu. Formaba parte del sacerdocio de Heliópolis y había conseguido engañar al Velo de Isis para que le dieran el don de la inmortalidad que pronto compartió con magos de los invasores hicsos. Por ese crimen fue conocido entre los pueblos de Egipto como “hijo de” y nada más; un bastardo sin padre ni familia.

Pero su traición no terminó aquí. Osarseph reclutó seguidores entre los Hicsos y muchos nativos egipcios sufrieron en su reino debilitado. Utilizó su resurrección y sus Hekau para someter a los mortales, convirtiéndose en un profeta para ellos y exigiendo obediencia absoluta. Su culto sería conocido como “el pueblo enfermo,” un insulto añadido a su traición a Egipto así como una referencia a las plagas mágicas que desató sobre la nación.

Cuando los Hicsos finalmente fueron expulsados de Egipto, Osarseph y su culto se fueron con ellos. Viajaron al este y entraron en contactos con los pueblos de Oriente Medio, muchos de los cuales ya se encontraba aliados o mantenían relaciones con las tribus Aamu. La influencia que habían recibido los Hicsos durante su estancia en Egipto tuvo efectos duraderos y llevaron a la creación de un culto monolítico.

En esta época los Tzadikim se organizaron como una auténtica Dinastía, y su bautismo surgió durante un período oscuro de los pueblos de la península arábiga. La llegada de Osarseph, con muchos secretos y poderosos Hekau, lo hicieron popular. Su control de tantos seguidores mortales lo volvieron muy popular. Los antiguos Inmortales de Elam, Akkad y Mesopotamia tuvieron que reconocer su poder personal, así como su carisma y su astuta política, por lo que Osarseph terminó convirtiéndose en el líder estos Inmortales y bajo su gobierno floreció la nueva Dinastía. Creó varios Inmortales nuevos con su Hechizo de la Vida robado y su facción creció en número hasta rivalizar con los Renacidos de Egipto en cuestión de décadas.

Aunque Set fracasó en su plan de sustituir a los Inmortales locales con sus propios peones, consiguió alterar la naturaleza de los Inmortales de Oriente Medio y consiguió un nuevo comodín para su guerra. Incluso tras el fin del gobierno de los Hicsos, Egipto no se liberó de la influencia de los pueblos al este de sus fronteras, y continuó siendo afectado por su interferencia. Horus estaba furioso, pues sin orden Khem estaría perdida ante los siervos de Apofis y Set finalmente conseguiría destruir Ma’at.

El propio Osarseph, aunque no era un servidor voluntario del Olvido, servía a la misma causa debido a su naturaleza egoísta y su nacionalismo. Durante muchos años tras su exilio de Egipto mantuvo una guerra secreta con los nobles egipcios que lo habían derrotado y expulsado a los extranjeros del país. Durante el período del Reino Nuevo, los Renacidos lucharon en muchas guerras secretas y enfrentaron a sus servidores mortales en mezquinas guerras fronterizas sin sentido.

Aunque muchos de los Inmortales creados por el Velo de Isis durante el reinado de los Hicsos viajaron con los invasores de vuelta a Oriente, convirtiéndose en los Tzadikim, no todos ellos lo hicieron, e incluso en su hora más débil el Velo de Isis siguió siendo una fuerza respetable y a pesar del odio de los Shemsu-Heru hacia Osarseph, habían previsto la poderosa fuerza que crearía y guiaría, convirtiéndose en una facción del bien.

LOS XIBALBA

En algún momento del siglo XIV a.C. el Hechizo de la Vida llegó hasta las costas de América Central. Quien enseñó el Gran Rito a los magos de Mesoamérica lo hizo sin dejar rastro. Ni siquiera los Cabiri están seguros de si el secreto fue llevado por magos o Ismaelitas, pero saben que los dos primeros Inmortales creados en este continente eran hermanos gemelos que recibieron juntos el Gran Rito.

Hunahpu y Xbalanque surgieron en una tierra en cambio, donde Ma’at e Izfet, cambiaban continuamente de lugar como poder dominante. Participaron desde el principio en la batalla contra el Olvido y el beneficio que aportaban los guerreros Inmortales. Lo que no apreciaban tanto era que las creencias del lejano Egipto corrompieran su propia espiritualidad y los Ismaelitas que no se adaptaba no eran bienvenidos. Incluso las tierras americanas de los muertos eran extrañas y ajenas para los visitantes Inmortales y los Xibabla, como sería conocida la nueva Dinastía, se desarrolló en línea con las creencias locales.

Sin vampiros que combatir en las tierras de los vivos y pocas criaturas corruptas del Wyrn capaces de enfrentarse a los cambiaformas nativos, los Xibalba se concentraron en el inframundo y el reino de los espíritus. No necesitaban ningún culto permanente de magos o una infraestructura central, viviendo abiertamente entre sus propias familias. El Hechizo de la Vida se extendió mediante el comercio y la guerra y durante el siglo siguiente se utilizaba en toda Mesoamérica. Los Xibalba comenzaron a aparecer entre los primeros pueblos olmecas y tlamilco, y finalmente los miembros de la Dinastía se extendieron por el continente americano. Enemigos en vida, los Xibalba encontraban unidad en la muerte y la inmortalidad de la Dinastía se hizo fuerte y decidida.

Quienes no podían hacer las paces con un Inmortal de un estado enemigo recibían educación de los fundadores y resolvían sus conflictos mediante métodos rituales. Los deportes sustituyeron el derramamiento de sangre entre los Inmortales mientras sus familias y tribus continuaban matándose entre ellos de formas terribles. Esta paradoja parecía perfectamente natural para los Xibalba, como los aspectos opuestos de la creación que experimentaban día tras día. La Dinastía prosperó de esta manera durante casi tres milenios, completamente separada de las demás.

EL ASCENSO DE LOS CHAYOT

Al este de Khem una nueva religión había comenzado a dominar la tierra. El reino de Israel había comenzado a tomar forma a partir de las cenizas del reino anterior, destruido desde dentro. Los Inmortales de la nobleza de Canaán perdieron el favor entre los Tzadikim y fueron sustituidos por Inmortales de la cultura hebrea. Toda la Dinastía se alteró drásticamente mientras la religión israelita tendía hacia el monoteísmo.

Los Hicsos habían transmitido su conocimiento esotérico robado a los hebreos, creando una nueva facción dentro de los Tzadikim, que apoyaba una religión que sería adoptada por toda la Dinastía.

Los Tzadikim más antiguos discutieron con los que habían abrazado la nueva religión, y lo único que impidió la destrucción de la Dinastía fue el hecho sencillo de que los Inmortales no sabían cómo destruirse de forma permanente. Sin embargo, algunos cayeron ante las fuerzas del Olvido, mientras que otros se unieron voluntariamente al enemigo para escapar de las purgas. Muchos de los Tzadikim más antiguos abandonaron la Dinastía para adoptar la forma de vida de los Ismaelitas o simplemente se unieron nominalmente a la nueva religión para que les dejaran tranquilos. Grandes templos dedicados al Uno fueron construidos con los ayuda de los Tzadikim de la Het Khnemu, y se inventaron nuevas historias. Cientos de personas fueron asesinadas en nombre del nuevo dios y la tolerancia religiosa al mundo pagano fue destruida en una marea de sangre. Los Chayot, como el nuevo culto Tzadikim fue llamado, manipuló la nueva mitología y a sus seguidores para que asentaran su dominio en la región, obligando a quienes habían sido sus maestros y antiguos a ceder o huir.

La primera mitad del primer milenio antes de Cristo fue un período de caos y reinvención para los Tzadikim y la Dinastía que surgió junto con el reino judío tenía raíces muy diferentes. Hubo guerras civiles dentro de la Dinastía, pero pocos Inmortales más allá de Oriente Medio se dieron cuenta, y en el momento en el que los Shemsu-Heru se dieron cuenta de lo que estaba ocurriendo, la Dinastía había adoptado su forma actual.

Fue durante el período de la caída de Israel y Judá y del Exilio de Babilonia que los Chayot asentaron realmente su dominio. El exilio del pueblo judío continuó durante casi cincuenta años, y durante el mismo los israelitas abandonaron a sus dioses por un monoteísmo total y los Tzadikim siguieron su ejemplo. El fin del Exilio de Babilonia marca el comienzo de la dominación Chayot en la Dinastía Tzadikim.

LOS NACIDOS DEL CALDERO

Al oeste y al norte de estos conflictos los viajeros Ismaelitas habían creado una red de contactos por toda Europa. Varios habían llegado a las Islas Británicas antes incluso de que surgieran los Chayot y tuvieron que aceptar que las tribus locales eran hábiles en la construcción de templos megalíticos, como los egipcios. Contemplando los templos que habían sido construidos en Europa incluso antes que las grandes pirámides, unos pocos Ismaelitas se asentaron en la zona. Otros ayudaron a la creación de Inmortales en Escandinavia y otros lugares del mundo occidental.

Un pequeño culto de Ismaelitas, colaborando con los magos Wyck y otros grupos Despertados del norte de Europa, se dedicaron a estudiar en estas tierras de niebla. Descubrieron las propiedades conservadoras de algunas superficies de agua, frente al calor de los desiertos secos en los que se había realizado por primera vez el Hechizo de la Vida. Tras incontables resurrecciones comprendieron cómo estos lugares actuaban como portales entre los mundos y unos pocos visionarios comenzaron a diseñar una versión del hechizo de Isis para aprovechar sus propiedades.

Tardaron siglos en perfeccionar el hechizo, pero finalmente consiguieron la creación de los Inmortales conocidos como los Crochan Geni: los Nacidos del Caldero. Hacia el siglo VIII a.C.

aparecieron Inmortales nativos en Eire, Dinamarca y Escandinavia, así como en las tierras de los Alpes y Germania.

La Dinastía Crochan Geni se dio a conocer hacia el siglo V a.C., apareciendo en escena como enemigos acérrimos del Olvido. Durante esta época Horus ya había comenzado a mirar hacia el Oeste en busca de una nueva fortaleza y parece seguro que descubrió a los guerreros Crochan Geni y sus batallas contra las Perdiciones de su tierra. Ignoró a los filósofos y sacerdotes, pero los guerreros atrajeron su atención, y las semillas del cambio comenzaron a brotar entre los Shemsu-Heru.

EL CULTO DE ZALMOXIS

En contraste directo con los Xianrén y los Xibalba, la historia del Ismaelita que fundó la Dinastía Oboli es bien conocida. Se llamaba Zalmoxi y en su primera vida era un esclavo mencionado en la lista de nombres que Isis había dejado antes de desaparecer. Tras renacer mediante el Gran Hechizo se convirtió en un médico hábil y un crítico abierto de los métodos de Horus. Tras marcharse de Egipto sus viajes le llevaron hasta el país de los tracios, que convirtió en su hogar de adopción, y finalmente enseñó a algunos de sus seguidores el camino hacia la Inmortalidad.

Colaboró con sacerdotes Despertados, los ctistae y los espíritus de los Ancestros para reproducir el Gran Rito, decidido a compartir su inmortalidad con quienes podían beneficiar al mundo con su existencia continuada. Zalmoxis trató de ir más allá de las creencias y el sacerdocio de Khem, liberar la inmortalidad de Horus y el Velo de Isis, haciendo que fuera posible sin la intervención de magos o sacerdotes vulnerables a la corrupción.

Finalmente Zalmoxis perfeccionó un ritual que permitía la creación de Inmortales en las Tierras de las Sombras y sus aliados magos comenzaron a crear Inmortales a partir de las clases bajas, desde los marginados y desposeídos, a menudo entre los esclavos. Sin embargo, tras unos pocos siglos Zalmoxis declaró que su búsqueda había sido un fracaso y se retiró de entre los Inmortales. Sin embargo sus seguidores no abandonaron sus prácticas y la variación del Gran Rito que había creado finalmente llevaría a la creación de la Dinastía Oboli.

LA EDAD DE LOS ALQUIMISTAS

En el otro lado del mundo los Xianrén experimentaron un crecimiento mientras los nómadas pazyryk de las estepas y los escitas perfeccionaban la alquimia de la inmortalidad que posteriormente sería utilizada por la Dinastía Xianrén en el primer milenio después de Cristo. Desde el 1000 a.C. los antiguos métodos chamánicos de los magos orientales fueron siendo sustituidos por rituales alquímicos más perfeccionados. Aunque los métodos chamánicos continuaron siendo la senda hacia la inmortalidad más utilizada hasta la Edad de Hierro, finalmente fueron abandonados.

Sólo después de esta evolución de la magia chamánica a la magia ritual los magos del Reino Medio perfeccionaron su versión del Gran Rito con añadidos adicionales y requisitos personales que se consideraban necesarios según su visión del mundo. Los Xianrén siempre han creído en duras pruebas y el autosacrificio como preparativos para recibir el Gran Rito, demostrando su dignidad en lugar de ser elegidos por los magos. Los elementos chamánicos evolucionaron a un método en el que las energías del mundo Yin eran intensificadas y se utilizaba una filosofía alquímica. Cuando los Xianrén evolucionaron a un tipo de Inmortales completamente distintos, su comprensión del Hechizo de la Vida había cambiado hasta la versión codificada durante la Dinastía Qin.

LOS CABIRI

Mientras estallaban los enfrentamientos entre los Tzadikim un Ismaelita llamado Cabirus escribió el Hechizo de la Vida en sus “escrituras secretas”, que fueron utilizadas por los magos para crear un nuevo grupo de Inmortales no egipcios. Cabirus había sido un devoto seguidor de Isis, que consideraba que su culto se había distanciado de las enseñanzas de la diosa. Su petición de que la lista de nombres escritos por Isis fuese compartida con los Ismaelitas finalmente cortó sus relaciones con los sacerdotes y Cabirus viajó solo, asentándose finalmente en Tracia con el Culto de Zalmoxis.

Aunque Cabirus y Zalmoxis eran muy diferentes y compartían pocas ideas, consiguieron colaborar juntos durante un tiempo. Compartieron su conocimiento sobre el Gran Rito, pero cada aspiraba a objetivos diferentes. Los primeros Cabiri fueron creados en Tracia, pero pronto emigraron a Grecia no mucho después de las victorias de Alejandro Magno en Persia.

Allí se extendieron lentamente y comenzaron a investigar todos los aspectos de la inmortalidad y los Renacidos. Despreciados por Horus, perseguidos por los Shemsu-Heru e ignorando las intenciones de Isis, los primeros siglos de los Cabiri fueron conflictivos. Buscaron el significado de su existencia inmortal con la ayuda de religiones mística y otras sendas espirituales, y comenzaron a formar un culto con un ideal muy específico.

Cuando la Dinastía fue reconocida por la mayoría de los demás Inmortales, Horus ya había aceptado su sabiduría cuando abandonó Egipto durante el reinado de los Ptolomeos. Los Cabiri proporcionaron al hijo de Osiris información útil para su exilio. Se presentaron ante los líderes de los Renacidos con la sabiduría que habían acumulado, información del inframundo más allá de Amenti, conocimiento limitado sobre los viajes de los Ismaelitas, y detalles sobre los Xianrén y los Crochan Geni. Lo más importante es que los Shemsu-Heru finalmente aceptaron la necesidad de comunicarse con los demás inmortales, y los Cabiri les ofrecieron sus servicios como traductores e intermediarios. Se convirtieron en los emisarios y mensajeros de Horus, y con el tiempo, de todas las Dinastías.

UNIFICACIÓN

En los últimos siglos del primer milenio antes de Cristo, mientras Horus hacía planes para trasladarse más allá de las fronteras de Egipto, llegaron rumores sobre los Xianrén. También llegaron noticias de las victorias de los Crochan Geni contra los esbirros de Apofis. El Culto de Isis había comenzado a presionar a algunos de los Shemsu-Heru para que establecieran contacto clandestino con algunos Ismaelitas y compartieran información y el ambiente estaba cambiando entre los Compañeros de Horus.

Los Inmortales que destacaban en las artes de la magia Celestial comenzaron a anunciar terribles profecías sobre los reinos de Oriente, y al mismo tiempo un inquietante temor comenzó a extenderse en el inframundo de Asia. Algo importante iba a producirse en las tierras de los Xianré, algo igual de importante que el ascenso del Imperio de Caronte en el inframundo occidental.

Horus tuvo que reconocer que la guerra contra Set no se ganaría rápidamente, y desde luego no sin preocuparse de objetivos más amplios. Su odio por su tío vampírico lo había dejado a las amenazas contra las que su madre le había advertido y en momento de rara introspección comprendió la necesidad de luchar en una guerra más grande. Hasta los miembros conservadores de los Shemsu-Heru admiten que los avances de las Dinastías extranjeras habían impresionado a Horus y por ello se había dedicado a preparar el acontecimiento más drástico en la historia de la sociedad de los Inmortales. Las noticias que llegaban desde más allá de Egipto obligaron a Horus a reconocer la existencia, e incluso la valía, de otros Inmortales. No mucho después, tal y como los Inmortales miden el tiempo, se acercó a los Cabiri y abrió sus puertas a los demás Renacidos.

A medida que llegaba el nuevo milenio, aunque para la gente de la época pasó desapercibido, las Dinastías Inmortales se unieron. No fue un proceso rápido, ni tampoco pacífico, pero parecía algo inevitable incluso para los más feroces de los Shemsu-Heru. Los Cabiri y el Velo de Isis establecieron una alianza, y aunque las diferencias raciales creaban conflictos, la unidad de las sendas mágicas proporcionaba un terreno común.

La Ogdoad de las Dinastías habría caído dividida si los Renacidos se hubieran preguntado quién las gobernaba, pero cada grupo disponía de sus propios maestros de Hekau y de sus escuelas de filosofía mágica. La Enéade, la unión de las casas de estudio, formó la columna de la sociedad Inmortal. Un Shemsu-Heru que tenía problemas para aceptar a un Cabiri como su igual, podía ver el valor de un compañero estudiante de Alquimia. Las Casas de estudio se convirtieron en un cuerpo de comunicación y unidad, e incluso de gobierno. A veces aconsejaron a Horus y otras lo presionaban para que cambiara de opinión.

Y así se creó el camino que recorren los Inmortales, en lugar del de las tierras en las que nacieron, y así se acercaron y se unieron. Las seis sendas de la magia y las tres medidas universales de Virtud borraron las diferencias y cruzaron las fronteras invisibles. Los nigromantes de oriente acudieron para aprender los secretos de sus iguales africanos, mientras que los adivinos que leían la Vía Láctea en la Dinastía Xibalba compartieron su sabiduría con los astrónomos Crochan Geni.

COSMOLOGÍA

“El alma del hombre es inmortal e imperecedera.”

-Platón, “La República”

LA MUERTE Y EL ALMA

En la cosmología de los Inmortales, tal y como establece el Gran Rito, el hombre está formado de nueve partes distintas; Ren, Khat, Ab, Khu, Sahu, Akh, Khaibit, Ka y Ba. Todas están unidas y el estado de una afecta al de todas.

- **Ren:** El nombre

El Ren o Nombre Verdadera es algo más que una sencilla descripción; es el esqueleto sobre el que se construye el individuo. Lo define y le da forma, y el conocimiento del Ren puede proporcionar un terrible poder sobre un individuo. En muchos sentidos el Ren se parece a una especie de ADN espiritual, y alterarlo altera irrevocablemente al individuo de forma muy real.

- **Khat:** El cuerpo físico

El Khat es el nombre del cuerpo momificado en una tumba, o el montón de carne que un forense corta en una morgue. El cuerpo es algo que se pudre, pues tal es su naturaleza cuando se separa de otras partes y la razón por la que los Inmortales deben preservar sus cuerpos mientras están muertos o reconstruirlos si quieren resucitar. El Khat contiene el Haty, el corazón anatómico, donde se encuentra el Ab (o Ib).

- **Khu:** La inteligencia espiritual

Una película translúcida e intangible que recubre el cuerpo el cuerpo vivo, en cierto sentido es una especie de aura que contiene la inteligencia del individuo, su carácter y su naturaleza. La palabra Khu deriva del término “brillante” y el Hechizo de la Vida altera el Khu para transformar a un humano normal destinado a morir convirtiéndolo en un nuevo humano Inmortal al que se le niega la trascendencia final. La alteración del Khu mediante el Hechizo de la Vida también le proporciona al Inmortal acceso a sus Hekau y al Sekhem, la energía para utilizarlos.

- **Sahu:** el Wraith

Quienes no han recibido el Hechizo de la Vida y sólo mueren una vez, en el momento de la muerte su Sahu se libera, y en ocasiones da lugar a lo que el Sistema Narrativo llama Wraith. Este cuerpo no físico (corpus) aparece en el más allá, dando lugar a una nueva entidad “germinada” del Khat en la que se introduce el alma. El Sahu no existe hasta que la persona muere y es el recipiente de los aspectos opuestos del difunto: el **Akh** (Psique) y el **Khaibit** (Sombra). El Sahu es eterno e incorruptible excepto por el Olvido y artes como Moliar y la versión sin corromper es el aspecto del individuo que puede viajar al cielo y visitar a los dioses y a los justos. La muerte no sólo libera el Sahu, también da lugar a dos formas espirituales menores descritas como halcones con cabeza humana: el Ka y el Ba.

- **Ka:** El doble

El Ka es el duplicado del individuo; el guardián del Khat que se encuentra perpetuamente cerca del cadáver. También conocido como Imagen, Genio, Doble, Personalidad, Disposición y Atributos Mentales, el Ka es un fantasma que embruja la tumba y un protector peligroso. Es la memoria espiritual al que se hacen ofrendas funerarias y que es impulsado por las emociones de los vivos, por recuerdos y pasiones. El Ka es la forma mediante la cual el Inmortal en su ciclo de muerte interactúa con las Tierras de la Piel, el grillete que alimenta al Ba y da poder a la resurrección. El Ka puede alimentarse de la comida ofrendada, e incluso de la pintura y los tesoros de una tumba. Puede ser mantenido con oraciones y canciones y con cualquier interacción de los vivos con el Inmortal al que pertenece. Mediante esos cuidados puede proporcionar energía para resucitar a los Inmortales muertos.

- **Ba:** El alma

El Ba (a menudo traducido como “alma”) contiene las nociones de “noble” y “sublime.” A veces se describe separada del Ka (aunque con una forma similar), pero es poco más que una medida de energía o poder. Se encuentra dentro del Ka como un corazón, pero es capaz de viajar al más allá y hacerse más fuerte con la energía espiritual y por la gloria ofrecida al Ka. Si el Ka no se alimenta, decae. Son las energías del Ba lo que un Inmortal utiliza para preparar su Khat para la resurrección.

EL CICLO DE LA MUERTE

Cuando el Inmortal muere, su alma se separa durante el proceso, igual que creían los antiguos egipcios. El Hechizo de la Vida, en todas sus versiones, hace realidad esta creencia. La gran mayoría del alma comienza su existencia de forma casi idéntica a la de un Wraith, tal y como se describe en **Wraith: el Olvido**, pero pronto surgen unas pocas diferencias sutiles.

Al principio el Inmortal se encuentra en las Tierras de las Sombras cerca de donde se encuentra su cuerpo (el Khat) en las Tierras de la Piel. Su rostro está cubierto por una Crisálida como la de muchos Wraiths, sin embargo, a un Inmortal le cuesta muy poco tiempo (a la mayoría quizás tres o cuatro muertes) acostumbrarse y finalmente aprende a romper la Crisálida por sí mismo. Los que no pueden casi siempre se encuentran con una entidad espiritual leal a su Dinastía que los Siega.

Aunque en este momento se encuentran en peligro frente a los muchos peligros del Mundo Subterráneo, pocos Segadores de la Jerarquía se atreverán a Segarlos, porque en este momento las Crisálidas Inmortales tienen un aspecto muy distinto, su forma es más brillante y sigue pareciendo “viva.” Sólo los muertos realmente iluminados como los Barqueros pueden determinar lo que es. Para el resto, el Dictum Mortuum suele bastar para evitar tomar contacto con los Inmortales.

Cuando puede percibir lo que le rodea el Inmortal se vuelve consciente de varias cosas. La primera de todas es que su ser está separado. Puede ver su Khat yaciendo en el otro lado de la Mortaja, y revoloteando en las cercanías el Ka que vigila su Khat hasta que está preparado para resucitar. Junto al Ka está el Ba, un reflejo menos corpóreo que parpadea aleatoriamente, y no es especialmente poderoso pero puede viajar por el Mundo Subterráneo a voluntad.

El Inmortal, su consciencia, personalidad y poderes residen en el Sahu o espíritu que toma forma en el Mundo Subterráneo, no muy distinto a como era en vida, aunque quizás un poco más perfecto. El Sahu no tiene una barriga cervicera ni canas, parece un poco más alto y erguido. Es la visión ideal que los Inmortales tienen de sí mismos. El Sahu es para todos los propósitos el Wraith del Inmortal y ambos se consideran intercambiables en este momento. Está definido y gobernado por el Ren (nombre) del Inmortal y contiene su Akh (Psique) y un Khaibit (Sombra), y está envuelto por el Khu.

Cuando se ha tomado un tiempo para formarse el Sahu es libre de viajar por el Mundo Subterráneo y se encuentra gobernado por las mismas reglas generales que un Wraith. Su Khat actúa como su principal Grillete y le permite regresar a las Tierras de las Sombras siempre que lo desea. Desde entonces a menudo buscará el camino al Reino Sombrío de su Dinastía o algún otro santuario seguro en el inframundo, bien por su cuenta o a menudo acompañado por un guía preparado para ayudarlo en su viaje.

EL KHAIBIT

El acto de morir expone al Wraith a la esencia y energía del Olvido, inclinándolo su naturaleza hacia los aspectos de la entropía, coloreando sus percepciones del reino que lo rodea y transformando su bestia en una entidad conocida como la Sombra.

Pero los Renacidos, incluso mientras se encuentran en su ciclo de muerte, no son susceptibles a los efectos del Olvido porque todavía están vivos, todavía son una parte del mundo vivo incluso mientras su cadáver está inactivo. Mientras que un Wraith ve las Tierras de las Sombras como un yermo devastado, que decae en las zonas dominadas por el Olvido, los Inmortales ven el más allá como un reflejo distante del pasado.

El Inmortal sigue equilibrado entre el Yin y el Yang de la vida y de la muerte y puede percibir más que el terrible toque de la muerte que todos los Wraiths deben soportar. Aunque los Inmortales son conscientes de la decadencia de todas las cosas más allá de la Mortaja, para ellos está mezclada con dulces recuerdos y la posibilidad de renovación. Mientras que un Wraith ve la muerte y un Espectro destrucción, un Inmortal sólo ve el fin del ciclo actual dejando paso al nuevo.

Como los Inmortales no se encuentran tan tocados por el Olvido como los Muertos Sin Reposo, sus experiencias en el más allá a menudo son menos extremas. Donde un Inmortal y un Wraith difieren en el Mundo Subterráneo es en la Sombra. El vínculo del Inmortal a la vida impide que los impulsos autodestructivos despierten completamente, de modo que el Inmortal carece de una Sombra que lo acose durante toda la eternidad, y sólo un eco de su malicia consigue emerger de la Crisálida. Esta Sombra menor es conocida como Khaibit (aunque la verdad muchos Renacidos utilizan ese término para referirse también a las verdaderas Sombras) y tiene algunas similitudes con la Sombra de un Wraith normal.

El Khaibit de los Inmortales se despierta en la primera muerte pero se encuentra sofocado porque la criatura en la que surge no se encuentra tan perdida como los Muertos sin Reposo, y el Olvido tiene menos dominio sobre ella. El Khaibit poco puede hacer excepto sacudir sus ataduras en momentos de extrema emoción y algunas veces se fortalece ante la proximidad de la fuente del Olvido.

A veces si el Inmortal se cruza con una fuerza de Espectros o es lo bastante estúpido como para sumergirse en el Laberinto, el Khaibit incrementa su poder e incluso puede adoptar las mismas

habilidades que la Sombra de un Wraith. Por supuesto, los Inmortales toman precauciones para evitar que esto ocurra mientras se encuentran en su ciclo de muerte, utilizando hechizos de Nigromancia y Amuletos.

Sistemas del Khaibit: Las reglas que gobiernan al Khaibit son casi idénticas a las que rigen la verdadera Sombra (consulta **Wraith: el Olvido**). Un Khaibit se crea de la misma forma que la Sombra. Tiene sus Pasiones Oscuras que trata de cumplir, tiene Espinas con las que ejerce su voluntad y Angustia para activarlas. Tiene los mismos Arquetipos que la verdadera Sombra, pero deben diluirse para crear una personalidad menos completa para los Inmortales.

Sin embargo el Khaibit carece de la misma constancia y de la amenaza que la Sombra puede provocar a un personaje y por lo tanto raramente necesita un Guía de la Sombra separado. Por supuesto, jugadores y Narradores pueden desear incrementar la influencia del Khaibit (en función de las reglas para Sombra en **Wraith: el Olvido**) y utilizar el Guía de la Sombra descrito en esas reglas.

El Khaibit puede adquirir Angustia (consulta **Wraith: el Olvido**, 2ª edición).

- Arcanoi: El uso de ciertos Arcanoi por los Inmortales puede incrementar la Angustia del Khaibit como a cualquier Wraith.

- Dados de Sombra: El Khaibit puede ofrecer dados de Sombra exactamente de la misma manera que la verdadera Sombra. Sin embargo el trato es más instintivo, el acto del Inmortal utilizando su reserva de negatividad, su odio y su ira para ganar una ventaja.

- Pasiones Sombrías: De nuevo, el Khaibit y la verdadera Sombra utilizan las mismas reglas, aunque las Pasiones del Khaibit no sean tan obvias.

- Opinión del Narrador: El Narrador o el jugador tienen la posibilidad de añadir un punto de Angustia aquí o allá para reflejar el efecto del ciclo de la muerte en el personaje.

- Fallar en una tirada de Virtud o de Senda: Ante el fracaso personal, el personaje se desliza hacia la oscuridad, y su efecto sobre un Inmortal le proporciona al Khaibit munición para la batalla.

La Catarsis es similar para los Inmortales, igual que para un Wraith. Cuando la Angustia temporal del Khaibit supera la Fuerza de Voluntad permanente, el Khaibit intenta tomar el control. Sin embargo, si tiene éxito lo que hace es inundar al Inmortal con instintos y deseos, obligándolo a llevar a cabo objetivos destructivos y nihilistas, haciéndolo sentir inferior, odiarse a sí mismo y lo hace sufrir con dolor físico y espiritual. Como la Rabia de los Garou o el Frenesí de los Vampiros, las acciones de un Inmortal bajo la influencia de sus instintos oscuros tienden a ser acciones primarias, sin tácticas complejas.

EL APSAI

El Apsai es la Sombra viva, el Khaibit despertado, la Voz de Apofis.

Cuando el Inmortal resucita y vuelve a su cuerpo vivo descubre que algo nuevo ha regresado con él desde el inframundo y que ya no está solo en la inmortalidad. El conjunto resucitado del Inmortal, habiendo recibido el toque del Olvido ya no es tan completo como antes. El Khaibit, una vez despertado, nunca vuelve a su lugar en el subconsciente.

Aunque el hecho de que el Khaibit sea mucho más débil que la Sombra de un Wraith constituya un alivio, se convierte en una presencia continuada que acompaña al Inmortal en sus sueños y sus momentos de debilidad, constituyendo un terrible descubrimiento en su vida. Los Renacidos deben seguir combatiendo su mitad oscura ansiosa de Olvido, su pequeño diablillo perverso que los tienta y conspira contra ellos. En cualquier lado de la Mortaja el Khaibit continúa golpeando los barrotes de su prisión, acumulando Angustia y esperando su oportunidad. Continúa susurrando amenazas y distracciones al Inmortal, elogiando las virtudes del Olvido y la paz de la extinción. Su influencia limitada se siente de todas maneras, a menudo actuando como un aguafiestas de su iluminación y felicidad.

Las Momias se refieren a este oscuro pasajero como el Apsai, como el insecto monstruoso del Antiguo Egipto, porque su voz es como un zumbido constante o una molestia. Como esta pequeña cosa oscura puede convertirse en una amenaza si no se toman medidas para neutralizarla. El hecho de que el Apsai forme parte de la Mente Enjambre del Olvido, sólo intensifica la analogía.

TRASCENDENCIA

A los Inmortales se les niega para siempre la oportunidad de Trascender, ya que es uno de los precios que deben pagar a cambio de la existencia eterna. El Khu, el aura brillante que se eleva a los cielos en un individuo normal, queda alterada por el Hechizo de la Vida y nada puede devolverla a su estado anterior. Aunque los Inmortales están bendecidos para ser capaces de pasar tiempo entre sus ancestros, que la mayoría consideran dioses, ninguno puede ascender de verdad al cielo, paraíso o el bendito más allá de su fe.

Para los Inmortales sólo existe el ciclo de la vida y de la muerte; luchar eternamente o rendirse al enemigo. Ninguna opción es una recompensa o una alegría, y saber a lo que han renunciado a menudo

hiere la humanidad y la moral de los Renacidos en una oleada punzante y continua. Este conocimiento, al final sólo sirve para alimentar al Olvido y fortalecer al enemigo.

La verdad es que todos los Inmortales sienten esta pérdida, que cualquier cosa que fuera su recompensa en el más allá se encuentra en un lugar que no pueden alcanzar. Algunos grupos, como la facción *Chayot* de la Dinastía Tzadikim, enseñan que el cielo finalmente llegará a la tierra cuando el Olvido sea derrotado y de esta manera los Inmortales podrán compartir el paraíso con los justos.

Por desgracia, ni siquiera los Inmortales que proclaman este dogma con más fuerza creen que sea verdad.

EL TORMENTO

Existen desafíos diseñados para enseñar a un Wraith cómo enfrentarse a su ser más oscuro y vencerlo. Algunos de los muertos tienen miedo de lo que hay más allá, de la Trascendencia, no están dispuestos a aceptar la rendición de propone su propia consciencia. Otros temen un terrible más allá de eterna agonía. Debido a esto los Wraiths a menudo se niegan a enfrentarse a su Sombra, escondiéndose de sí mismos y pretendiendo que pueden continuar sin luchar.

Los Tormentos constituyen una experiencia catártica, obligando a esos Wraiths a enfrentarse a sus Sombras y la posibilidad de su disolución o alcanzar la Trascendencia siempre que se encuentran en peligro de perder sus Pasiones, sus Grilletes, Corpus y Fuerza de Voluntad. Haciendo que un Wraith se enfrente o negocie con sus miedos y deseos más oscuros. Los Tormentos purifican al Wraith, abriéndole nuevas posibilidades inherentes a la Trascendencia: la purificación del alma y el paso a un reino superior.

-Wraith: el Olvido, 2ª edición

Pero a los Inmortales se les niega la Trascendencia cuando se someten al Gran Rito, nunca pueden beneficiarse de las lecciones de un Tormento. Cualquier enfrentamiento y desafío que necesita un Inmortal no necesita más juicio que el suyo y el de cualquier entidad sobrenatural ante la que responda. No existe ninguna necesidad de ese rito de iniciación y quizás por esa razón los Inmortales no sufren la misma ordalía terrible que los realmente muertos.

El Khaibit del Inmortal no tiene suficiente fuerza para llevar al Inmortal a un Tormento, simplemente no es tan poderoso. En su lugar el Inmortal es arrastrado violentamente hasta su Khat durante un período de pesadilla en el que queda a merced del Khaibit –un microtormento por así decirlo. No hay ningún Espectro presente ni ningún juego de Pasiones, simplemente la rabia y la furia del Khaibit liberadas y sólo en este momento tiene suficiente fuerza para luchar con el Akh (la Psique) del Inmortal.

Mientras tiene al Inmortal cautivo, el Khaibit hace todo lo que puede para empujarlo hacia el Olvido, arrojando todo el odio acumulado y una munición que consiste en las debilidades y momentos oscuros del Inmortal. Utiliza las dudas y las Virtudes débiles, repitiendo viejos errores y utilizando cualquier truco posible para alejar al Inmortal de la senda de la iluminación hacia el servicio al Olvido. Como un Tormento de verdad, la pesadilla está diseñada para torturar a la víctima, dar poder al Khaibit y obligar al Inmortal a cometer errores que destruyan sus Pasiones, sus Virtudes y su Humanidad.

Los Inmortales temen estos enfrentamientos contra su propia oscuridad, especialmente los Shemsu-Heru, que son quienes son más reticentes a aceptar que son defectuosos. Toda la sutileza se deja de lado cuando el Khaibit trata de destruir las defensas del yo y de la moral que el Inmortal ha construido. En este momento la parte del individuo que se ha cansado de la vida ayuda a las viles tentaciones, mientras la pesadilla se convierte en un recuerdo constante de todo lo que el Inmortal se ha negado a sí mismo o a los demás. Lo peor de estos ataques emocionales es que a menudo los recuerdos perdidos son restaurados, recordando al Inmortal que la existencia eterna termina robando toda la felicidad.

LA SOCIEDAD DE LOS RENACIDOS

CULTURA Y ORGANIZACIÓN DE LOS INMORTALES

Llámallo clan, llámalo red, llámalo tribu, llámalo familia. Llámalo como quieras, quienquiera que seas, necesitas uno.

-Jane Howard

La sociedad de los Inmortales es, como todo lo relacionado con los Renacidos, una dualidad equilibrada –entre las Dinastías inviolables y las flexibles Het. Una combinación de ambas y el juego entre ellas es lo que define a cada uno de los Renacidos. De hecho, la sociedad Inmortal toma su forma de la dominación de los lazos de la Dinastía y la aceptación de la Enéade, definiendo a los Renacidos como una facción sobrenatural.

La Dinastía es el término que describe al grupo que creó a la Momia, mientras que la Het es un grupo filosófico con el que decide asociarse. En los pasados 6.000 años el equilibrio de poder ha derivado de las Dinastías a las Het (consulta el apartado de Historia), abandonando intereses raciales y nacionales por una sociedad unida y enfocada.

Las Dinastías representan de dónde viene un Inmortal, y qué cultura y filosofía llevó a su creación. El número de miembros de una Dinastía raramente tiene un efecto directo en su posición en la sociedad Inmortal. La mayor Dinastía, la de los Oboli, también es la menos influyente, mientras que la de los Ismaelitas es quizás la más respetada debido a su papel en la propagación del Gran Rito, y es una de las más pequeñas.

LA OGDOAD –DINASTÍAS

Las familias felices son todas iguales; cada familia infeliz lo es a su manera.

-León Tolstoi

Las Dinastías son las nacionalidades de los Inmortales, y la pertenencia a una de ellas raramente es una cuestión de elección. Dónde fue creado el Inmortal y qué versión del Gran Rito se utilizó decide tu Dinastía y nunca puedes cambiarla. Los antiguos Ismaelitas son la excepción a esta regla, pero la mayoría de los miembros de esa Dinastía fueron creados dentro de la misma. Los primeros Inmortales que se escindieron de los Campeones de Horus fueron capaces de cambiar un aspecto fundamental de sí mismos y de su Ren, negándose el juicio de los 42 Jueces de Ma'at en Amenti. Este acto los separó para siempre de los Shemsu-Heru y creó una nueva Dinastía. Horus marcó a todos los Ismaelitas exiliados con un decreto con el poder de Nomenclatura y desde ese momento en adelante quienes fueron nombrados y quienes fueron creados por ellos se convirtieron en Ismaelitas.

El consenso general es que existen ocho Dinastías y que las reglas y sistemas del Companion de Momia son similares para todas. Sin embargo no todos los Inmortales están de acuerdo y el mundo terminará mucho antes de que algunos de ellos acepten que su facción sólo es una parte de un grupo mayor. Por importante que sea la Dinastía para un Inmortal, los que nos encontramos al margen del Mundo de Tinieblas podría afirmar que son una convención falsa. Podrían señalarse las diferencias entre los miembros de los Xianrén y de los Xibalba o las similitudes entre los Shemsu-Heru y los Ismaelitas, pero lo que realmente define una Dinastía y la distingue de otra está vinculado al Nombre Verdadero de cada una y de sus miembros. El Ren de un Ismaelita contiene una porción que lo define como tal. La misma porción está presente en todos los Ismaelitas pero en ningún otro Inmortal.

EL CONSEJO DE LA ENÉADE

Un ejecutivo es una persona que siempre decide; a veces hasta lo hace correctamente, pero siempre decide.

-John H. Patterson

Durante muchos siglos la sociedad de los Renacidos estuvo gobernada por los primeros Inmortales, los Shemsu-Heru. A su vez ellos estaban dominados por Horus. Esta sociedad ya se encontraba bien establecida y asentada en el mundo en el momento en que aparecieron otros Inmortales. A medida que los demás grupos de Renacidos establecían sus propios hábitos y centros de poder, formándose nuevas Dinastías, tuvieron poca elección salvo seguir los pasos de los que habían sido creados antes que ellos. Los Inmortales que dieron su espalda a Horus, extendiendo el don de la vida eterna por el mundo, fueron educados en la cultura de los Shemsu-Heru e inconscientemente extendieron sus costumbres en quienes crearon.

Sin embargo, esto no quiere decir que las demás Dinastías se inclinen ante los Shemsu-Heru o los consideren superiores en algún sentido. En los pasos mil años los Shemsu-Heru han sido superados como gobernantes de la eternidad y han permitido que un consejo electo asuma el gobierno de la sociedad Inmortal. El consejo, conocido como el Consejo de la Enéade, o simplemente como la Enéade, está formado por individuos elegidos por cada Het como el mejor representante de entre los suyos, con la esperanza de que permanecerá apolíticos y marquen la formación de una sociedad de Renacidos más incluyente.

Los Inmortales comprenden que la creación está siendo atacada por fuerzas ciclópeas que quieren acabar con todo. Comprenden que esto quizás se deba a que se han vuelto eternos y por lo tanto están unidos al destino del universo. Teniendo en cuenta eso, no es una sorpresa que los Inmortales estén interesados en evitar que el Olvido consuma toda la existencia de una forma o de otra.

Y así, durante la segunda mitad del siglo XIX, los Shemsu-Heru se reunieron en lo que puede haber sido la mayor concentración de Reunidos y oficialmente anunciaron que cesaban en sus intentos de dominio de las demás Dinastías, uniéndose a un nuevo estado de cooperación y unidad. A sugerencia de Horus los Inmortales aprobaron la creación de un consejo no político cuyos miembros serían elegidos entre las Het y no de los gobernantes de las Dinastías. El Consejo de la Enéade (el consejo de los nueve) tendría la última palabra en qué harían los beneficiarios del Gran Rito. Que Horus fuese proclamado Señor de la Guerra de los Inmortales en esta reunión quizás sea un indicio de que extraoficialmente se realizaron pactos secretos, pero su papel como comandante en tiempos de guerra recibió aceptación y no poco alivio entre los reunidos.

En el pasado también hubo reuniones y consejos ocasionales, formados temporalmente para solucionar desacuerdos entre grupos Inmortales o para mostrar un frente unido contra un mismo enemigo, y a los consejos precedentes ya había asistido un grupo importante de defensores. La verdad es que existe una cosa que une a todos los Inmortales y es su comprensión del conjunto y del destino. Honestamente, la ratificación de esta forma de organización fue una anotación y firma de lo que ya eran tradiciones que muchos Inmortales apoyaban.

Y así la Enéade fue establecida con una aceptación casi unánime, y por primera vez desde que el Velo de Isis había perdido el control de los Renacidos, los Inmortales dispusieron de un liderazgo y de una dirección cohesionada. Desde ese momento el resto de la sociedad Inmortal fue capaz de encontrar una estructura unida, territorios reconocidos y los Inmortales dejaron de luchar entre sí, ayudando a quienes tenían Virtudes erosionadas y compartiendo estrategias contra los enemigos.

Desde entonces los Cabiri se han esforzado mucho para mantener esta unidad extendiendo conocimiento y mediante el ejemplo, enseñando la definición y terminología de las diversas tradiciones compartiendo información y sabiduría entre todos los Renacidos. Los Hechizos diseñados por Dinastías distintas serían accesibles a todos los Inmortales a través de las Het y el comercio y la comunicación se establecerían entre los diversos grupos del inframundo.

Horus puede gobernar a los Shemsu-Heru con puño de hierro y los Tzadikim pueden estar dominados por su fe, pero más allá de los límites de las Dinastías, ahora es la Enéade quien gobierna la eternidad. La Enéade se ha convertido en la fuerza mediante la que toda la cultura de los Renacidos manifiesta su voluntad y a la sombra del consejo, como siempre, se encuentra el Velo de Isis. Sus detractores consideran a sus miembros lacayos de Horus, pero no se dan cuenta de que Horus realmente no desea la responsabilidad del liderazgo, ya que lo distrae de sus verdaderos objetivos. Sus defensores comparan la relación entre la Enéade y Horus con el gobierno de Gran Bretaña –con el noble Horus como una figura similar a la reina de Inglaterra, y con una opinión muy importante en la sociedad, pero la Enéade es el verdadero gobierno, el cuerpo electo que establece las leyes y hace política.

En las raras ocasiones la Enéade ha emitido un decreto o dado una dirección al conjunto de los Renacidos, pero no es su forma habitual de actuar. En esas ocasiones quedó claro que la mayoría de los Inmortales importantes coincidían en un mismo objetivo, pero cuando se necesita dar una solución o una respuesta coherente a algo, se convoca un consejo. Cada Het elige a unos pocos de sus miembros para que las representen, y los reunidos realizan una proclamación o declaración definitiva, que a su vez se extiende entre las Het y se propaga entre los Renacidos.

Una de las primeras declaraciones realizadas por la Enéade fue pedir ayuda abiertamente para los Xianrén, para que recibieran tanta ayuda y refugio como necesitaran en su ciclo de muerte y neutralizar los peligros del Reino Oscuro de Jade. Aunque la paz proporcionada por esta democracia ha permitido a los Inmortales lograr grandes avances, también significa que a quienes están en desacuerdo no les queda más remedio que quedarse solos...o recurrir al enemigo. En los últimos siglos las fuerzas unidas de Ma'at han avanzado en su búsqueda conjunta, pero también las fuerzas del Olvido. Varios de los generales de Apofis ansían volver a la Enéade contra sí misma, neutralizando las tácticas lentas y meticulosas de los Renacidos y sustituyéndolas con una proclamación precipitada que los arroje a las fauces del Olvido.

LA MASCARADA

De la misma forma que otras criaturas sobrenaturales, los Renacidos actúan con sigilo y discreción para ocultar su presencia del mundo mortal. Esto no sólo sirve para mantenerlos a salvo de sus enemigos, sino para evitar que las puertas de las Het sean asaltadas por mortales desesperados por conseguir la vida eterna.

A lo largo de los siglos se ha convertido en una práctica aceptada ocultarlo todo bajo capas de alegorías y parábolas. Las historias y leyendas que se cuentan por el mundo sobre las Momias a menudo señalan o contienen fragmentos de conocimiento, conservando lecciones de moralidad o la localización de un templo de los estragos de la amnesia. Aunque los detalles a menudo se difuminan entre encarnaciones, la lección de una leyenda es mucho más fácil de recordar o anotar.

Los Inmortales sobreviven gracias al misterio y los Misterios. El hombre mortal no sabe casi nada sobre algunos de los cultos místicos del mundo clásico y las verdaderas razones que se ocultan tras los sacrificios humanos en los pantanos del norte de Europa. Los secretos de Isis y Nephthys todavía no han sido revelados. Lo que buscaban realmente los seguidores de Orfeo no está registrado en ninguna forma conocida. Pero los Inmortales fueron miembros de los Misterios cuando eran populares y todavía conservan diversos recuerdos de sus prácticas.

Mitos y obras literarias pueden comunicar diversos niveles de información y a menudo pueden contarse a grandes grupos pero sólo son comprendidos e interpretados por quienes han sido educados para reconocer símbolos y metáforas. Muy a menudo un tutor Renacido espera que su estudiante descubra la lección oculta en una historia en lugar de simplemente mostrar los hechos. Aprendiendo la historia de esa manera el estudiante puede aprenderla con otros estudiantes no iniciados.

La Mascarada de los Inmortales no tiene normas fijas y varía de Dinastía en Dinastía y de época en época. La escasa población de Inmortales por el mundo les ha ayudado a mantenerse ocultos, así como el hecho de que a menudo pasan mucho tiempo alejados del mundo mortal. Sin embargo, más allá de eso, el Velo de Isis y otros seguidores mortales también procuran cubrir el rastro de los Renacidos, a menudo limpiando las evidencias tras conflictos sobrenaturales abiertos, vigilando el Khat de las momias muertas, etc.

OTROS INMORTALES

Además existen las Momias Perdición, para quienes la existencia es tan terriblemente dolorosa que se alían voluntariamente con los avatares de la destrucción y actúan en nombre de la causa del Olvido. Mientras que la mayoría de los Inmortales son impulsados por algún deseo profundo por combatir el Olvido, las Momias Perdición son sus opuestos. Abrazan al Olvido como a una esposa, algo que amar y a lo que recurrir. El Olvido es el ideal que ansían, y la filosofía a la que aspiran.

La batalla entre los dos ejércitos Inmortales, entre los que quieren la completa aniquilación de la creación y los que luchan contra ellos, es el eje en torno al que gira la sociedad Inmortal. Isis y sus aliados crearon a los Inmortales para derrotar a la demoníaca serpiente Apofis, un aspecto del Wyrn y del propio Olvido.

¿Han fracasado los Shemsu-Heru en la tarea para la que Isis los creó? ¿Por supuesto que no! Si lo hubieran hecho, no estaríamos aquí para hablar de ello. Su tarea era combatir contra Apofis y Apofis todavía no ha conseguido sus objetivos de destruir la creación, y por lo tanto ¡Los Renacidos son un glorioso éxito!

LA MOMIFICACIÓN EN EL MUNDO

Los Inmortales recién creados y sus asociados mortales pueden preguntarse por qué existen tantos Renacidos en Egipto, con tres Dinastías que afirman haber nacido en Oriente Medio, y las demás Dinastías extendidas por continentes enteros tienen menos miembros. Sin embargo, la razón de esta anomalía es bastante sencilla; las demás Dinastías carecían del sacerdocio centralizado que el Velo de Isis proporcionaba a los Shemsu-Heru y los Ismaelitas.

La tierra del Nilo fue el lugar de nacimiento de los Renacidos, y durante casi dos mil años no existieron otras Dinastías fuera del país. Los magos que finalmente crearon a los Inmortales en otros lugares fueron enseñados por los Ismaelitas egipcios o por el Velo de Isis, y la influencia de Egipto no podía dejar de afectar a los Renacidos.

Aunque puede que exista cierta resistencia a admitirlo, el Velo de Isis fue una de las primeras tradiciones de magos e incluso hoy sigue siendo considerado un Arte entre las facciones místicas. Maestros de la Esfera de Vida, su habilidad para prolongar e incluso regenerar la vida no tenían igual. Incluso los hechiceros menores y los clérigos mundanos del sacerdocio eran hábiles en las artes de la curación y de conducir adecuadamente al más allá a quienes no podían curar.

Pero los líderes del Velo de Isis tenían acceso a mucho más conocimiento, secretos de la Umbral Oscura, los medios para combatir a Apofis que en el pasado era la misión de Set. La propia Isis robó los

secretos de Cardinal y Fuerzas de Ra y utilizó sus habilidades sin igual para crear el Hechizo de la Vida. Anubis proporcionó los medios para derrotar la entropía biológica enseñando el arte de la momificación, creando Grilletes para quienes se convertían en Wraiths.

La verdadera magia de los Magos siempre se ha extendido entre los Despertados, y a través de sus acólitos y hechiceros, a los mortales. La lista de supersticiones y tradiciones religiosas que originalmente inspiraron las recetas y hechizos de la verdadera magia podrían llenar muchos libros de tamaño razonable. Lo mismo vale para el Hechizo de la Vida, que con los años transmitió varios de sus elementos a las prácticas funerarias comunes.

Para el ojo moderno parece que toda la cultura del Antiguo Egipto estaba enfocada en la muerte, aunque realmente los antiguos egipcios no eran más mórbidos ni estaban más interesados en la muerte que tú o que yo. La verdad es que la creencia en la necesidad de preservar el cuerpo para que el individuo pudiera utilizarlo en el más allá fue lo que provocó la creación de mausoleos y libros de los muertos con los materiales más duraderos. Sin embargo, los antiguos egipcios también tenían muchos burdeles, mercados y pasatiempos para nada relacionados con la muerte, sólo que no han sobrevivido tantos para su estudio.

Un elemento vital del Gran Rito que se ha mantenido consistente aunque el hechizo en sí ha cambiado con el tiempo es la necesidad de preservar el cuerpo del futuro Inmortal. En Khem el arte de la momificación era utilizado por el culto de Isis, transmitido por el propio Anubis. Técnicas similares surgieron entre los pueblos sudamericanos, mientras que los chamanes nómadas de Asia combinaron varios procedimientos para conservar los cuerpos de sus muertos más honrados.

Las sociedades que crearon las momias casi siempre lo hacían con alguna influencia del ritual del renacimiento y a menudo se encontraban motivados por el propósito de resucitar a los muertos en el más allá. La magia de Isis se filtró a las creencias de los antiguos egipcios y llevó a la propagación de la preservación y momificación de los cuerpos.

Los europeos de la Edad de Hierro sacrificaban a muchas personas ahogándolos en las aguas sin realizar los rituales que los transformarían en Nacidos del Caldero. Las tribus de los Andes metían a algunos de sus difuntos en vasijas y los preservaban ritualmente para que pudieran continuar relacionándose con los espíritus como los Xibalba. En los templos budistas de Asia se muestran los restos disecados de monjes que murieron de hambre pero sin conseguir la inmortalidad.

Los cuerpos momificados que vemos hoy en los museos y en Discovery Channel a menudo son los intentos de hombres y mujeres despertados que vieron algo del verdadero Hechizo de la Vida e intentaron utilizar. Otros pueden ser intentos fallidos de crear un Inmortal con el verdadero hechizo. No todos los Crochan Geni conseguían dominar sus demonios interiores antes de su cuerpo fuera sometido al Gran Rito, mientras que existen Wraiths egipcios que contemplan con pena su propio cuerpo expuesto en un museo preguntándose qué pudo haber salido mal.

UN MUNDO DE INMORTALES

LOS VISIRES RENACIDOS Y SUS REGIONES

Cuando Horus declaró la gran Diáspora, abandonando su hogar en Egipto ante los Seguidores de Set, los Shemsu-Heru viajaron a lo que se convertiría en la civilización occidental. Unos pocos viajaron al sur del Sáhara, o al oeste a través de los océanos, a América. Y otros viajaron al este, hacia el interior de Asia. Pero siempre se encontraron en minoría porque esas tierras ya tenían Inmortales propios.

Los Ismaelitas ya habían estado allí, y habían compartido los secretos del Gran Rito, así que las únicas posiciones disponibles para los orgullosos Compañeros de Horus eran las de visitantes apenas tolerados. En la mayoría de los casos, los Shemsu-Heru intentaron imponer su propia forma de gobierno y pasaron siglos antes de que los Inmortales conocieran la paz.

Mientras los Renacidos egipcios comenzaban a asentarse por el mundo, Horus vio la necesidad de vigilar mejor las actividades de sus seguidores, de modo que nombró visires o primeros ministros para que representaran su autoridad. Los deberes de los visires consistían en aplicar el código de Horus, ayudando a los Shemsu-Heru cuando fuera necesario, y monitorizando las actividades de otras criaturas sobrenaturales.

Cuando las Dinastías Finalmente crearon una administración cohesionada, el concepto del Visir se extendió entre la Ogdoad y pasaron a responder a la Enéade en lugar de a Horus. Los Inmortales con mayor conocimiento local, casi siempre procedentes de la Dinastía dominante en la zona, ocuparon las posiciones de Visires y pasaron a informar directamente al Consejo de la Enéade.

Mientras tanto en Asia los Xianrén habían establecido su propio sistema con los burócratas Cheng-Huang (vigilantes de ciudad) y los Tu-Di (vigilantes de barrio). Los Inmortales asumieron como deber vigilar su lugar de residencia, protegiéndolo contra Shen problemáticos e interactuar con las criaturas más agradables en beneficio de los humanos.

Estas posiciones se extendieron en la sociedad Inmortal después de que la Dinastía encontrara la paz y ahora cada Visir utiliza varios Cheng-Huan y Tu-Di (normalmente llamados Monitores en occidente) a quienes recurren en momentos problemáticos. Los deberes actuales de estas posiciones tienden a solaparse entre sí y realmente sólo el territorio que vigila un Inmortal es lo que determina su título.

Las posiciones de Visir y Monitor no son para toda la vida –simplemente mientras la Enéade lo considere necesario o adecuado. Algunos Visires han ocupado su posición durante siglos, algunos sólo durante unas pocas décadas. Sin embargo la posición se asume dando por hecho de que un Visir seguirá desempeñando su trabajo aunque se encuentre en el inframundo.

Un Visir puede delegar su posición, con contactos en el mundo criminal, los gobiernos y las iglesias, con una cadena de mando clara y un heredero aparente mientras que otro podría ser un lobo solitario que vaga por su territorio intentando mantener el control de la Umbra Oscura incluso mientras está muerto. Un Visir no se nombra a la ligera y gran parte de su mitología es decisión propia, una señal de confianza de la Enéade en ellos. El nombramiento de Monitores corresponde al Visir, como el uso de los recursos proporcionados por el Consejo de Inmortales.

EGIPTO

La tierra en la que todo comenzó era el hogar físico y espiritual de los Renacidos, o por lo menos de las Dinastías más antiguas, desde la época de Horus hasta la Gran Diáspora durante el auge del Imperio Romano. Sin embargo, incluso cuando la mayoría de los Shemsu-Heru se extendieron más allá de las riberas del Nilo, hubo algunos que se quedaron entre los secretos enterrados y la herencia mítica. O, en el caso de los Ismaelitas, regresaron a la tierra en la que habían sido creados.

A medida que la religión de Khem era erosionada por los sucesivos invasores y finalmente dio paso al Islam, los pocos Inmortales presentes en Egipto trasladaron su fortaleza a Alejandría y muchos Renacidos se les unieron con el tiempo. Cabiri, Tzadikim e incluso Crochan Geni se asentaron en Alejandría y permanecieron allí incluso mientras el centro administrativo mortal era trasladado a El Cairo. Con el tiempo se les unieron miembros de la Dinastía emergente de los Oboli y el puerto mediterráneo ha seguido siendo un centro de cultura Inmortal hasta nuestros días.

Sin embargo, Egipto se encuentra profundamente corrompido por los malditos, pues el clan vampírico de los Seguidores de Set considera el país tan importante y querido como los Shemsu-Heru. Residir aquí es encontrarse en la primera línea del frente en la batalla contra los peones terrenales del Olvido, y requiere una vigilancia constante por parte de los Renacidos. El Visir de Egipto reside ahora en Alejandría y supervisa las actividades de los Inmortales en todo el Norte de África, Sudán, Etiopía, el

curso del Nilo y el Mar Rojo. Utiliza varios Monitores y es considerado muy severo y rígido por todos aquellos a los que gobierna.

ÁFRICA

Más allá del reino de Egipto la influencia de los Setitas se debilita debido a la presencia de otros vampiros. En esta zona los Ismaelitas son la Dinastía más numerosa y quienes siguieron a Ismael hace mucho tiempo que consideran su territorio el centro y el sur de África. Debido a los amplios espacios vacíos y la presencia de peligrosas entidades sobrenaturales, las demás Dinastías no se lo han discutido.

Se cree que Ismael viajó por el continente africano tras separarse de Horus, y existen muchos mitos y leyendas que parecen indicar su paso. Quienes afirman haberse encontrado con el fundador de la Dinastía normalmente dicen que fue en África donde tuvo lugar el encuentro.

Aunque el corazón de África se considera el territorio de los Ismaelitas más antiguos, el puesto de Visir de África sólo ha sido ocupado por la Dinastía desde la fundación de Enéade hasta la actualidad durante la mitad de ese período, y muchos jóvenes Inmortales e incluso Renacidos de otras Dinastías han ocupado ese puesto, viviendo aislados la mayor parte del tiempo.

AUSTRALIA

El Hechizo de la Vida nunca llegó a las costas de Australia, Nueva Zelanda o las islas de Oceanía. Pero los Renacidos han terminado visitando esas tierras y el Visir de las Antípodas ha existido durante al menos cien años. El Visir actual es un vagabundo Crochan Geni que siente un profundo deseo de encontrar aliados entre las culturas nativas de su hogar de adopción y profundizar en el estudio de Karta, el Reino Oscuro de Arcilla, las profundidades sombrías del Tiempo Onírico. Este Visir supervisa las actividades de los Inmortales en Australia, Nueva Zelanda, Indonesia y las islas del Pacífico.

EUROPA ORIENTAL

Hasta hace poco los Shemsu-Heru habían evitado Europa Oriental; sus primeros viajes durante la Edad Oscura dejaron a muchos devastados y asustados, y durante muchos años fueron reacios a regresar. Pero ahora, a medida que Occidente se extiende hacia las tierras de Europa Oriental los Shemsu-Heru han comenzado una nueva aproximación. No es una sorpresa que aunque los Compañeros de Horus han evitado Europa Oriental, varios de los Cabiri se hayan establecido aquí.

Los Oboli y los Crochan Geni también son numerosos en esta zona, y entre ellos se encuentran varios Inmortales nativos. Mientras que los principales santuarios de los Crochan Geni se encuentran en Europa Occidental, este territorio fue el centro de la Dinastía Oboli durante muchos y todavía dominan los lugares que no están vigilados por los Cabiri.

En este lugar los vampiros y los Inmortales han establecido algunas de las alianzas más excepcionales, sabios y filósofos de ambas facciones sobrenaturales han encontrado razones para mantener una relación saludable, si bien puntual. Los Crochan Geni han establecido vínculos con las tribus Garou locales, forjadas en los fuegos de la batalla contra los malditos.

Una zona activa y en cambio, los deberes de los sucesivos Visires de Europa Oriental se redujeron considerablemente cuando las tierras de la antigua Unión Soviética fueron separadas de su dominio. En cualquier caso, la posición de Visir de Europa Oriental no es para individuos sedentarios y pasivos. Desde la caída de la bruja Baba Yaga y de la Unión Soviética, un nuevo Visir ha sido nombrado para supervisar las nuevas naciones surgidas tras la caída del comunismo.

EUROPA OCCIDENTAL

Suiza ha sido la capital europea de los Shemsu-Heru desde hace casi tres siglos, desde que Horus se asentó en las cercanías de la ciudad de Ginebra. Todavía reside en una gran mansión fortificada contra intrusiones físicas y mágicas; desde esta mansión dirige las operaciones de sus seguidores por todo el mundo, y se prepara para la batalla final contra Apofis.

Sin embargo, a pesar de su poderosa presencia, los Shemsu-Heru son invitados de los Crochan Geni locales, que defienden su territorio con ferocidad a pesar de su escaso número. Hace mucho tiempo que Horus aprendió a templar su orgullo al negociar con los Nacidos del Caldero, una Dinastía más que dispuesta a responder a una ofensa percibida con una matanza sangrienta. La verdad es que Horus y sus diplomáticos más hábiles han conseguido ganarse la confianza de los Crochan Geni y atraerlos a su terreno. Horus puede contar con muchos Nacidos del Caldero entre su propia guardia de honor cuando se dispone a presentar batalla.

El resto de Europa Occidental es el territorio indiscutible de los Crochan Geni y los conflictos por el dominio son internos a esa Dinastía. Dan la bienvenida a todos los extranjeros que respeten su autoridad y sus tradiciones, y en ciudades como Londres, París y Berlín se encuentran representantes de

todas las Dinastías. Estos visitantes a menudo intentan permanecer neutrales en los conflictos entre las diversas facciones de los Crochan Geni, pero resulta imposible conseguirlo tras una década o dos.

Aunque Horus reside en Suiza, no se preocupa por los detalles de su hogar de adopción, dejando esa responsabilidad en manos de otros. Habitualmente son los Crochan Geni quienes se encargan de ello, pero en tiempos de paz en ocasiones pueden perder interés por la administración. El Visir actual de Europa Occidental es un miembro de la Dinastía Cabiri.

INDIA

Consideran el crecimiento de la población mortal de la India puede resultar sorprendente los pocos Inmortales que viven en el país. Unos pocos Xianrén y quizás un puñado de Oboli fueron creados entre los indios nativos, pero existen tantos Ismaelitas en el subcontinente como Inmortales nativos. La razón es en parte cosmológica, ya que pocos hindúes o budistas están dispuestos a separarse por completo de la rueda de encarnaciones y convertirse en Inmortales, y como el Hechizo de la Vida nunca se ha realizado sobre un sujeto involuntario, el número de Inmortales indios siempre ha sido escaso.

Quienes han pasado tiempo aquí han informado que las relaciones con las facciones sobrenaturales locales son tensas y difíciles en ocasiones, y los vampiros indios no están tan interesados en unirse a la lucha contra los cadáveres invasores de Oriente como a erradicar toda la oposición local a su dominio. Los cambiaformas y hadas de la India son muy desconfiados y se ofenden con facilidad, pero los Inmortales han conseguido establecer unas pocas alianzas con ellos aunque hayan sido de corta duración.

El Visir de la India es un Ismaelita que ha ocupado esa posición durante siglos y su predecesor fue el primer Visir de la zona.

AMÉRICA CENTRAL Y DEL SUR

Aunque el Nuevo Mundo es el hogar indiscutible de la Dinastía Xibalba, no es infrecuente encontrar a los Inmortales Shemsu-Heru, Cabiri e Ismaelitas en un número significativo. La batalla contra el Olvido adquiere un formato único en este continente, no sólo porque las criaturas sobrenaturales nativas consideran que el hombre blanco es la fuente de todos los males, incluyendo la llegada del Wyrn y sus esbirros, sino también porque buscan equilibrio en lugar de una victoria total.

Los Señores de Xibalba, tal y como se hacen llamar, han seguido el curso de la eternidad con estoicismo. Añoran la época anterior al hombre blanco, cuando la vida y la muerte se encontraban en equilibrio y cambiaba siguiendo un patrón armonioso. Han soportado la época de ascendencia del Olvido, cuando Tezcatlipoca gobernaba el inframundo sin oposición y los hombres blancos usurparon sus tronos. Ahora el Reino Oscuro de Hierro ha caído y creen que ha llegado el momento de aplastar a los heraldos del Olvido.

Los Xibalba y sus aliados han sido pacientes, pero el momento de la paciencia ha terminado. Las señales son claras y un gran conflicto va a estallar en Sudamérica. Quizás sea la primera batalla en la guerra final contra el Olvido, y las otras Dinastías observan con preocupación lo que ocurre en un intento de determinar si ese momento ha llegado de verdad.

Los Inmortales que se alían con los nativos, respetan las tradiciones de los ancestros y ayudan en batalla contra los engendros oscuros de Tezcatlipoca son bienvenidos aquí. Se les muestra respeto y se les ofrecen los beneficios de la hospitalidad. Quienes buscan desafiar el dominio de los Xibalba y su pueblo tienden a desaparecer de las tierras de los vivos y descubren que el inframundo en el que terminan es mucho más aterrador que cualquier lugar sombrío experimentado antes.

Tradicionalmente un Xibalba creado entre los aztecas, el Visir de México, se encarga de todos los asuntos de los Inmortales en Mesoamérica, y colabora estrechamente con sus compañeros, los Visires de Perú y Sudamérica. La tierra de los “Señores de Xibalba” tradicionalmente se encuentra bajo la vigilancia de un Inmortal local responsable de toda Sudamérica. La Dinastía se ha resistido a cualquier intento de compartir las posiciones de Visir con los extranjeros, justificando su actitud con la ignorancia de las tradiciones nativas por parte de las demás Dinastías.

NORTEAMÉRICA

Desde mediados del siglo XIX el Nuevo Mundo ha sido un lugar de reunión para los Inmortales. Ninguna de las Dinastías del Viejo Mundo tiene un dominio histórico en la zona e incluso los Xibalba no consideran Norteamérica importante en comparación con su dominio inmediato. Los nativos americanos al norte de México eran escasos en comparación con las grandes civilizaciones precolombinas del sur y realmente no fue hasta la llegada de los europeos que comenzó a formarse una sociedad de Inmortales.

Había Ismaelitas entre los primeros colonizadores, junto con un Crochan Geni o dos y las leyendas sugieren que las Momias Perdición originales visitaron el continente en alguna ocasión, pero no fue hasta la llegada de los Peregrinos del Mayflower en el siglo XVII que las Dinastías comenzaron a

prestarle atención a Norteamérica. Sin embargo, fue durante los siglos XVIII y XIX que los Inmortales comenzaron a asentarse en el continente y participaron en algunos de los acontecimientos más importantes que llevaron a la creación de la Ogdoad y la formación del Consejo de la Enéade.

A ojos de los Renacidos Norteamérica es tierra de nadie. Aunque los miembros de todas las Dinastías se han asentado en estas tierras, muchos más son los que consideran el lugar una encrucijada o parada temporal en sus viajes por el mundo. Debido a que ninguna Dinastía reclama ningún territorio, consideran que los gobiernos creados en el continente constituyen una nueva esperanza para la creación. Muchos Inmortales han adoptado Norteamérica, su cultura, su estructura política y empresarial con la esperanza de poder crear un imperio humano globalizado. El Visir de Norteamérica es uno de los favoritos de Horus y de cuando en cuando ha sido acusado de influir indebidamente en la Enéade.

El Visir de Norteamérica es Hetch-Abehu, y supervisa los Estados Unidos y Canadá. Sin embargo, desde finales del siglo XX la violencia entre diversas facciones de vampiros en la Costa Oeste ha llevado a la Enéade a crear un nuevo puesto de Visir para esa zona.

ORIENTE MEDIO

Los Tzadikim han heredado un dominio dividido, que de alguna forma representa la política interna de su propia Dinastía. La tierra guarda muchos antiguos secretos ocultos por los desiertos o las guerras, y los servidores de Apofis siempre la han considerado una tierra próspera. El Wyrn es poderoso en los países de Oriente Medio y está bien representado por las Momias Perdición que se congregan aquí.

Aunque aceptan a los Visires que vigilan la situación de su territorio, los Tzadikim proporcionan al Consejo de la Enéade apoyo nominal en el mejor de los casos y mentiras piadosas en el peor. Debido a la fuerte creencia de la Dinastía en su autodeterminación, existen muchos lugares de esta zona que permanecen al margen o del control de la Enéade.

Todos los países divididos de Oriente Medio se encuentran bajo la vigilancia de un mismo Visir, o es que lo dice la Enéade. Muy a menudo procede de la Dinastía Tzadikim, pero ha habido ocasiones (que normalmente duran menos de una década), en las que el Visir fue nombrado de otra Dinastía, a menudo uno de los Shemsu-Heru.

EL REINO MEDIO

No existe duda de que la Dinastía de los Xianrén fue creada entre las sociedades más diversas o que su territorio tradicional es mucho más grande que el de los demás Inmortales. Toda Asia, como es llamado el Reino Medio, es su dominio. Por lo tanto, sería bastante estúpido reducir una región tan enorme a un único estereotipo cultural.

Los Xianrén de China fueron en el pasado la fuerza impulsora de la Dinastía, habiendo tomado medidas para unir a los diversos Renacidos de Asia y animándoles a cooperar en beneficio de toda la creación. Pero en las últimas décadas han perdido mucho poder y estima entre sus compañeros, especialmente desde el ascenso del comunismo. Esto se debe en parte a que muchos Inmortales consideran que China es el principal apoyo de Yu Huang, el Emperador de Jade de las Fuentes Amarillas, el azote del inframundo oriental. Pero también se debe a que los Xianrén consideran que China ha traicionado las virtudes que tanto aprecian.

Los Xianrén de los pueblos nómadas, de los desiertos y de las estepas se han apartado parcialmente de la organización centralizada de la Dinastía para considerar su posición. Desencantados con el mundo moderno y la dirección que ha tomado, entre ellos se encuentran los primeros Renacidos creados en Asia.

Mientras tanto las últimas batallas en la Umbra Oscura han comenzado a surtir efecto también en el Reino Medio. Tras su intento fallido de invadir Estigia, Yu Huang se vio obligado a retirarse a las Fuentes Amarillas ante las numerosas rebeliones en los Territorios Conquistados y los conflictos en las fronteras con las Tierras de las Sombras de la India. Varios poderosos Malfeos surgidos del Maelstrom se muestran dispuestos a apoderarse de su trono y su dominio incuestionable sobre gran parte del inframundo de Asia se ha visto enormemente reducido.

Erlik Khan, el extraño líder de la rebelión contra Yu Huang, ha comenzado a pedir más ayuda a los demás Inmortales considerando que ha llegado el momento de derrocar al emperador maldito del Reino Oscuro de Jade. En los últimos años ha comenzado a establecer alianzas con los Xibalba que comparten sus intenciones. Aunque está lejos de poder declarar una guerra abierta contra el Imperio de Jade, sus tácticas de guerrilla se han extendido por mil dominios y observa lo que ocurre en las Tierras de las Sombras de su dominio y del Pacífico con gran interés.

Durante la Prehistoria los Xianrén consideraban las estepas y los desiertos al oeste y el norte del Reino Medio como su paraíso y todavía se aferran con fuerza a esos territorios. El Visir de la región vigila las tumbas sagradas y el corazón espiritual de la Dinastía, así como todo lo relacionado con los Renacidos. El Visir de Asia se encuentra situado actualmente en Hong Kong, lo que le proporciona

acceso a muchos contactos occidentales. Su dominio abarca China, Japón, el Sudeste Asiático y Corea del Norte y del Sur. Como ocurre con Mongolia esta zona ha sido tradicionalmente vigilada por un miembro de la Dinastía Xianrén.

LA UMBRA ESPIRITUAL

Un reino no del todo comprendido por los Inmortales, durante mucho tiempo se han sentido intrigados por sus habitantes. Cuando los Renacidos se dieron cuenta de que el aspecto masculino del Olvido, el Wyrn, anida en el reino de los espíritus, fue nombrado un Visir para que reuniera información sobre este reino. Con un pequeño grupo de ayudantes, este Visir ha estado reuniendo una biblioteca de conocimiento sobre el mundo espiritual.

LOS GAROU

Tanto un emisario como un Visir, esta posición fue creada para mantener las comunicaciones entre los Inmortales y los Cambiaformas. Cuando la Liga de Osiris se encontraba en su auge los Caminantes Silenciosos y los Shemsu-Heru trabajaban codo con codo y compartían un enemigo común, por lo que los Renacidos han buscado extender esa alianza a otras tribus de hombres lobo.

LA ORDEN DE HERMES

Los descendientes de Thoth hace mucho tiempo que están unidos al destino de los Inmortales. Se requiere un mago Despertado para realizar el Hechizo de la Vida. Aunque los magi aliados con los Renacidos en su mayor parte están unidos al Velo de Isis, existe un Visir que se relaciona con las demás facciones místicas y las vigila. Se considera muy importante evitar que el Hechizo de la Vida no sea redescubierto o utilizado por magi no aliados y se espera que este Visir tome acciones directas y expeditivas cuando resulte necesario.

FACCIONES EXTERNAS

VAMPIROS

La relación entre Renacidos y no muertos, o los Nak, como son llamados los bebedores de sangre, es problemática. A primera vista gran parte de la naturaleza de un vampiro parece estar en manos del Olvido, sin embargo no más de lo que podría estarlo un depredador natural. De todas las criaturas sobrenaturales los vampiros son las que han forjado relaciones más personales con los Renacidos (consulta **World of Darknes: Mummy 1st edition**) y las asociaciones más duraderas.

Para muchos Inmortales los vampiros más humanos parecen compañeros ideales para compartir la eternidad y pocas criaturas pueden soportar el peso de los años como los Renacidos. Sin embargo, al contrario que los Renacidos, los vampiros están malditos y su humanidad casi siempre se erosiona con el tiempo y las relaciones se vuelven insostenibles.

Nota del Narrador: Comparando sendas y puntuaciones de Virtud debería ser posible establecer la probabilidad de que un Inmortal y un vampiro puedan aceptar su compañía. La primera edición de **Momia** fue diseñada principalmente como suplemento de **Vampiro: la Mascarada** y la historia de los Inmortales está contada desde la perspectiva de un vampiro neonato que se hace amigo de uno de los Renacidos y la 2ª edición de **Momia** incluye un “infiltrado vampiro” como ejemplo de jugador.

En general los vampiros y los Inmortales pueden establecer amistades personales, aunque se trata de una situación difícil y debería contar con el permiso del Narrador, aunque podría llevar a algunas experiencias de interpretación fascinantes.

LOS HIJOS DE OSIRIS

Un grupo de vampiros ha conservado un vínculo con los Shemsu-Heru: los Hijos de Osiris. Esta línea de sangre formada a partir de vampiros de clanes y líneas de sangre diversos que niegan sus Bestias y tratan de vivir de acuerdo con las lecciones que Osiris compartió con sus descendientes después de regresar de la muerte. Los Hijos de Osiris son considerados miembros nominales de la Liga de Osiris, aunque ya no mantienen relaciones amistosas con el Velo de Isis.

LOS SEGUIDORES DE SET

De todos los Nak que existen, los descendientes de Sutekh tienen un odio especial hacia los Inmortales. Desde el punto de vista de los Renacidos, los Seguidores de Set son el ejército no muerto de Apofis, tan viles como las Momias Perdición y los Espectros. Horus pasó miles de años dedicado a luchar contra su tío y sus esbirros antes de aceptar el amplio alcance de los ejércitos del Olvido e incluso hoy los Shemsu-Heru a menudo dejan otros intereses al margen para destruir los planes de los Setitas.

HOMBRES LOBO

El Velo de Isis y la tribu de los Caminantes Silenciosos han mantenido una estrecha relación desde antes de que el Hechizo de la Vida fuera perfeccionado y cuando aparecieron los Shemsu-Heru fueron incluidos en esa alianza. Los ancianos Garou aconsejaron a Isis y sus acólitos y los ayudaron en su exploración del inframundo, e incluso hoy algunos siguen aconsejando a los Inmortales sobre la necesidad de una naturaleza esencial. Sin embargo, mientras los Ismaelitas viajaban por el mundo, enseñando el Hechizo de la Vida a otros magos y creando nuevas Dinastías, no todos los Garou tenían la misma actitud tolerante de los Caminantes Silenciosos y surgieron fricciones.

La mayoría de los Garou que comprenden la naturaleza de la inmortalidad, no sólo aceptan a los Renacidos, sino que normalmente están encantados de disponer de ellos como aliados en su lucha contra el Wyrn. A pesar de varias diferencias obvias, los Garou comprenden que el Olvido es un aspecto del Wyrn, y para estos Garou, los más grandes entre los guerreros que luchan contra el Olvido son guerreros dignos de respeto.

Algunos Caminantes Silenciosos creen firmemente que Isis era un avatar de la propia Gaia, o por lo menos una maga inspirada por la sabiduría de la Madre Tierra. Muchos también consideran que Nephthys era Luna en un disfraz terrena y que la creación de los Renacidos fue un acto que todos los Garou deberían apreciar.

Sin embargo, existen ocasiones en la que un Garou se encuentra con un Inmortal y no comprende su existencia. Un individuo que ha muerto y vuelto a la vida puede hacer que criaturas impulsadas por la Rabia lleguen a conclusiones equivocadas. Más de un Inmortal ha sido despedazado por un hombre lobo de tres metros que aullaba algo incoherente sobre abominaciones antinaturales contra Gaia.

AJABA

En el pasado el Pueblo Hiena disfrutaba de respeto espiritual en Khem, donde se consideraba a las hienas avatares de Am-mit el devorador. Sin embargo, a medida que Sekhmet y los leones Simba se unieron estrechamente a Ra, los enemigos naturales de los hombres león perdieron su favor. Actualmente los Ajaba no se encuentran en situación de establecer relaciones con los Renacidos y la mala prensa recibida durante las últimas décadas sin duda los convierte en servidores del Olvido a ojos de los ignorantes.

BASTET

Una tribu del Pueblo Felino, los Bubasti, lucharon junto a los Shemsu-Heru en la guerra contra Set y pagaron un alto precio por ello. Su número fue diezmado y sus parientes sagrados fueron hechos prisioneros para utilizarlos como rehenes contra los hijos de Bast. Desde esa época los Renacidos consideran que los Bubasti se encuentran en una situación comprometida y procuran evitar todo contacto (según algunos rumores a petición de los propios Bubasti).

En los últimos años de la gloria de Egipto, la tribu Simba, asociada con el dios del sol Ra, ocupó la posición de los Bubasti en la Liga de Osiris, pero con frecuencia chocaban con los Caminantes Silenciosos y sólo esporádicamente colaboraban con los Renacidos y sólo cuando les convenía.

MOKOLÉ

Como los Bubasti, el Pueblo Cocodrilo que tenía su hogar en el Nilo El Fayum en el pasado estuvo aliado con Osiris y los Inmortales contra Set, pero eso fue hace mucho tiempo. La prodigiosa memoria de los Mokolé ha permitido que recuerden esta relación, pero también significa que recuerdan lo mal que terminó.

Mokolé y Renacidos pueden encontrar y encuentran terreno común gracias a la habilidad del Pueblo Cocodrilo para acceder a recuerdos del pasado lejano y todavía hay ocasiones en las que los dos grupos se unen para ayudar mutuamente. En América los Mokolé y los Xibalba todavía mantienen una relación estrecha en la lucha contra la corrupción de las facciones sobrenaturales extranjeras.

HENGEYOKAI

En Oriente los Xianrén colaboran estrechamente con las Cortes de la Bestia y mantienen una alianza pacífica con ellos. Los Inmortales de Occidente a menudo consultan a los Xianrén preguntándoles cómo podrían fortalecer una alianza con los cambiaformas de sus países.

MAGOS

Los Renacidos y los Despertados han estado unidos prácticamente desde que Isis perfeccionó el Gran Rito. Como una de las magas más poderosas que jamás han existido y discípula de Thoth (el mago

Hermético original) y considerada una diosa viviente por los Verbena, Isis es muy estimada por muchos magos de las Tradiciones. Esta relación se mantiene en equilibrio porque ningún Inmortal puede ser creado sin el Hekau de los Despertados, y el surgimiento de cada Dinastía ha sido el resultado de la interacción entre los Ismaelitas y los magos nativos.

Los Renacidos y sus aliados del Velo de Isis vigilan cuidadosamente a los magos para impedir que el Gran Rito sea utilizado por los indignos. Cada Renacido que un mago crea tiene el potencial para caer en el Olvido así que es esencial para todos los Inmortales controlar la propagación del Hechizo de la Vida e incluso el conocimiento de su existencia, por no hablar de las copias parcial, imperfectas o falsas del ritual, que pueden tener resultados desastrosos.

A lo largo de la historia, Renacidos y Despertados han participado en sus mutuas guerras. Los Inmortales a menudo han surgido entre las nieblas del tiempo para revelar secretos ocultistas olvidados a los magos y a su vez los magos han reconstruido el Hechizo de la Vida en muchas ocasiones. Pero ningún mago de las Tradiciones mantiene una alianza con los Renacidos al mismo nivel que el Arte del Velo de Isis.

LICHES

Estos magos no muertos (véase **Dead Magic**) son especialmente rechazados por los Renacidos, que los consideran copias degeneradas de su propia existencia. Los que han evitado el Olvido o simplemente el más allá, son culpables de terribles crímenes que resultan horribles para los Renacidos. Debido a la tendencia de los Liches por aliarse con los agentes del Olvido, los Renacidos se mantienen alerta ante indicios de su corrupta hechicería y los atacan en las raras ocasiones que los encuentran.

WRAITHS

Si las relaciones entre Inmortales y magos ha sido estrecha, no es nada comparada con el vínculo intrínseco entre los Renacidos y los espíritus de los muertos. Como la mayoría de los Inmortales pasan al menos la mitad de la eternidad en el inframundo, los Wraiths son para los Renacidos en su ciclo de muerte lo que los humanos mortales son para ellos mientras están vivos.

Las fronteras de Estigia se han extendido con el paso de los siglos afectando a las vidas en el más allá de todos los Renacidos excepto los Xianrén y los Ismaelitas de África y Australia. Los Cabiri, cuyos aliados mortales solían proceder de las culturas en el corazón del Imperio de Caronte han conseguido poner sus pies en las puertas de Estigia. Pero la política de los Inmortales en general es evitar a los Wraiths leales a cualquiera de los Reinos Oscuros y todas las partes interesadas tienen sus propias leyes que prohíben la interacción.

HEREJES

Los Herejes cuya filosofía coincide con la de una secta particular de los Renacidos casi siempre son reclutados en los Reinos Sombríos que son los santuarios de los Inmortales en sus ciclos de muerte. Aunque la verdad es que cualquier Wraith que habite en estos Reinos Sombríos o se alíe con los Renacidos es técnicamente un Hereje según los términos de Estigia.

El problema surge cuando un Hereje cuya fe no coincide con la de los Renacidos se encuentra con un Inmortal. Quienes todavía son capaces de razonar de forma flexible posiblemente consideren al Inmortal como un dios o un mensajero de su dios. La mayoría consideran a los Inmortales como demonios de su panteón y tomarán acciones apropiadas.

RENEGADOS

Al estar fuera del sistema a veces los Inmortales encuentran suficiente terreno común con la facción de los Renegados. Varios círculos de fantasmas Renegados comparten las creencias de los Renacidos y su posición como extranjeros en Estigia. De todos los Wraiths del Reino Oscuro de Hierro, son los Renegados los que con mayor frecuencia interactúan con los Renacidos. Vagando perdidos por los Derroteros de Estigia en un intento desesperado de huir de los Espectros o las Legiones, más de un Renegado ha estado más que agradecido de encontrarse con un Inmortal.

CHANGELINGS

Las hadas son tan eternas como los Renacidos, y comparten su destino con más fuerza incluso que los vampiros. Como los Inmortales las hadas viven largas vidas, pero pueden morir, momento en que se retiran a su propio reino espiritual para esperar el momento de regresar rejuvenecidas. A primera vista su existencia cíclica es lo bastante similar para que puedan surgir amistades y alianzas individuales entre Inmortales y hadas por las mismas razones que surgen con los vampiros. La verdad es que en los primeros tiempos de la creación Inmortales y Hadas realizaron muchos tratados y formaron muchas alianzas, pero tras la Ruptura todos fueron olvidados salvo unos pocos.

ESHU

Los Eshu son para las Hadas lo que los Ismaelitas son para los Inmortales –vagabundos, catalizadores y tan sedentarios como el viento. A medida que los seguidores de Ismael se extendían por África a menudo se encontraron con los Eshu. De hecho muchas culturas asumieron que los vagabundos feéricos o inmortales eran las mismas criaturas, o por lo menos parientes cercanos.

SLUAGH

Los Susurrantes siempre han mantenido una relación especial con los fantasmas del inframundo, y son capaces de interactuar con ellos con mucho menos esfuerzo que otras entidades. Debido a que las dos facciones intercambian información no resulta sorprendente que los Sluagh conozcan la existencia de los Inmortales y de su guerra. Cualquier intento a gran escala de establecer alianzas con el Pueblo del Sueño casi con seguridad se realiza mediante el contacto con los Sluagh.

DEMONIOS

Existe una escuela hereje de Nigromancia que apareció en Babilonia y cuyas enseñanzas todavía circulan entre algunos Renacidos. Estos hechizos están relacionados con la invocación de demonios y espíritus que no están vinculados con las Tierras de las Sombras. Aunque la mayoría de los Renacidos los rechazan y desprecian, algunos de ellos todavía siguen las enseñanzas herejes y algunas veces están dispuestos a compartirlos con otros.

Por su parte, a los Demonios no les gustan las criaturas que conocen demasiados de sus secretos y han tomado sus propias medidas para neutralizar a los demonólogos inmortales. Aunque un Inmortal con sus recuerdos intactos en teoría podría conocer las sutiles diferencias entre un Ángel Caído y un espíritu Umbrole, en la práctica nunca es sencillo distinguir a los seguidores de Lucifer de los esbirros del Olvido o de la prole del Wyrn.

FALSOS INMORTALES

Los Renacidos creados mediante el Hechizo de la Vida a veces son conocidos como Verdaderos Inmortales para diferenciarlos de otras entidades con vidas prolongadas. De hecho, no sólo los vampiros y los magos pueden sobrevivir más allá de la muerte mediante medios sobrenaturales. Los Renacidos conocen a los medio condenados o los casi inmortales del Mundo de Tinieblas e incluso pueden establecer amistades o alianzas con algunos de ellos. De hecho, debido a la actitud tolerante de los Oboli y los Ismaelitas, algunos Falsos Inmortales han sido capaces de hacerse pasar por un Verdadero Inmortal durante un tiempo.

GATOS DE COLA LARGA

De todos los Falsos Inmortales, los Gatos de Cola Larga son los que han tenido una historia más relacionada con los Renacidos. En su búsqueda de la verdadera inmortalidad, compañía u otras recompensas, estas criaturas se han actuado como guardianes de sus tumbas, espías, asesinos, protectores e incluso amantes de los Verdaderos Inmortales. La relación entre los Verdaderos Inmortales y los Gatos de Cola Larga es curiosa, y a veces conflictiva. Los Gatos raramente comparten la actitud benigna de los Renacidos aunque las filosofías de ambos suelen conciliarse tras un tiempo en mutua compañía. Los Renacidos que en ocasiones normales desprecian a los Falsos Inmortales, a menudo suavizan su actitud bajo la caricia de un Gato de Cola Larga.

RÉNXIAN

La cuestión es que aunque en las primeras fases de su búsqueda los Rénxian tienden a evitar la atención tanto como les resulta posible, los que tienen como misión celestial combatir a las fuerzas del Olvido y el caos a menudo cruzan su camino con otros Inmortales. A veces estos Rénxian se alían con los Verdaderos Inmortales, especialmente los Xianrén, para derrotar a un adversario poderoso. Existen Xianrén que pueden reunir una fuerza razonable de Rénxian o utilizarlos para proteger sus dominios mientras se encuentran en un ciclo de muerte. Los propios Rénxian podrían acudir a un Verdadero Mortal en busca de sus secretos o para protegerse, o simplemente por la esperanza de una verdadera resurrección mediante el Gran Rito.

ULTRA MORTALITAS

Los Ultra Mortalitas no tienen un deseo intrínseco de luchar contra el Olvido; de hecho muchos de ellos les deben su existencia a entidades en el bando de Apofis. El Gran Rito no surte efecto en almas tan corruptas y el acto de buscar el Gran Rito podría invalidar cualquier contrato que el Ultra Mortalitas habría firmado. Lo más probable es que un Verdadero Inmortal considere a un Ultra Mortalitas como un

enemigo al servicio de Izfet, o como un blanco adicional si está cazando vampiros o Momias Perdición. Sin embargo, un Ultra Mortalitas charlatán podría por lo menos revelar algo de información sobre los servidores del Olvido si se le permitiera hablar en paz.

CULTOS Y SEGUIDORES

LOS QUE SIRVEN MIENTRAS PUEDEN

Oh, si tuviera la voz y la poesía de Orfeo para conmover a la Doncella Oscura y a su Señor, desde el inframundo te llamaría de vuelta, amor mío. Descendería allí por ti. Caronte o el terrible perro del Rey no me impedirían llevarte conmigo a los campos de la luz.

-Eurípides

La mayoría de los Inmortales dependen de los cultos mortales que los conocen para proteger sus tumbas y sus dominios físicos, así como las propiedades que han adquirido en vida. Dependen de estas órdenes secretas cuando resucitan, a menudo para recordarles quiénes son y qué demonios ocurre. Mientras vuelven a ocupar su lugar en las tierras de los vivos muchos Inmortales todavía recurren a estos cultos en busca de ayuda y apoyo, o simplemente para encontrar un oído amable.

Existen cultos aliados con todos los Renacidos y algunos que limitan su ayuda a una Dinastía o incluso a un único Inmortal. Algunos tienen un conocimiento completo de los Renacidos, mientras que otros sólo saben lo suficiente para mantenerlos leales. Con el paso de los años de servicio muchos han aprendido más de los Inmortales de lo que querrían sus protegidos. Pero en su mayor parte la relación entre ambas partes es recíproca y los Renacidos proporcionan a sus cultos tanto como reciben de ellos.

EL VELO DE ISIS

(Ver el Velo de Isis en el **Libro de las Artes**)

El primero y más destacado de los muchos aliados de los Renacidos es el Culto de Isis, o más correctamente, el Velo de Isis. Este culto histórico fue fundado por la diosa viviente Isis que fue discípula de Thoth y conocía el arte del Ra Hekau (la magia Despertada), que reveló sendas de hechicería a sus sacerdotes y creó a los Inmortales con el Hechizo de la Vida. Su sabiduría y secretos son anteriores incluso a Horus, y aunque su historia ha tenido altibajos, el sacerdocio de magos Despertados se ha mantenido desde la época de Zep Tepi. Sirvieron a Isis en vida y han continuado haciéndolo desde que Ascensión (según creen) para convertirse en Reina de los Neteru.

LOS BARQUEROS

(La Sociedad de los Barqueros, El Círculo del Juramento del Remo, la Legión de los Resplandecientes, los Peregrinos Grises)

Anubis adiestró a los Barqueros (que lo consideran un benefactor) y podría hasta ser cierto que toda esta sociedad fantasmal está sometida a los deseos y planes de Horus. Desde luego parecen miembros de antiguos cultos místicos y se consideran los guardianes de quienes buscan la Trascendencia y de los enemigos del Olvido. Aunque con el tiempo han cambiado y evolucionado, también han tomado muchos elementos de su estructura de los mismos cultos místicos que sirven a los Inmortales y de hecho muchos Barqueros fueron en vida miembros de sociedades esotéricas helenísticas.

Los muertos (e Inmortales) de Neter-Khertet tienen un tratado con los habitantes de Estigia. A cambio de la promesa de ayuda contra sus enemigos y de un tratado de no agresión, el Reino de Neter-Khertet proporcionó tutores a los Wraiths de la Antigua Grecia en los Arcanoi y enseñaría a los Barqueros la verdad sobre las muchas facetas del alma. Los Barqueros mantenían las defensas de Neter-Khertet mientras los Shemsu-Heru estaban más ocupados con sus intereses en las tierras de los vivos. Anubis se encargó de dirigir la facción de la Liga de Osiris en el inframundo.

Más tarde, cuando Caronte decidió gobernar el Reino Oscuro de Hierro, los Barqueros se distanciaron de sus métodos de la Jerarquía. Sus lealtades no se encontraban con el Emperador, sino con transportar Wraiths a las Costas Lejanas. Los Barqueros decidieron de todas formas permanecer para guiar a otros hacia la Trascendencia en lugar de buscarla para sí mismos.

Mientras el Imperio de Estigia se corrompía, los Barqueros buscaron seguridad en otro lugar. Algunos la encontraron con la Dama del Destino mientras que otros se asentaron durante un tiempo en los Reinos Sombríos de los Renacidos. Estas bolsas de resistencia ganaron el favor de los Barqueros a los que desagradaba cualquier tradición que considerara el inframundo como el destino final. Por esta razón un Inmortal normalmente puede esperar ayuda y amistad de los enigmáticos Wraiths que recorren los Derroteros en sus ciclos de muerte (Para más información sobre los Barqueros consulta **Wraith: el Olvido** y el suplemento **Ends of Empire**).

LOS QUE ESTUDIAN CON LOS CABIRI

Los Cabiri se han infiltrado en incontables sociedades secretas y cultos mortales con el paso del tiempo, adaptándolos a sus necesidades antes de dejarlos de lado cuando ya no era seguro asociarse con ellos. Influyeron en las negociaciones que llevaron a la formación del Arcanum y del Alba Dorada. Sin embargo, todo eso palidece en comparación con la dominación y manipulación de los Cabiri sobre el Círculo Órfico. Mujeres Inmortales han influenciado y dirigido la Dikeia durante milenios, y el consejo de los Orgiofantes también es una herramienta de los Cabiri.

LAS EUMÉNIDES (ERINIAS)

Las Euménides originales servían a la diosa Diké, y su nombre fue transmitido a los Wraiths esclavizados o utilizados por los Cabiri en los Campos Elíseos. Cumplen una función similar a los Barqueros, guiando y escoltando a los Cabiri en el Mundo Subterráneo. Guían a los Renacidos y a los muertos que han alcanzado cierto nivel en la comprensión de los vampiros a través de los abismos y Valles Avernae (Valles del Infierno) del Reino Sombrío de los Cabiri.

En el mito de Orfeo, cuando el poeta descendió al Hades para rescatar a su amada Eurídice, fue la habilidad de sus palabras para conmover a las implacables Furias lo que le ganó la simpatía de los dioses primordiales de la muerte. Las leyendas cuentan que el lamento de Orfeo por Eurídice era tan profundo que domó a las Furias y las atrajo a su lado cuando antes nada las había conmovido. Claramente se trata de una historia relacionada con la creación de los Cabiri de su “ejército de sombras furiosas.”

Actualmente en los Campos Elíseos habitan muchos Wraiths Euménides, fieles servidores de los Cabiri y ciudadanos de un paraíso falso. Pero los que están dentro de los Campos y los que están fuera raramente interactúa, porque de otra manera el reino de los Cabiri estaría en peligro. Para dejar los Campos Elíseos se requiere que el recuerdo de ese lugar sea borrado por seguridad, por lo que quienes actúan como Barqueros y guías son tratados con especial reverencia.

LOS BENANDANTI

(Ver **Médiums: Portavoces de los Muertos**)

Los Cabiri han mantenido estrechos lazos con los Benandanti y han influenciado abiertamente y con sutileza muchas de las células de esta facción con el paso de los siglos. Aunque resulta raro para un Benandanti o para sus predecesores los Moldonati Padrón considerar a alguien no nacido con el trozo de placenta “miembro” de su grupo, a menudo están dispuestos a aliarse con otros que muestran sabiduría y conocimiento del Mundo Subterráneo. Los Cabiri han utilizado fragmentos de verdad e información, así como sus Hekau para manipular a los Benandanti para que actúen como sus peones involuntarios (aunque a veces no) en muchos casos. No es infrecuente que un Inmortal Cabiri ocupe el papel de Sapienza (Mentor) de un joven Novicio Benandanti, especialmente si su antiguo tutor ha muerto o es incapaz de completar su educación. Los Cabiri no enseñan rituales Benandanti, pero cuando un estudiante los ha aprendido, un Inmortal puede convertirse en un mentor maravilloso.

LOS RESUCITADOS

Los Wraiths que consiguen salir de las Tierras de las Sombras y reanimar su carne muerta sin el Hechizo de la Vida reciben un especial aprecio por parte de los Cabiri. Por lo tanto estas criaturas a menudo encuentran ayuda y empleo entre los Inmortales de esta Dinastía.

LOS QUE LUCHAN JUNTO A LOS CROCHAN GENI

LAS VALKYRJA DOTTIR

Las Hijas de la Valquiria son un Arte de magos que remontan su herencia a los antiguos hechiceros nórdicos. Estrechamente relacionadas con las modernas Tradiciones de los Verbena y Eutánatos, puede que sean las únicas Despertadas que todavía conservan el Hechizo de la Vida de los Crochan Geni. La mayoría de las magas (casi siempre son mujeres guerreras de algún tipo, aunque en ocasiones reclutan otro tipo de mujeres y algún hombre ocasional) se unen a las Hijas de la Valquiria siguiendo los impulsos de sus Avatares, que afirman haber sido los guías y tutores de los primeros Crochan Geni y la alianza entre este reducido Arte y los Crochan Geni ha funcionado bien para ambas partes a lo largo de los siglos.

LAS VÖLVA

Las Völva eran mujeres sabias, chamanes y sacerdotisas en la sociedad nórdica y germánica antes del cristianismo. Eran hechiceras y brujas que practicaban la profecía, el herbalismo, la sanación natural y otras formas de magia. Muy respetadas en su sociedad, se ocupaban de las necesidades espirituales y físicas de su pueblo, sacrificaban a los prisioneros de guerra y derramaban su sangre. Se

cree que estas prácticas les permitieron vislumbrar el futuro y alcanzaron tal poder que hasta el mismísimo Odín, el padre de los dioses, consultó a una Völva para saber el futuro que aguardaba a las divinidades.

Las Völva nunca han sido un culto totalmente unificado y han mantenido una iniciación hereditaria transmitiendo sus habilidades y han sido aliadas de los Crochan Geni a lo largo de la historia.

LOS HIJOS DE ANNWN

También conocidos como los Guerreros de Hel, los Hijos de Annwn son los Wraiths y Crochan Geni que vigilan el Reino Sombrío de Eliudni. El cuerpo gobernante y la academia militar del inframundo requieren una fuerza constantemente dedicada debido a su cercanía a los bastiones monolíticos del Reino Oscuro de Hierro. Aparte de mantener las barricadas del gran salón, los Hijos de Annwn entrenan a los Crochan Geni para la batalla del Ragnarok y dirigen el comercio de esclavos que constituye la prosperidad de Eiludni.

EL CULTO DE NERTHUS

Este culto nórdico adoraba a la diosa madre Nerthus, que traída paz y fertilidad a nórdicos y anglos, y era la madre de los dioses Frey y Freya. Cuando venía a la tierra se celebraban grandes fiestas, se dejaban las armas y se interrumpía la guerra. Al final la diosa era bañada en un lago secreto por esclavos, que tampoco terminaban su función, eran ahogados. De esta forma el misterio provocaba temor y una piadosa ignorancia de qué podrían ver quienes iban a morir. Los Wraiths de esos esclavos a menudo eran entregados a los Crochan Geni como servidores en sus ciclos de muerte y muchos utilizan a este tipo de lacayos incluso mientras están en las tierras de los vivos. El culto permanece separado de las demás facciones de Eliudni y son considerados Herejes por el conjunto de los Sin Reposo.

LOS SERVIDORES A SUELDO DE LOS OBOLI

Los Oboli tienden a crear cultos a su alrededor, utilizando la fascinación creada por sus “milagros.” A veces es mediante estos cultos que otros ocultistas y mortales ricos y poderosos descubren lo que hace falta para unirse a las filas de los Renacidos. Muy a menudo los Oboli tienen deudas con estos cultos y suelen servirlos en la inmortalidad.

Es bastante común que los Oboli dispongan de criados y servidores a sueldo, o aliados atraídos por su personalidad. Muchos de estos Inmortales fueron ayudados en su búsqueda de la vida eterna por los vivos que dejaron detrás, regresando como mesías o profetas resucitados. Por cada “voz de Dios” que demuestra ser capaz de trascender la muerte y ayudar a su culto existe un Oboli cuyos criados cumplieron sus órdenes sin sentido para seguir cobrando sólo para descubrir que el viejo Sr. X volvió de la tumba para firmar sus cheques personalmente. Estos pequeños cultos y sectas son demasiado numerosos para describirlos por separado.

ILLUMINATEN

Los Illuminati originales fueron creados por librepensadores de Baviera y esta antigua sociedad secreta dio lugar a muchos herederos modernos, que continúan con algunos o todos los propósitos originales del grupo. Por lo menos una de las ramas de la sociedad original de la Ilustración fue ayudada por Inmortales de la Dinastía Oboli hacia 1789 y fue convertido en un culto mortal al servicio de los Renacidos. Aunque el grupo es bastante pequeño y tiene poco poder por mucho que digan los rumores de las teorías de la conspiración, los Illuminaten (esta sociedad al menos) disponen de una considerable cuenta bancaria e influencia sobre varias familias políticas y alianzas europeas.

LOS QUE SIRVEN A LOS SHEMSU-HERU

LA LIGA DE OSIRIS

La batalla entre Set y Osiris duró muchos siglos, y los pueblos de Khem, mortales o no, fueron arrastrados al conflicto de los dioses faraones y se esperaba que participaran en la guerra. El odio entre hombres lobo y vampiros, o entre hombres lobo y hombres felino, tan obvio en la actualidad, hace difícil de creer que pueda haber existido una alianza semejante.

Sin embargo, los nativos de Khem creían desde tiempos antiguos en la divinidad y el derecho de gobierno e incluso muchas entidades que normalmente se enfrentarían a cualquier vampiro, dejaban ese odio para entregar sus vidas al señor de la tierra. La dedicación a Osiris fue fomentada por la sutil y hábil diplomacia de Isis, y la presencia de la diosa reina permitió que enemigos naturales trabajaran codo con codo durante miles de años.

Muchos Garou de la época tenían dudas y carecían de una dirección, ya que el Impergium había terminado recientemente permitiendo que la humanidad prosperara y se extendiera, la Guerra de la Rabia había destruido alianzas antiguas con otros cambiaformas y la Tejedora y el Wyrn parecían estar detrás de cada esquina. En aquella época Khem era el centro de estudio de la magia, Isis había robado el Nombre Verdadero de Ra y había aprendido las Esferas de la magia del dios Thoth. Sueños y espíritus merodeaban en los desiertos y pocas civilizaciones construyeron monumentos funerarios que puedan competir con los de Khem.

La promesa de una sociedad gobernada por el orden divino atrajo a muchos grupos benignos a una causa común y Set pronto se encontró enfrentado a una coalición de muchas facciones que servían a la voluntad de su hermano. Aunque esta alianza era considerada la forma natural del reino de la época, eruditos posteriores a menudo se refieren a este orden como la Liga de Osiris. Por supuesto, muchos eruditos sobrenaturales de hoy dudan que haya existido una alianza semejante pero están equivocados.

Incluso después de que Osiris fuera asesinado e Isis se apartara de su culto, la Liga de Osiris consiguió actuar unida bajo el mando de Horus en muchas ocasiones, reuniendo sus fuerzas para derrotar a Set y los servidores de Izfet. El principal objetivo del odio de Horus era su tío Set, el dios vampiro, y muchos de los miembros de la Liga compartían un rechazo similar hacia los no muertos, de forma que las brechas que surgieron en la alianza se debieron a la presencia de vampiros en la misma. Con la destrucción de Set de los descendientes directos de Osiris y la retirada de su culto no muerto (véase los Hijos de Osiris) de la línea del frente, la nueva Liga de Horus experimentó un período de unidad renovada.

Sin embargo, finalmente Set triunfó en Egipto. Expulsó a los Caminantes Silenciosos de Khem, maldijo a los Bubasti, corrompió a los faraones y Horus terminó abandonando su hogar. El poder de la Liga de Osiris fue destruido y aunque todavía existe en la actualidad como un puñado de aliados no Renacidos de los Shemsu-Heru no puede compararse a sus días de gloria.

LAS VOCES DE IKHNATON

(1353 a.C. – VIII a.C.) Durante la dinastía XVIII de los faraones egipcios, Set consiguió una victoria aparentemente menor sobre los gobernantes mortales de Egipto destruyendo por completo el linaje real. Mediante varios medios consiguió situar a Amenhotep IV en el trono y lo animó a imponer sus creencias monoteístas en Khem. Cambio su nombre a Akhenatón (el espíritu de Atón) y elevó la importancia del disco solar Atón sobre todos los demás dioses.

Akhenatón, a menudo erróneamente considerado un monoteísta, pronto fue derrocado por su pueblo y la verdadera religión de Khem fue restablecida, pero las extrañas ideas que había desarrollado el faraón loco (ayudado por la influencia corruptora de Set) fueron conservados entre unos pocos lealistas. Aunque la religión fue abandonada por los mortales, unos pocos Despertados e individuos de larga vida se aferraron a los principios de Ikhnaton y formaron un Arte en su nombre.

Durante aproximadamente 500 años las Voces de Ikhnaton actuaron en los límites de la Liga de Osiris, luchando contra Apofis siempre que podían, aunque eran marginados por sus creencias y la religión de la mayoría. A pesar de sus diferencias con el resto de la Liga de Osiris, las Voces cubrieron sus nombres de gloria en varios enfrentamientos contra los Seguidores de Set.

Finalmente el monoteísmo de las Voces de Ikhnaton encontró su lugar en la Dinastía Tzadikim, hasta que los últimos miembros del círculo interior del Arte fueron asesinados por una Momia Perdición en algún momento del siglo VIII a.C., aunque quedaron unos pocos conversos que se unieron a las Artes antecesores de las Voces Mesiánicas (el Coro Celestial). Gran parte de su dogma, inspirado por los delirios de un loco influenciado por las maquinaciones de un dios oscuro se perdieron con el tiempo, así como su alianza previa con la Liga de Osiris o de hecho la mera noción de la existencia de los Renacidos.

LOS QUE SIRVEN A LOS TZADIKIM

MOGEN HA CHAV

(Mundo de Tinieblas: Hechicero)

El escudo de los 36 es un culto de hechiceros cabalistas de religión judía ortodoxa dedicados a descubrir la identidad y localización de los Tzadikim. La facción Chayot de la Dinastía Tzadikim ha manipulado al culto desde hace mucho tiempo sin llegar a revelar la verdad sobre los Inmortales y de hecho, nada sobre el mundo sobrenatural. Cada pocas décadas uno de los Renacidos permite que los Mogen Ha Chav lo “descubran”, revelando de forma sutil sólo lo suficiente sobre su encarnación actual para guiar a los hechiceros hacia los objetivos de la Dinastía.

A su vez los Mogen Ha Chav actúan mediante agentes y empleados, dirigidos desde el centro moderno del culto en la ciudad de Nueva York. Utilizando sobre todo métodos de adivinación y reinterpretación de textos antiguos, este culto predominantemente masculino es cauteloso pero decidido

en su actuación. No puede negarse que en el pasado el culto ha utilizado algunas tácticas extremistas pero sus miembros creen que están protegiendo a individuos cuya existencia continuada y justa protege la creación.

LOS QUE ESTUDIAN CON LOS XIANRÉN

LOS QUANSHEN DAO (KUANHSIEN TAO)

La principal escuela del taoísmo del Norte a menudo conocida como el Quanshen Dao “la perfección completa o la realización completa,” son una secta taoísta dedicada a los Ocho Inmortales de las leyendas del taoísmo. Surgió durante el reinado de la dinastía Song de China y fue apoyada por los mongoles de la Dinastía Yuan. Esta secta es el único movimiento taoísta “reformado” que sobrevive en el siglo XX.

Los Kuanhsien Tao, como también son conocidos, enfatizan la integración de las enseñanzas del confucianismo, budismo y taoísmo y la práctica de la alquimia interna. Su arte y veneración hacia los Inmortales puede comprobarse en las tumbas y palacios de toda China. La secta es de naturaleza monástica y ascética y sus maestros enseñan respeto por las tradiciones del budismo Chan y el neoconfucianismo, así como disciplina individual, espiritual y moral frente a los intereses litúrgicos, rituales o filosóficos.

Los pequeños templos y monasterios aislados de los Quanshen Dao a menudo cumplen papeles similares a los santuarios del Velo de Isis en Occidente. Los cultistas vigilan el Khat de los Inmortales y guardan sus posesiones mientras están en su ciclo de muerte, realizan sacrificios al Ka y animan al Inmortal a regresar a la vida. Mientras están vivos los Xianrén no pueden esperar mucho apoyo marcial o monetario del culto, pero siempre pueden ofrecerle una comida caliente y un lecho suave si los necesita.

LOS KHARA KAM

Los Khara Kam o Chamanes Negros no son malignos, simplemente practican magia enfocada en la muerte y el mundo fantasmal. Son chamanes que se relacionan con el Mundo Subterráneo y los Wraith en contraposición a los Ak Kam o Chamanes Blancos que se relacionan con la Umbra espiritual y los Umbrole.

Los Khara Kam son capaces de emprender el Dolbor (viaje al inframundo), entrando a las Tierras de las Sombras mediante un ritual que les enseñó Erlik Khan. Lo hacen para combatir y atrapar espíritus descarriados y atormentados de individuos que sufren todo tipo de aflicciones para poder curarlos. También cruzan la Mortaja para buscar las almas perdidas de los suicidas para poder guiarlas fuera de sus propios infiernos personales. Parece claro que los Khara Kam han heredado las habilidades de los magos que crearon a los primeros Xianrén y que todavía pueden traer a un hombre de regreso de entre los muertos viajando a Tengri (el Cielo) para recuperar el Kut (alma), o de otra manera lo único que se conseguiría sería un cuerpo autómatas habitado por otro espíritu.

Aunque Erlik Khan era el dios supremo del Mundo Subterráneo, raramente causaba el mal, que tiene un origen demasiado humano. Sin embargo, enseñó a los Khara Kam a disponer de sus cuerpos materiales mediante la creación tras su muerte para evitar que los espíritus malignos tuvieran cadáveres que habitar en el mundo de los vivos. Los espíritus malignos de los difuntos (Quermeses) que realizaron actos malvados cuando estaban vivos habitaban en el Mundo Subterráneo y los Khara Kham aprendieron a ponerlos en fuga.

En los tiempos antiguos los Khara Kham realizaban sacrificios a Erlik Khan en ceremonias que se celebraban de noche, matando animales domésticos con algún defecto (un cuerno roto, anémicos, etc.) pues creían que el inframundo invisible era un mundo al revés, que contrastaba con el visible, donde vivían los humanos, y por lo tanto los sacrificios que enviaban al otro mundo eran perfectos. Incluso en la actualidad estos chamanes realizan ofrendas de cuchillos rotos, monedas dobladas, vestidos de seda rotos, huesos (aunque tienen que estar completos) y cosas similares enterrándolos de noche en el suelo en un lugar secreto cuya superficie es regada con vodka en una espiral contraria a las agujas del reloj y se le prende fuego. Puede realizarse un ritual antes de enviar las ofrendas que crea una imagen sobre la que se dibuja una serpiente, un oso negro o un caballo negro con sellos que atrapan los deseos malignos para evitar una calamidad o un ataque de una de las Hijas de Erlik Khan.

Los Khara Kam a menudo rinden homenaje a Erlik Khan para ganar el favor de las Syvén, sus hijas. Estas peligrosas Inmortales pueden visitarles en sueños para proporcionarles sabiduría o enseñarles hechizos como el Dolbor, normalmente cobrando un precio en un encuentro sexual, o pueden manifestarse en el mundo de los vivos y dar al chamán ayuda (o placer).

RÉNXIAN

Los Rénxian, un tipo de Falsos Inmortales, son ocultistas, hechiceros e individuos iluminados que han conseguido escapar de la muerte y su destino en el más allá mediante magia menor y engaños. La mayoría de ellos viven vidas prolongadas, pero sólo una década o dos más de lo normal, existiendo en lugares tranquilos temiendo constantemente el castigo de los Cielos. Finalmente todos ellos son descubiertos por los Ministros Celestiales y a la mayoría simplemente se les impone su destino original y mueren. A algunos el Cielo les ofrece una posición como diplomáticos celestiales, que a menudo buscan a los Inmortales Xianrén para convertirse en sus agentes y aliados y su servidumbre puede ser placentera o dura dependiendo de la edad y de los Inmortales a los que sirven.

LOS QUE SUFREN JUNTO A LOS XIBALBA

LOS BALAMOB

(Mundo de Tinieblas: Hechicero)

Los chamanes bestiales llamados Balamob son un culto poco unido fundado por los héroes gemelos Hunahpu y Xbalanque, los dos primeros Inmortales Xibalba. Aprendieron la existencia de los reinos espirituales y a utilizar su energía como los gemelos cuando regresaron de Xibalba. Con el tiempo los Balamob terminaron convirtiéndose en sacerdotes mortales y magos en la cultura maya. Obtenían su poder y su fe de los reinos Umbrales y su vínculo con espíritus totémicos de los mayas. A menudo sirvieron a los Xibalba y fueron ayudados por ellos y se dice que fueron el Yang frente al Yin de los Inmortales, el reflejo de la Umbra espiritual frente a la Umbra Oscura de los Xibalba.

Los restos del culto Balamob se encuentran desperdigados y carecen de estructura formal, así que resulta imposible determinar si siguen aliados en conjunto con los Xibalba, aunque las alianzas individuales son frecuentes. Ambos grupos están formados por sacerdotes guerreros solitarios dedicados a la comunidad y los mundos espirituales, y sus similitudes crean relaciones de colaboración cómodas para ambas partes. Los Balamob reverencian a los Renacidos como sus maestros y fundadores, así como los avatares vivos de los mundos espirituales, e incluso en los momentos más oscuros del culto se esforzaron por ayudar a los Renacidos siempre que podían.

Los Xibalba a menudo consideran a los Balamob como “sus” sacerdotes, y a veces los comparan con el Velo de Isis cuando las discusiones con los Shemsu-Heru se acaloran demasiado. Varios Xibalba fueron sacerdotes Balamob en su primera vida y es justo reconocer que sin el acceso a los recuerdos y guía de los Inmortales, el culto de los Balamob nunca habría sobrevivido tanto tiempo frente a las masacres de los europeos. En la edad moderna los Xibalba creen que pueden convertir a los Balamob en un faro para reclamar la herencia espiritual y nacional de Mesoamérica.

CAPÍTULO DOS: LA OGDOAD

LA OGDOAD: LAS OCHO DINASTÍAS DE LOS RENACIDOS

DINASTÍA (SOCIEDAD)

Existe más de una variedad de Inmortales en el Mundo de Tinieblas, porque existen varias culturas que recompensaron a sus héroes con la inmortalidad en la guerra contra el Olvido. Existen muchos caminos del Gran Rito, pero todos llevan al mismo destino y las diversas variantes del Hechizo de la Vida crean Inmortales casi idénticos en naturaleza y capacidades. La magia del Gran Rito que transforma a un ser humano mortal en un Inmortal recibe el nombre de Hechizo de la Vida, aunque no siempre es un hechizo reconocible en sentido tradicional. Sin embargo, siempre hay un proceso de alquimia personal, espiritual y física que altera para siempre el cuerpo humano de la misma manera.

Los Renacidos egipcios llamaron a las sociedades Inmortales Dinastías en un acto de arrogancia, porque cada una estaba asociada a una edad y linaje. Los Shemsu-Heru son la Primera Dinastía, los verdaderos Renacidos creados por los dioses para luchar en una guerra sagrada contra Apofis. Después surgieron los cobardes Ismaelitas, la Segunda Dinastía, creados por un deseo falso de libertad y autodeterminación. La Tercera Dinastía fueron los Tzadikim, una unión política de Ismaelitas y después llegaron los ladrones bastardos de la inmortalidad, la Cuarta Dinastía de los Cabiri. Cuando los Renacidos de la Primera Dinastía descubrieron la existencia de otros Inmortales en otras tierras también comenzaron a llamar Dinastías a sus sociedades (o Dinastías extranjeras, Dinastías bastardas, etc.).

Estas Dinastías Extranjeras no crean que los Shemsu-Heru sean el pináculo ni tengan la primacía en ninguna pirámide inmortal o que de alguna manera sean mejores que ellos, si es que tienen en cuenta sus prejuicios. Cuando los Cabiri emprendieron su búsqueda para cuantificar y comprender la vida eterna de los Renacidos distinguieron entre los Inmortales que habían sido creados con el Hechizo de la Vida original diseñado por Isis (Shemsu-Heru, Ismaelitas, Tzadikim y Cabiri) con el término Athanatos (no muerto/inmortal) y los que habían sido creados con variaciones (Crochan Geni, Oboli, Xianrén, Xibalba) con la palabra heteros (“otros”)

Athanatos	Heteros
Ismaelitas	Xianrén
Tzadikim	Oboli
Cabiri	Xibalba
Shemsu-Heru	Crochan Geni

Como ocurre con las Ogdoad, o grupos de Ocho, las Dinastías están divididas en dos grupos de 4 con un aspecto masculino y otro femenino. De esta manera la cultura Inmortal dispone de su propia filosofía dualista con los Athanatos dominantes y activos y los Heteros misteriosos y espirituales.

La Ogdoad original de Khem	Athanatos	Heteros
Huh Hauhet: eternidad o espacio infinito	Ismaelitas	Xianrén
Kuk y Kauket: la oscuridad	Tzadikim	Oboli
Amum y Amunet: lo invisible (aire)	Cabiri	Xibalba
Nu y Naunet : las aguas primordiales	Shemsu-Heru	Crochan Geni

El resto de la sociedad Inmortal ha adoptado estos nombres y la filosofía que se encuentra tras ellos, utilizándolos como propios. Con el paso de los siglos a medida que las Dinastías han establecido cada vez más contacto (y han surgido más conflictos) el léxico creado por los Cabiri se ha convertido en la terminología más común utilizada entre el conjunto de las Dinastías. Casi todos los registros y libros que se conservan entre los Renacidos están escritos con las pronunciaciones y términos griegos, y aunque algunos Renacidos con un fuerte sentimiento de orgullo nacional insisten en utilizar su propia terminología, la mayoría aceptan el lenguaje común por lo menos cuando se relacionan con Inmortales de otras Dinastías. Este libro sigue esa tendencia y en su mayor parte utiliza palabras y términos comunes para describir la sociedad multinacional, lingüística e histórica de los Renacidos.

CABIRI

Los Cabiri heredaron la inmortalidad de un Ismaelita llamado Cabirus entre el siglo VI a.C. y el siglo XV. Se ganaron su lugar entre las Dinastías recopilando y organizando el conocimiento de los

Renacidos, ayudando a las diversas Dinastías a comunicarse y cooperar. La mayoría de los Cabiri son griegos o de nacionalidades europeas, y su sociedad deriva sus tradiciones del mundo clásico y de los cultos místicos en lugar del Antiguo Egipto.

CROCHAN GENI

Los Inmortales del Norte de Europa comparten una sociedad guerrera y ansiosa de gloria, habiendo pagado su Inmortalidad con su sacrificio. Son muertos benditos que se entregaron por el bien del pueblo y su sufrimiento es recompensado tras la muerte con un Reino paradisiaco en el Mundo Subterráneo. Aunque la mayoría proceden de culturas célticas y nórdicas, existen Momias de Pantanto extendidas a lo largo y ancho de Europa.

ISMAELITAS

Herederos del legado del primero de los Shemsu-Heru que abandonó a Horus y su eterna sed de venganza, los Ismaelitas son individuos –Inmortales independientes creados por el Culto de Isis que caminan en otra senda derivada de la Wat Hor. Comparten los elementos egipcios y las primeras vidas de los Shemsu-Heru, pero han forjado una cultura y Dinastía propias.

OBOLI

Desde que Isis perfeccionó el Hechizo de la Vida en los días de auge de la Edad Mítica han existido Momias que han adquirido la inmortalidad simplemente porque pudieron pagarla. Se las llama los Oboli. Normalmente estos Renacidos son hombres y mujeres poderosos y ambiciosos, mortales con talento para conseguir lo que quieren de los demás. Al margen de que usaran sus riquezas o personalidad, exhalaban su último aliento con un plan para renacer y los recursos para abrirse camino, aunque pagaron un elevado precio.

SHEMSU-HERU

Alguien siempre tiene que ser el primero, y entre los Inmortales ese honor corresponde a los Shemsu-Heru, los Compañeros de Horus. Creados por Isis y su hermana Nephtys para seguir y servir a Horus, son los Renacidos más antiguos del mundo, los Inmortales originarios de Khem, la tierra de las pirámides y la arena oscura. Unidos por su cultura y los principios de la Wat Hor continuando luchando por los objetivos de Horus: venganza contra Set y la derrota de Apofis.

TZADIKIM

Los Tzadikim (Justos o Santos) son los Inmortales con raíces procedentes de Oriente Medio y la península arábiga. Mantienen un sentido del propósito y organización sólo comparables a los de los Shemsu-Heru aunque internamente se encuentran divididos por los detalles sobre su función divina. Cualquiera que sea la interpretación humana de la justicia, los Renacidos de esta Dinastía creen que son Inmortales para preservar la creación. Han llevado la guerra contra Izfet a su nivel definitivo y combaten sus efectos a todos los niveles en un intento de proteger el mundo de la destrucción.

XIANRÉN

Un Xianrén es un inmortal de las tierras de Asia cuya inmortal es un equilibrio eterno entre el paraíso del Reino Medio y los horrores del Mundo Yin. La palabra Xianrén significa simplemente “inmortal” o “trascendente.” También revela su naturaleza independiente y los métodos alquímicos utilizados para alcanzar el estado de Renacidos, por lo que entre ellos se encuentran santos, alquimistas, buscadores del elixir de la vida, magos, hechiceros y chamanes. Proceden de los incontables pueblos y civilizaciones de Oriente, desde la India a Japón, desde Mongolia a Taiwán.

XIBALBA

Los Xibalba son los Renacidos de Mesoamérica, los ancestros benditos que actúan como emisarios entre los espíritus y el mundo vivo. Algunos creen que han sido elegidos por sus dioses para mantener el orden del mundo, como guardianes de las antiguas tradiciones y protectores de sus propios descendientes. Otros se consideran dioses, atrapados durante un tiempo en carne mortal y liberados con cada muerte que experimentan.

CABIRI



Los Guardianes de la Sebayet

Cita: *He visto el mundo con todas sus maravillas y horrores y sin embargo todavía no comprendo mi propia existencia. Pero sin duda existo y encontraré un propósito en mi vida eterna –debe existir algo más grande que la cruzada religiosa de un viejo tirano de seis mil años con un nombre familiar que defender.*

DESCRIPCIÓN

Los Cabiri son los hermanos pequeños del Hechizo de la Vida, creados a partir de las escrituras secretas de un joven Ismaelita llamado Cabirus, que dejó las tierras de Khem y viajó a Grecia en algún momento de lo que se considera “la edad oscura” de la Antigua Grecia. Entregó el Hechizo de la Vida a un mago mortal que distribuyó varias copias que llevaron a la creación de una nueva facción de Inmortales. Una Dinastía de filósofos y sabios según muchos Inmortales o de espías y ladrones según otros, pero en cualquier caso los Cabiri han destacado en muchos asuntos. Extendieron y mejoraron la Sebayet, recopilando leyendas y hechos hasta que su léxico para los Inmortales se convirtió en norma.

Estos Cabiri, como son llamados por los Shemsu-Heru, proceden en su mayoría de los países del sur de Europa o del norte de África, y su sociedad deriva sus tradiciones del mundo clásico de Grecia y Roma y de los cultos místicos del Mediterráneo, con fragmentos filtrados del Antiguo Egipto en lugar de una influencia directa. Todavía siguen arrastrando ciertos prejuicios por parte de muchas otras de las demás Dinastías. Los Inmortales guerreros como los Crochan Geni y los Xibalba consideran a los Cabiri cobardes o impotentes, mientras que los Shemsu-Heru y los Tzadikim los desprecian y consideran bastardos del Gran Rito.

El primer Inmortal creado mediante los escritos secretos de Cabirus, conocido simplemente por el nombre honorífico de “Orfeo,” fue creado en algún lugar de la costa del Egeo en el reino helenístico de Tracia. Desde allí la sociedad de los Cabiri se extendió poco a poco por las costas del Mediterráneo y en el resto de Europa.

Los Renacidos de la Dinastía Cabiri podrían haber permanecido en el nivel más bajo de la sociedad Inmortal, rechazados para siempre por los Shemsu-Heru y los demás, pero su papel como archivistas provocó la unificación de los Inmortales y acabó con muchos prejuicios. Como descubrieron las demás Dinastías, a menudo a través del contacto de los apolíticos Ismaelitas, fueron los Cabiri quienes crearon las líneas de comunicación entre los Renacidos y se ganaron el respeto de las mayores familias inmortales, ascendiendo de su posición de parias impuesta por las Dinastías de Egipto.

Mientras que los Shemsu-Heru consideran que la inmortalidad es un derecho divino y sólo ellos son dignos de guardar sus secretos, los Cabiri han descubierto muchos misterios y están dispuestos a compartir. De hecho la búsqueda de conocimiento y su uso en su beneficio es lo que realmente define a los Cabiri. El respeto se gana y se pierde dependiendo de los misterios y hechos descubiertos y creen que el estudio de esos misterios finalmente cambiará las tornas en la guerra contra el Olvido.

Al contrario que los Shemsu-Heru, los Cabiri no fueron educados en la idea de un más allá exclusivo y reservado sólo para la nobleza, y tienen una visión más igualitaria de la inmortalidad. Aunque existe un breve período de solapamiento, el culto de Isis dejó “oficialmente” de crear Inmortales mucho

antes de que los magos de Grecia comenzaran a crear los suyos esa realidad ha tenido un efecto dramático en la posición de los Cabiri en la cultura de los Renacidos.

Los Cabiri son la más joven de las Dinastías Inmortales (o por lo menos la última en encontrar su lugar en la sociedad Inmortal) y por lo general se muestran más abiertos a las nuevas ideas y a las nuevas experiencias que los demás Renacidos. Vivieron en medio de la política y el orden cambiante del mundo clásico, y para muchos Cabiri ideas como la democracia y la movilidad social son una posibilidad real. Como desventaja, proceden de culturas y siguen filosofía con una baja opinión de las mujeres (y otros ciudadanos inferiores) en conjunto y la igualdad de sexos es un elemento filosófico extendido en la mayor parte de la Dinastía.

MAGIA

La magia de los Cabiri se encuentra muy influenciada por la filosofía del descubrimiento autodidacta y el desciframiento de misterios y textos codificados. Sus rituales y ceremonias incorporan figuras alegóricas muy importantes y la naturaleza Hermética de la teoría mágica de Khem resulta evidente en sus métodos.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Los Cabiri prefieren la Senda de Ma'at, que conocen como la Senda de Dikaioyne (Justicia). También siguen una Senda del Cosmos, pero no todos ellos están de acuerdo con la filosofía impersonal y la Senda de la Humanidad se encuentra bien representada en la Dinastía. Los miembros caídos de los Cabiri siguen la Senda de Adikia (Injusticia).

ESTEREOTIPOS

Crochan Geni: *“No existe nada noble en el camino que sigue un berserker y no hay mérito en las fanfarronadas ni el humor grosero.”*

Ismaelitas: *“Aunque respetamos su individualidad, que permitió nuestro nacimiento, preferimos la unidad y el orden de nuestra senda.”*

Oboli: *“¡Midas sólo compró miseria con su oro y creo que su historia encierra una lección moral para los Oboli!”*

Shemsu-Heru: *“¡Espero con toda la paciencia de la que soy capaz el día en que se caerán de su arrogante mula y se vean obligados a reconocer nuestro valor!”*

Tzadikim: *“Tanta esperanza y tanta sabiduría perdidas por culpa de un culto de fanáticos.”*

Xianrén; *“La autoconfianza es un valor digno en tiempos difíciles, ¿pero por qué se siguen aferrándose a ella cuando están rodeados de aliados?”*

Xibalba: *“Han saboreado la derrota en las tierras de los vivos, pero han utilizado esa dura lección contra los esbirros del Olvido en las tierras de los muertos.”*

CROCHAN GENI



Los Nacidos del Caldero

Cita: *Comprendo el coste de esta guerra demasiado bien, pequeña criatura de la tumba, mi vida y mi pasaje a las Tierras del Verano me fueron entregados como pago por los dioses. Cada cabeza que corto queda clavada en los salones de esos dioses como una ofrenda de sangre por mis crímenes.*

DESCRIPCIÓN

La creación de los Crochan Geni se remonta a una época en la que las tribus de Europa consideraban ríos, lagos y pantanos como portales con el mundo sobrenatural. En ellos los pueblos de la Edad de Hierro sacrificaban a sus seres queridos, e incluso a los ungidos y poderosos, para ganar el favor de los dioses. Como señal de reverencia también derramaban la sangre de los malditos, proscritos, criminales y enemigos derrotados como un tributo al Otro Mundo.

Quienes eran arrojados a las aguas daban algo a la sociedad que los sacrificaba, trayendo prosperidad y buena fortuna para muchos. Estos actos crearon una resonancia en el sombrío más allá, creando ondas en la tempestad, y los que recibían el Hechizo de la Vida antes de ser sacrificados a las aguas descubrían que podían volver a sus cuerpos y vivir de nuevo como Inmortales. Son los Nacidos del Caldero, que recibieron la vida eterna a través del útero acuático de la Diosa, el cáliz del renacimiento.

Todos y cada uno de los Crochan Geni es consciente de la necesidad de redención. Redención por sus propios crímenes o los crímenes de otros, por sus propias imperfecciones o por los fallos de su tribu. Esperan dolor, sufrimiento y finalmente su propia destrucción y han aceptado ese destino con el paso del tiempo. Fueron elegidos para el sacrificio por una razón y su muerte sólo fue la mitad de un trato con el Otro Mundo. En el corazón de la Dinastía se acepta ese acto, la disposición a sacrificar sus vidas por los demás.

Los magos primitivos de estas tierras fueron casi destruidos por las religiones invasores y ningún Crochan Geni ha sido creado desde el ascenso del cristianismo. Pero durante el tiempo en el que el Hechizo de la Vida fue utilizado, Inmortales de orígenes diversos se unieron a las filas de la Dinastía. Britones, Celtas, Anglos, Nórdicos y Francos, luchan codo con codo y comienzan peleas y borrcheras con Pictos, Hunos, Sajones y Visigodos. Los mitos y los hechizos Hekau de la Dinastía han sido grabados en Ogham, Dúctico, Futhrak, Latín y antiguo inglés.

Desde el momento en que Renacen los Crochan Geni esperan conflictos y desafíos. Sin guía se lanzarían de inmediato contra el cubil del Wyrms más próximo y se perderían para la causa. Necesitan aprender de nuevo la alegría de vivir y cómo enfrentarse a su ansia de redención, lecciones que a menudo crean amistades entre las demás Dinastías y alianzas durante toda la vida. Guiar a un Crochan Geni a una senda de equilibrio puede restaurar las Virtudes de un Inmortal.

Los Crochan Geni son guerreros por encima de todo, ya sean luchadores con espadas o poetas que inspiran ejércitos, pero es el acto de luchar lo que define al conjunto de la Dinastía. Pero el tormento de los Crochan Geni es saber que la batalla por la existencia será la única constante en su larga vida inmortal. Todos los Nacidos del Caldero creen en el Ragnarok y se preparan para la gran batalla contra las fuerzas del Olvido –cuyo resultado decidirá el futuro de toda la vida.

Aparte de eso, la Dinastía Crochan Geni apenas puede ser considerada como tal en un sentido de cultura. Consiste más bien en una colección de diversos Inmortales que utilizan terminología diferente y con sociedades y filosofías distintas, que comparten un método de creación común y mantienen inestables alianzas entre ellos frente a amenazas más grandes. Aunque cada uno puede reconocer algunas similitudes

en sus compañeros, dioses, diosas y conocimiento del Otro Mundo compartido, les quedan muchas diferencias que superar.

Los Crochan Geni son tipos emocionales, rápidos para enfurecerse y muy rencorosos. Algo en la alquimia de su renacimiento acuático los marca con las mismas emociones inconsistentes de ese elemento, aunque fueran individuos pacíficos en sus vidas mortales, siempre regresan con fuego y pasión. La violencia y los desacuerdos son constantes entre los Inmortales del Norte de Europa, y se extiende a todo, desde sus Hekau a sus canciones.

En el mundo moderno un Crochan Geni que no participa en guerras o actos violentos, a menudo se dedica a otras formas de actividad frenética como bandas de rock o deportes de riesgo. Animar a los demás a compartir su forma de vida, a hacerse un tatuaje, a quitarle el sombrero a un policía y quizás atacar las oficinas de Pentex al volver del pub.

MAGIA

La magia entre los Crochan Geni ocupa un segundo lugar frente a la habilidad marcial y el enfrentamiento directo. Los Hekau (llamados Seid por los Nacidos del Caldero) por lo general se consideran una táctica menos adecuada si se puede usar en su lugar las armas y la valentía, así que la Dinastía ha hecho muchas menos contribuciones a las listas de hechizos que los demás Inmortales. Tradicionalmente el Seid es el dominio de las mujeres, y los Crochan Geni rechazan las artes de Alquimia, Celestial y Nigromancia y todo lo que consideran “hechizos” y “rituales.” Sin embargo, están más que contentos con el noble Arte de crear Amuletos y Ushabti y prefieren usar Nomenclatura con el poder de sus Galdr (canciones y cantos) como medio de activar su magia.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Los Crochan Geni siguen la Senda de la Humanidad y la Senda de Orlog en un número aproximadamente similar. Algunos siguen la Senda del Equilibrio, considerándola un contrapeso contra su destino inevitable.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“Sabios y filósofos, pero todo ejército necesita pensadores. Los Cabiri saben más sobre nuestro estado eterno que cualquiera de nosotros.”*

Ismaelitas: *“¡Puedo respetar a un hombre que forja su propio camino, pero ellos pueden elegir con tanta probabilidad el camino correcto como el equivocado!”*

Oboli: *“Aprovechar una oportunidad es un indicio de una mente rápida, pero no esperes que te admiren si lo haces con algo tan sagrado como la inmortalidad.”*

Shemsu-Heru: *“¡Quienes afirman ser los primeros inmortales han olvidado que Ginnungagap tiene muchos soldados aparte de los vampiros de su propio hogar!”*

Tzadikim: *“Los autoproclamados dignos no me parecen nada especiales. Sin embargo, su pueblo nos enriqueció durante la Edad Vikinga y si necesito vender unos esclavos...”*

Xibalba: *“Dignos guerreros que pueden enseñarnos mucho sobre el mundo espiritual. También son buenos compañeros para jugar al fútbol.”*

Xiānrén: *“Nuestros compañeros orientales son un grupo curioso, pero demasiado serenos y tranquilos para mi gusto.”*

LOS ISMAELITAS



Los que caminan solos

Cita: *“La metáfora de la Pluma de la Verdad que equilibra el corazón, que en el pasado creíamos que era donde residía la consciencia, es una lección directa y clara para todos nosotros. Debemos encontrar nuestro camino hacia Ma’at solos, y todos seremos nuestros propios jueces cuando llegue el día. No permitas que ningún otro se siente sobre ti, pues sólo tú conoces lo que vales.”*

DESCRIPCIÓN

Bautizados con el nombre de Ismael, el primero de los Shemsu-Heru que se apartó de Horus y su eterna sed de venganza, los Ismaelitas son Inmortales que siguen otra senda fuera del Wat Hor. Los más ancianos de ellos comparten la educación egipcia y las primeras vidas de los Shemsu-Heru, y de hecho la mayoría de ellos fueron creados como Shemsu-Heru, pero se apartaron de sus compañeros y han forjado una cultura y una Dinastía propia.

Por sus propias razones variadas otros decidieron seguir a Ismael al desierto y más allá del alcance del dominio de los faraones. Emigraron a África, cruzaron el Mediterráneo y se extendieron por Oriente Medio, llegando a Mesopotamia y más allá. A su paso varios de ellos transmitieron una copia del Hechizo de la Vida a los magos locales y dieron lugar a nuevas Dinastías.

Aunque la Dinastía ha mantenido Egipto en su memoria y en su corazón todavía recuerda con cariño su hogar, sus miembros vagabundos sobrevivieron a las purgas y conflictos que podrían haber acabado con ellos creando un segundo hogar en el continente oscuro. Quienes se encuentran bajo el paraguas de los Ismaelitas comenzaron a establecer reinos y dominios en Saba, Kush (Nubia) y Etiopía, creando más Inmortales entre los pueblos bantúes, Nok, Aksumitas, garamantas y otros con los que establecieron contacto. Cruzando las llanuras fértiles que habían comenzado a convertirse en el desierto del Sáhara se extendieron por el continente africano y en cuestión de siglos habían establecido una “tierra prometida” Ismaelita. Por supuesto, cuando Horus y sus seguidores dejaron Egipto, muchos Ismaelitas decidieron regresar a las tierras en las que habían nacido y ocuparon el vacío que había dejado su antiguo faraón.

La fricción entre la dinastía padre y sus hijos nunca ha estallado en violencia o asesinatos, aunque muchos de sus miembros se desprecian entre sí y tienden a caer en ataques verbales, pero ambas partes son conscientes de que comparten el mismo bando en la guerra. Los Ismaelitas pueden colaborar a menudo actúan juntos, e incluso pueden convertirse en amigos a nivel individual y dentro de las Het, pero no comparten la misma ideología.

Resulta difícil generalizar sobre los Ismaelitas, teniendo en cuenta la diversidad que han adquirido sus miembros con el paso del tiempo. Libertad para explorar la inmortalidad, la moralidad y las sendas de iluminación es un principio central abrazado por los primeros Inmortales que se separaron de Horus y que enseñaron celosamente a todos los que ayudaron a crear. La mayoría de la Dinastía también se caracteriza por una curiosidad constante, lo que les impulsa a viajar y buscar nuevas experiencias y nuevas respuestas a antiguos desafíos.

Las Sebayet, las escrituras recopiladas de los Shemsu-Heru, afirman que Ismael era tan cambiante como las arenas del desierto, moviéndose como las aguas del Nilo, y entre sus seguidores parece existir una tendencia similar. La propia Dinastía considera que la vida eterna conduce al aburrimiento y el estancamiento es uno de los mayores peligros de cualquier inmortal. Los Ismaelitas enseñan varios métodos demostrados para negar esta maldición, fomentando el cambio, la transformación personal e incluso abrazando el caos tanto como Ma'at y la tradición. Para los miembros de esta Dinastía una dedicación exclusiva a Ma'at es tan peligrosa como cualquier otra obsesión y tratan de evitar cualquier cadena esclavizadora.

El concepto de cambio y evolución es defendido por la Dinastía a nivel personal, por lo que los Ismaelitas evitan lo que consideran el mayor defecto de la inmortalidad —el estancamiento extendido de los Shemsu-Heru, todavía unidos a un único líder visionario. Los Inmortales que han conseguido poder o sabiduría influyen en sus compañeros precisamente debido a sus logros, y sólo mientras sus métodos continúan siendo efectivos.

Los Ismaelitas son individualistas y rebeldes, visionarios que se unen para luchar contra Izfet, defender los derechos de los demás o simplemente explorar las posibilidades de la vida eterna. Toman la sabiduría y enseñanzas que pueden de cualquiera que conocen pero nunca dudan en admitir que son capaces de sobrepasar a sus maestros y héroes con tiempo, el único recurso que todos los Inmortales comparten.

MAGIA

Aunque las prácticas mágicas de los Ismaelitas se parecen en gran parte a las de los Inmortales egipcios, la Dinastía ha adoptado algunas prácticas y elementos del continente africano. A menudo usan fetiches en lugar de jeroglíficos y danzas de guerra en lugar de amuletos. El uso Ismaelita del Hekau discutiblemente podría ser considerado más animista y primario en estilo aunque el resultado final de sus hechizos sea idéntico. Los poderes de Nomenclatura que permiten a los Inmortales convertirse en animales o fenómenos naturales son populares en la Dinastía, así como las modificaciones corporales creadas con la senda de Amuletos.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Los Ismaelitas son un grupo variado y casi todas las Sendas de Iluminación son practicadas por un miembro u otro de la Dinastía en un momento u otro. Hasta donde se pueden realizar estereotipos, las sendas de la Humanidad, Ma'at y el Equilibrio son populares. Los Ismaelitas también practican una senda única llamada la Senda del Cambio.

Al final todos los Inmortales son juzgados en solitario y por lo tanto el credo de los Ismaelitas defiende que cada uno debe seguir su propio camino. Esta actitud es el principal motivo de las rencillas entre los Ismaelitas y sus compañeros Shemsu-Heru que consideran semejante arrogancia como una prueba de que ya no siguen una senda que pueda ser juzgada como válida. Esas críticas a menudo no reconocen el criterio estricto de juicio de los Ismaelitas con respecto a sí mismos y cómo muy pocos pueden aspirar a sobrevivir a menos que se conviertan en sus más severos jueces.

Al final un Inmortal que permanece fiel a las enseñanzas de su senda por miedo al castigo no es diferente al que se aferra al mismo ideal porque su propio sentido del honor lo demanda. Ambos actúan de la misma manera y ambos se encuentran colocados bajo el barómetro del pecado y la virtud.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“No nos consideramos maestros, aunque hemos creado algo realmente maravilloso y sabio.”*

Crochan geni: *“Toda la vida procede de las aguas infinitas, pero los nacidos del caldero están más armonizados con sus mareas y corrientes que los demás.”*

Oboli: *“¿Uno no puede sino admirar las agallas que tuvieron estos Inmortales para robar la inmortalidad!”*

Shemsu-Heru: *“¿De qué vale desperdiciar el don de la vida eterna luchando por el estancamiento?”*

Tzadikim: *“¿Qué podemos decir? Sólo podemos pedir perdón muchas veces.”*

Xibalba: “Personalmente creo que tenemos más que ver con la creación de los Xibalba que lo que el conocimiento asumido te hace creer.”

Xiānrén: “Si hay una Dinastía por la que sentimos afinidad es por ésta. Existen búsquedas de iluminación que son dignas de nuestro respeto.”

LOS OBOLI



Los que compraron la inmortalidad

“El tiempo es la moneda de tu vida. Si es la única moneda que tienes, sólo tú decides cómo la gastarás.”
-Carl Sandburg

Cita: El Perfecto Caronte exige tributo antes de que acepte llevarte a bordo de su barca hasta la costa lejana. Ya lo ves, incluso entre los muertos existe la codicia, y Caronte, el cobrador de impuestos de Dis no es la clase de dios que hace algo sin un pago. Pero incluso cuando se está muriendo, un hombre pobre debe seguir su camino, y si resulta que no tiene una moneda a mano, nadie le dará permiso para que exhale su último aliento. Le darás una de las dos monedas que llevas en la boca a ese viejo desagradable –llámalo el precio del billete- pero de forma que tenga que cogerla con su mano. ¿Y la segunda moneda? ¡Es para pagar el viaje de vuelta!

DESCRIPCIÓN

Que el Hechizo de la Vida existe en una forma u otra en el más allá es innegable. Que el secreto del renacimiento se encuentra bien protegido y que Isis pretendía que fuera un don para los héroes dignos también es verdad. Algunos de quienes fueron enterrados con enormes riquezas fueron capaces de buscar el hechizo poco antes de que sus almas se marcharan para siempre. Algunos incluso consiguieron sobornar a los magos de las tierras de los vivos, y recibieron el Gran Rito a espaldas de las Dinastías.

Debido a sus alteraciones del Gran Rito, ayudar a otros a conseguir la inmortalidad se convirtió en una forma de comercio del inframundo, y creó un mercado negro entre los muertos. Quienes tuvieron éxito se convirtieron en una Dinastía y los Cabiri les llamaron Oboli aparte del “Óbolo de Caronte,” la moneda que acompañaba a los muertos para que pudieran pagar por su viaje a través del río de la muerte.

Un Ismaelita que había sido un esclavo en vida y que estaba impulsado por el deseo de igualdad y autodeterminación trabajó para buscar una forma de que los individuos pudieran realizar el Gran Rito solos. Junto con un culto de magos aprendió a realizar el hechizo utilizando las energías del inframundo. Sin embargo, el objetivo original no se consiguió por completo y los Oboli no se liberaron de la dependencia de otros. Quienes buscaban la inmortalidad sin la ayuda del Velo de Isis o de un sacerdocio similar se encontraban a merced de los muertos y a menudo tenían que prometer servidumbre o pagar por la ayuda que necesitaban para alcanzar la inmortalidad. Los muertos querían algo del mundo de los vivos como pago por sus servicios, ya fuese riqueza reliquia o servidumbre, y los Oboli no tuvieron otra elección excepto pagar para equilibrar la magia del Hechizo de la Vida.

Normalmente los Oboli son individuos independientes y que se han hecho a sí mismos, mortales con habilidad para conseguir lo que quieren de los demás. ¡Utilizando su riqueza so personalidad, exhalan su último aliento con un plan para renacer y los medios para conseguir la inmortalidad! Aparte de eso, la disposición de la Dinastía a aceptar a miembros nada tradicionales significa que se ha convertido en una colección de muchas culturas, reclutando a individuos que hasta los Ismaelitas rechazan. La verdad es que

casi todos los Inmortales creados por los Ismaelitas que no se han unido a otras Dinastías han acudido a los Oboli.

Los Oboli se encuentran muy interesados por la riqueza, el poder y el comercio como un efecto secundario natural de la filosofía y el camino que siguen para alcanzar la inmortalidad. Llevan la cuenta de sus deudas entre ellos y con los demás y buscan poder secular por encima de la iluminación espiritual. Sin embargo, esta inclinación natural no significa que todos sean avariciosos, y muchos prefieren considerarse realistas y pragmáticos entre las naciones Inmortales o por lo menos los que financian la guerra contra el Olvido.

Los Oboli creen que todos los miembros de su Dinastía son esclavos de una manera o de otra, ya sea por sus nacimientos innobles o debido a las deudas que aceptaron para convertirse en Inmortales. En su nivel más profundo la Dinastía utiliza términos y simbología que reflejan esta creencia y sus tumbas a menudo están adornadas con cadenas, candados y cerraduras.

En la actualidad, los Oboli son capaces de funcionar como Dinastía gracias a su multitud de contactos y a sus variados recursos. Ofrecen apoyo económico y servicios financieros a la mayoría de las Dinastías establecidas y por ello reciben algo de (reticente) respeto. El poder e influencia que la Dinastía ha acumulado en las tierras de los vivos y los muertos supera de lejos su número limitado y bastante pequeño. Mercaderes, ladrones de tumbas, esclavistas de fantasmas y magnates modernos, los Oboli son los maestros empresariales y mercantiles de la sociedad Inmortal.

MAGIA

Los Oboli prefieren las sendas mágicas que les permiten crear objetos físicos y destacan en la creación de Amuletos. También suelen utilizar la senda de Ushabti (Icono) por su enfoque en la protección de sus propiedades y la creación de servidores.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Como ocurre con tantas cosas, los Oboli aprendieron las Sendas de la Iluminación que les enseñaron el resto de los Inmortales. El Culto de Zalmoxis (consulta el apartado de facciones) prefiere la Senda de la Libertad o incluso el Wat Hor, mientras que otros miembros de la Dinastía eligen sendas que se adaptan a su moralidad individual.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“Los grandes unificadores deberían recibir más mérito del que reciben, porque sin ellos nunca habríamos sido aceptados en la mesa junto a los demás.”*

Crochan geni: *“Comprendemos lo que es sacrificarse por la inmortalidad, quizás más de lo que estos bárbaros se preocupan por admitir.”*

Ismaelitas: *“Igual que los Cabiri, los Ismaelitas pusieron los cimientos de nuestra Dinastía. En el fondo son Óboli sin nuestra red de contactos.”*

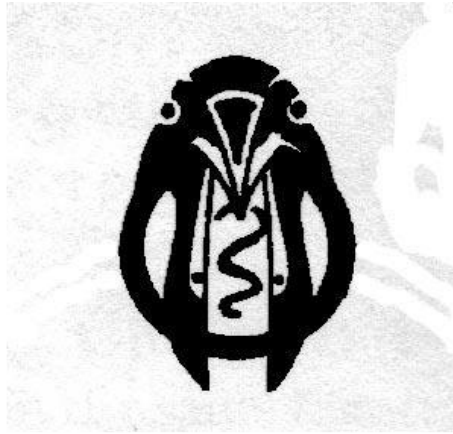
Shemsu-Heru: *“Arrogantes, anacrónicos y en ocasiones molestos y sanguinarios. ¿Pero qué otra Dinastía puede afirmar haber sostenido la antorcha o haberse enfrentado a las fuerzas del Olvido durante tanto tiempo?”*

Tzadikim: *“Alguien es digno por lo que hace. Si la Biblia se queda fuera de la mesa de negocios, creo que los mercaderes podemos quedarnos fuera del templo.”*

Xiānrén: *“Oriente es un mercado sin explotar, filosófica, espiritual y financieramente, por supuesto. ¡Dejemos que los sacerdotes se hagan amigos de ellos y los banqueros nos acostaremos con ellos!”*

Xibalba: *“Todo ese oro y riquezas, pero los Xibalba nunca se han beneficiado de los recursos naturales de sus tierras. Intento pensar que nosotros lo habríamos hecho mejor.”*

LOS SHEMSU-HERU



Los Compañeros de Horus

Cita: “¡Soy Inmortal! Fui elegido por la mismísima Isis como un guerrero modélico en la batalla por la creación. Mi corazón ha sido pesado en más ocasiones de las que te puedes imaginar y nunca he sido encontrado imperfecto. No tienes ni idea de a qué he renunciado en seis milenios de lucha constante y sólo cuando seas tan digno como yo te habrás ganado el derecho a juzgar y tendrás un lugar al que acudir.”

DESCRIPCIÓN

Siempre existe una primera vez, y entre los Inmortales el honor de haber recibido por primera vez la inmortalidad corresponde a los Shemsu-Heru, los amigos o compañeros de Horus. Creados por Isis y su hermana Nephthys para seguir y servir a su hijo Horus, son los Inmortales más antiguos del mundo. Unidos por la cultura que comparte y los principios del Wat Hor, continúan luchando por los objetivos gemelos de Horus: la venganza contra Set y la derrota de Apofis.

La historia de los Shemsu-Heru es la historia de los Renacidos y se ha contado muchas veces. Su misión de destronar y destruir a Set se ha convertido en una misión para derrotar al verdadero amo de los vampiros, Apofis –las fauces del Olvido. Esta guerra ha durado más de seis mil años y ha exigido un gran precio a los Inmortales. Su devoción a Ma’at y a Horus es legendaria, su código de honor austero, su unidad impresionante y su autoconfianza no del todo merecida. Debido a estos rasgos y su edad, los Shemsu-Heru son los líderes de facto de la sociedad Inmortal. Han perfeccionado muchas estrategias y enseñado a sus hermanos menores de las sendas de Hekau, por lo que como mínimo son tratados, a menudo a regañadientes, con algo de respeto debido a su experiencia.

Muchos Renacidos, especialmente los más jóvenes consideran a los Shemsu-Heru arrogantes e insufribles, pero también reconocen los logros de la Dinastía, que han permitido la aparición de las demás. Lo que muchos de sus detractores consideran el mayor defecto de los Shemsu-Heru, es decir, su estricta devoción a Horus y su rígido código de conducta en realidad es su mayor ventaja. Los Shemsu-Heru son el orden personificado con una firme determinación, y ganan un poder indiscutible sabiendo que siguen “el camino correcto.”

La Historia es la aliada de las Dinastías, así como su cadena; los Shemsu-Heru son los primeros Inmortales y por lo tanto los enemigos más antiguos de Izfet. Mientras las demás Dinastías se enfrentan a la hora de elegir tácticas y ante sus propios dilemas y divisiones, los Shemsu-Heru ya han intentado y perfeccionado esas tácticas y siempre han permanecido unidos. Su organización estrecha y leal se ha mantenido durante milenios y puede ser utilizada por cualquier Inmortal fiel a la Wat Hor, obteniendo apoyo, recursos y consejos además de compañía. Cuando se enfrentan a un dilema los Shemsu-Heru pueden deducir la solución correcta a cualquier desafío mediante el gobierno de Horus y las expectativas de Ma’at.

Los Shemsu-Heru son un ejército, o una fuerza especial de combate en la batalla contra Izfet. Gran parte de su personalidad refleja su aceptación de este papel, lo que lleva a una naturaleza directa y enfocada. El propio Horus todavía sigue muy activo, aunque la mayor parte de la Dinastía recibe órdenes y dirección de sus consejeros más próximos en lugar de él. Los Visires de cada zona geográfica informan al fundador y a su vez reciben órdenes de él, asegurando así que Horus y su gabinete tengan una participación directa en la guerra y en la propia sociedad Inmortal.

CASAS

La pertenencia a la Het Alethia es casi desconocida entre los Shemsu-Heru porque consideran que el núcleo del sistema de creencias de la Dinastía es la Wat Hor y su árbitro exclusivo de integridad. De hecho los pocos Shemsu-Heru que se encuentran en los límites del grupo normalmente lo hacen en un intento de colaborar con la Casa y convertirse en un medio para extender los principios de la Wat Hor en la sociedad Inmortal. Los Shemsu-Heru no tienen una preferencia por las demás ocho Casas y se encuentran igualmente representadas en ellas.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Casi todos los Shemsu-Heru siguen la Senda de Ma'at o la Wat Hor. De hecho, todos afirman seguir una u otra de las rutas aceptadas a la iluminación y guardan en secreto cualquier desviación de la ortodoxia. En secreto los Wahankh han comenzado a seguir la Senda del Equilibrio y puede que en el futuro consigan influencia en la Dinastía si alguna vez llegan a revelar su estrategia.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“Carecen de la dedicación y la fuerza que tienen los elegidos de Isis. Por eso el Gran Rito sólo debería ser realizado sobre los elegidos.”*

Crochan Geni: *“Criminales, pecadores, impíos y cosas peores. No sé cómo una Dinastía puede conseguir algo con semejantes ingredientes.”*

Ismaelitas: *“La senda de Horus exige un alto precio y no puedo odiar a quienes son menos que capaces de seguirla. Sin embargo me pregunto por qué Isis los eligió si su destino era abandonarla.”*

Oboli: *“Si el accidente de los Cabiri me ofende, el acto del robo que creó a estos bastardos es como una daga en mi corazón.”*

Tzadikim: *“Aunque la imitación es la forma más sincera de elogio, los Tzadikim necesitan templarse con más respeto y recordar dónde comenzaron.”*

Xianrén: *“Todos somos un misterio a nuestra manera, pero nuestros hermanos orientales abusan de ese privilegio.”*

Xibalba: *“Existen muchos hombres y mujeres dignos entre los Xibalba y creo que sólo necesitan que se les muestre la senda del Wat Hor para valorar su sabiduría.”*

LOS TZADIKIM



Los Justos

Cita: *“He sido un hombre de Elam y Akkad, un sumerio, un babilonio, después un persa, un hebreo, un hindú, un cristiano, un sufí, un jeque, después un musulmán... ¡y he visto a mi Dinastía ocultarse detrás de muchos pueblos y muchas religiones! Como los Ríos Gemelos del Tigris y el Éufrates así somos nosotros, dos corrientes inmortales que rodean grandes cosas. Mientras sigamos presentes, el mundo estará seguro.”*

DESCRIPCIÓN

A lo largo de los siglos las fronteras de Khem se extendieron y redujeron siguiendo su imperio y era inevitable que algunos Inmortales terminaran existiendo fuera de los dominios de los faraones. Habitualmente se cree que los primeros de estos Inmortales no egipcios se unieron para fundar los Tzadikim, los Inmortales cuyas raíces se encuentran dispersas por Oriente Medio y la península arábiga, y su esfera de influencia se extiende incluso hasta los territorios occidentales de la India.

Los Tzadikim se dedican a personificar una vida virtuosa y a mantener los niveles más elevados de mortalidad. Para ellos la decadencia es la mayor herramienta del olvido y la justicia la mejor arma contra ella. Han tomado su nombre de la tradición talmúdica, donde los *tzadikim* son las personas virtuosas o santas por cuya existencia dios no ha destruido el mundo. Los Tzadikim mantienen un sentido del deber y creen que su función es una orden divina. Los Renacidos de esta Dinastía creen que son inmortales para preservar la creación y actúan de forma activa y mediante el ejemplo para combatir las fuerzas destructivas de un mundo imperfecto.

Los primeros miembros de esta Dinastía desarrollaron un sentimiento de orgullo por haber sido elegidos por la diosa Isis o su culto y se esforzaron por haberlo merecido. A lo largo de la historia los Tzadikim continuaron buscando a aquéllos cuya naturaleza era digna o especial y merecían que sus almas fueran preservadas para toda la eternidad. Una vez se convierten en inmortales a estos grandes hombres y mujeres se les encargo convertirse en el último bastión contra la oscuridad, el último bastión del orden. A veces los humildes han sido elegidos por encima de los poderes y en la Dinastía Tzadikim se encuentran mendigos, reyes y todas las clases entre ambos. Desde luego a ojos de los Tzadikim el don y la carga de la inmortalidad no deben concederse a la ligera.

A pesar de que en la actualidad la Dinastía esté dominada por las religiones del Libro, los miembros más antiguos proceden de etnias como los Pueblos del Mar y los Cananitas, y recuerdan a los dioses anteriores a la antigua mitología judeocristiana. Durante el primer milenio antes de Cristo los Tzadikim lucharon contra los monstruos de Babilonia y Canaán, Persia y Asiria, extendiendo su base de

poder y sus hechizos mágicos. Exploraron las Tierras de las Sombras y establecieron Reinos Sombríos mientras las guerras de religión los dividían desde dentro. Finalmente los diversos cismas se concentraron en dos facciones distintas: los Renombrados y los Chayot, que poco a poco comenzaron a colaborar en una paz tentativa (una paz a menudo rota y reconstruida a lo largo de los siglos).

Aunque la fe cristiana se extendió hacia occidente con el Imperio Romano, los Tzadikim permanecieron en Oriente Medio. Tras la caída del Imperio y la llegada de la Edad Oscura, los Tzadikim se replegaron sobre sí mismos y contemplaron el crecimiento del arte y la ciencia en sus propias tierras. No fue hasta la Edad Media que los Tzadikim comenzaron a explorar de forma precavida la Iglesia Occidental y su posibilidad de utilizar como herramienta de la Dinastía, pero se encontraba demasiado corrompida por la influencia de otras facciones sobrenaturales como para utilizar con efectividad.

Supuestamente los Tzadikim seleccionan a los elegidos del Gran Rito debido a su superioridad y dignidad mortal, y se espera que continúen actuando como modelos ejemplares durante millones de años. El elegido o elegida recibe un entrenamiento estricto antes del Gran Rito y es juzgado a un nivel superior después de que lo haya recibido. Esto lleva a los Tzadikim a convertirse en baluartes y parangones de virtud en el mejor de los casos, y fanáticos egocéntricos en el peor –aunque la mayoría se encuentran en algún lugar entre ambos extremos.

Una mezcla de protocolo e ingenio convierte a los Tzadikim en buenos embajadores y maestros, así como espías infiltrados ideales. Prefieren guiar o manipular a los demás en lugar de dar órdenes o guiarles, y pocos miembros de la Dinastía se consideran guerreros o soldados incluso entre quienes recuerdan de primera mano los destinos de Jericó y Jezabel.

MAGIA

La magia de los Tzadikim es la magia de sus compañeros egipcios. La senda de Nomenclatura siempre ha disfrutado de una especial fascinación entre los miembros de la Dinastía y algunos la consideran un reflejo débil del poder o la palabra de los dioses. Aunque han creado nuevos hechizos y rituales a partir de las enseñanzas de los magos y hechiceros de Babilonia y Arabia, los principios son los mismos. Sin embargo, los Tzadikim destacan en su maestría de Ushabti (Icono), habiendo sobrepasado a sus antiguos maestros. Los Gólems Tzadikim son creaciones legendarias y maravillosas y sus templos han inspirado a millones de personas.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Los Tzadikim creen en la perfección personal y en tratar de alcanzar, por lo que muchos de ellos siguen la Senda de Ma'at o incluso la Senda de Dikaioosyne con más frecuencia que la Senda de la Humanidad o la del Equilibrio. Los Tzadikim más devotos siguen sendas exclusivas como la Senda de los Wali o la Senda del Fanna, aunque son minoría, pero quienes se adhieren a sendas tan estrictas a menudo reciben un gran respeto.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“La democracia y otras abominaciones contra el señor son habituales entre estos eruditos idólatras y se encuentran tan lejos de lo que es justo que tiemblo sólo con pensarlo.”*

Crochan geni: *“Paganos y primitivos que siempre tratan de arrojarle contra las fauces devoradoras de los enemigos.”*

Ismaelitas: *“Históricamente también somos hijos de Ismael, pero hemos superado el pasado y forjado nuestro propio destino.”*

Oboli: *“Los Chayot tienen una parábola sobre los hombres ricos, los camellos y el ojo de una aguja. Creo que los Oboli son el origen de esa parábola pues todas sus creencias son un sinsentido.”*

Shemsu-Heru: *“Hemos compartido mucho, tanto libremente como mediante el robo y el engaño, pero los hemos dejado atrás en muchos sentidos.”*

Xibalba: *“Culpan a la Santa Madre Iglesia de la destrucción de su civilización pero la verdad es que su propia decadencia y gusto por la destrucción fue lo que acabó con ella.”*

Xiānrén: *“Se acercan al techo del mundo desde el este como nosotros desde el oeste, pero la distancia que nos separa es tan enorme como la mente de Dios.”*

LOS XIANRÉN



Los Inmortales del Reino Medio

Cita: “Soy la llama tranquila en la cumbre de la montaña, sirvo para iluminar el camino a los demás. Todavía espero al sol de los cielos.”

DESCRIPCIÓN

Los Xianrén son los Inmortales de las tierras de Asia, creados con una variante del Gran Rito, un Hechizo de la Vida que utiliza la filosofía de la Alquimia, los elementos secos de los desiertos y los actos de los chamanes ascéticos. Los Inmortales de la Dinastía Xianrén han surgido de los incontables pueblos y civilizaciones de Oriente, su senda a la inmortalidad iniciada por los chamanes de las estepas pero desarrollada hasta hoy por los antiguos alquimistas de China.

La filosofía que une a los dispares Inmortales asiáticos es la búsqueda de la verdad definitiva. Comprender que la creación puede ser destilada de las fuerzas básicas de la naturaleza: los agentes complementarios del Yin (oscuro, frío, femenino, negativo) y el Yang (luminoso, cálido, masculino, positivo) y los Cinco Elementos o Cinco Fases (agua, fuego, madera, metal y tierra) y explorar el universo con detalle exacto. Los Xianrén insisten en que cuando se sigue este método crítico y fundamental, la verdad se revela y la senda correcta queda clara.

Quienes son bendecidos con la Inmortalidad tienen un deber que resulta evidente para el conjunto de la Dinastía. Creen que el tiempo adicional que les ha proporcionado el Cielo debería utilizarse en la búsqueda de magia, medicina y sabiduría para mejorar el mundo. Se esfuerzan por exorcizar espíritus destructivos, curar las enfermedades y conseguir sabiduría mediante la adivinación y los estados de meditación para guiar a los demás.

Los túmulos funerarios *kurgan* y los cadáveres *sokushinbutsu* automomificados de Asia revelan los métodos utilizados para encontrar la inmortalidad y lo que les ocurre a quienes no consiguen llegar al final de la búsqueda desafiante de convertirse en un Xianrén. El método para alcanzar la inmortalidad de los Xianrén siempre ha sido un camino de descubrimiento del yo y de sabiduría personal, que ha provocado muchos fracasos y fracasos parciales (consulta el Apéndice). A pesar del ansia eterna de los pueblos de oriente por descubrir los secretos de la inmortalidad, raramente se alcanzaba el éxito, y aunque puede decirse que la Dinastía controla el mayor dominio geográfico, es de las más pequeñas en términos de miembros.

Para conseguir el conocimiento necesario para derrotar al devorador desequilibrado los Xianrén deben sufrir en el Mundo Subterráneo, luchando contra *Izanami*, el Olvido, y avanzar hacia la iluminación personal y de sus compañeros. El Consejo de la Enéade se ha beneficiado mucho de la influencia serena y tranquilizadora de los Xianrén, el equilibrio natural para sus miembros más fanáticos e impulsivos.

MAGIA

Como ocurre en todo con los Xianrén, su magia consiste en dos técnicas: *Neidan* (Alquimia interna) y *Waidan* (Alquimia externa). Se puede considerar la magia Neidan pasiva y la magia Waidan

activa, con un paralelismo obvio con la teoría del Yin y del Yang. Las técnicas Neidan incluyen *taichi*, control de la respiración, recetas y hechizos orales, visualización, adiestramiento sexual, Tao Yin, Qigong, manipulación de energía, ejercicios de yoga y búsquedas chamánicas de visión. Por otra parte, entre las técnicas Waidan de la inmortalidad se incluyen recetas alquímicas, plantas mágicas, yoga sexual, absorción de energía, minerales raros, medicina herbal, drogas y técnicas dietéticas como Inedia (sobrevivir sin alimento ni agua), así como talismanes y sellos mágicos.

CASAS

Antes de la centralización de la sociedad Inmortal por parte de los Cabiri, los Xianrén tenían tres escuelas de estudio en lugar de las tradicionales Het de la Enéade. Estas tres escuelas están formadas por las tres sendas tradicionales hacia la inmortalidad que la mayoría de los Xianrén seguían cuando eran mortales. Aunque los Xianrén pueden cambiar de enfoque con el paso de los años su primera encarnación (o tres) normalmente es una extensión de la ruta y filosofía que siguió en sus años mortales. El concepto de grupos dedicados a las Virtudes era casi desconocido entre los antiguos Xianrén, e incluso hoy las Het de las Virtudes tienen un número limitado de seguidores de la Dinastía de Asia.

Las Casas relacionadas con las sendas de Nigromancia y Nomenclatura, junto con la Virtud de Memoria se considera que siguen la Escuela de Qi. Las que están relacionadas con el estudio de las sendas de Alquimia y Amuletos y con la Virtud de Integridad se consideran parte de la Escuela de Fan y las Casas relacionadas con las sendas de Celestial y Ushabti, junto con la Virtud de Gozo, se incluye bajo el amplio paraguas de la Escuela de Fángzhong Zhi Sù.

Estas tres escuelas siguen existiendo en la actualidad como tres direcciones dentro de la Dinastía y cada escuela ha desarrollado su propia senda. La lenta metamorfosis hacia la tradición occidental de las nueve casas ha comenzado, pero por ahora cada casa oriental se considera una división de una escuela mayor.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Muchos Xianrén siguen una versión de la Senda de Ma'at conocida como la Senda de Rta, que mezcla conceptos taoístas y védicos, sin embargo las sendas más fuertes en tierras orientales son las tres sendas que surgieron de las tres Escuelas. La Senda de Qi, la Senda de Fan y la Senda de Fángzhong Zhi Shu disfrutaban de una posición igual de importante a ojos de los Xianrén.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“Dar nombres y proporcionar serenidad mediante la identidad es admirable y necesario. La guerra contra el Olvido se habría perdido sin los Cabiri.”*

Crochan Geni: *“Conozco el dolor de los Nacidos del Caldero, he visto de dónde viene su fuerza, pero no comprendo sus emociones bárbaras.”*

Ismaelitas: *“Algunos dicen que debemos dar gracias a los Ismaelitas por nuestra existencia, pero no fueron ellos quienes destilaron mi elixir o me enseñaron los secretos de la alquimia.”*

Oboli: *“El camino que seguimos en vida es el camino que siguen los Oboli después de la muerte; el destino final es el mismo.”*

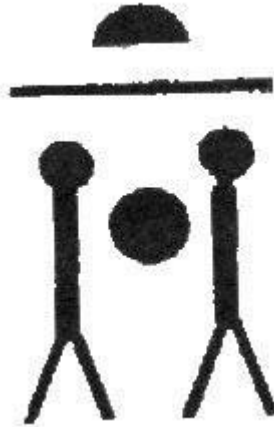
Shemsu-Heru: *“Admiro su unidad y sentido del propósito, pero me pregunto qué tal les iría sin sus compañeros.”*

Tzadikim: *“El valor de uno se mide sólo por el individuo en cuestión, la senda de la inmortalidad raramente es seguida por los perezosos o descuidados, pero no es una prueba absoluta de iluminación.”*

Xibalba: *“La dedicación de los Xibalba a su pasado es una barrera más grande que superar que el océano que nos separa.”*

Nota del autor *He intentado mantener el curioso orientalismo de White Wolf en esta Dinastía, así que por favor perdonad por las simplificaciones y generalizaciones, porque sin ellas este proyecto no encajaría con el resto del escenario del Reino Medio del Mundo de Tinieblas. Algunas personas sabias también pueden darse cuenta de que la palabra Xianrén es el término occidentalizado de Hsien, que ya fue utilizado en “La Tierra de los Ocho Millones de Sueños” para Changeling: el Ensueño. Para ser justos, nosotros los occidentales posiblemente pronunciemos esas palabras de formas muy diferentes. Si no, simplemente puedes asumir que los Renacidos Xianrén adoptaron su nombre de los servidores exiliados del Cielo y que ambos grupos usan ese nombre.*

LOS XIBALBA



Los Inmortales de las Tierras Puras

Cita: “Somos la voz de nuestro pueblo en el Inframundo, los guerreros de Quetzalcoatl contra la Oscuridad. Somos los últimos que recordamos naciones desaparecidas cuya sabiduría fue destruida por los necios seguidores de un Dios celoso. ¡Somos la línea en el suelo y no la cruzarás!”

DESCRIPCIÓN

Los Renacidos de Mesoamérica o Xibalba se sienten gobernados por las aguas primordiales. Como los Crochan Geni están dominados por sus emociones y ambas Dinastías están formadas por un gran porcentaje de guerreros.

Les gusta discutir, buscar justicia y luchar por su pueblo, sus amigos y sus derechos. Luchar porque lo que es justo forma parte de la naturaleza de los Xibalba y no tienen que buscar muy lejos para encontrar una causa justa. Además de la guerra global contra el Olvido, en la que los Xibalba se encuentran a menudo en primer línea, también se encuentra en guerra en su tierra natal.

Quienes recibieron el Ritual del Renacimiento en América normalmente fueron personas importantes, sacrificios dignos como los hijos de nobles o guerreros destacados. Estos ancestros eran la conexión con el mundo espiritual que intermediaban con los espíritus para asegurar la fertilidad (de las mujeres, campos y animales) y eso resulta el doble de cierto para los Renacidos. Todavía conservan un gran apoyo y ayuda entre los mortales de sus tierras debido a su intercesión con el Otro Mundo y su consejo se considera sabiduría esencial.

Algunos Inmortales han utilizado sus numerosos renacimientos para intentar alcanzar la perfección espiritual y física. Tratan de mejorar lo que les rodea a través de su propia experiencia y se esfuerzan por guiar a la humanidad hacia el siguiente paso en el destino que creen que los dioses tienen reservado para ellos. Otros deciden cambiar el mundo a su propia imagen, aceptando que ésta es la razón por la que recibieron la inmortalidad. En algunos casos las imágenes que tienen de un mundo ideal son reflejos distorsionados y peligrosos.

El nombre Xibalba es maya, pero parece que el Hechizo de la Vida y el don de la inmortalidad se extendieron por cada rincón y pueblo de Mesoamérica, e incluso entre unas pocas de las tribus asociadas con Norteamérica actualmente. Esta mezcla de culturas proporciona a la Dinastía una naturaleza amplia con un estilo diverso. A pesar de los conflictos, sus culturas a menudo se ayudan unas a otras y los propios Xibalba se encuentran por encima de mezquinos odios y han creado nuevas lealtades.

Como ocurre con todo lo relacionado con las Tierras de los Muertos en Sudamérica, los Renacidos Xibalba se encuentra atrapados en un flujo cíclico gobernado por dos fuerzas equilibradas conocidas como Quetzalcoatl y Tezcatlipoca, la Vida y la Muerte, Eidolon y Sombra, Ma'at e Izfet, Creación y Olvido.

MAGIA

El centro de la práctica mágica de los Xibalba son las dos sendas de Celestial y Nigromancia. Estas dos sendas son las especialidades favoritas de muchos Inmortales de la Dinastía, e influyen su adherencia a las Sendas de Iluminación y las Casas más dominantes en su sociedad.

CASAS

Las Casas de los Xibalba a menudo reciben nombres que hacen referencia a sus dioses. La senda de Amuletos es la Casa de Toci, Nomenclatura es el foco de la Casa de Coxcox, la magia Celestial es utilizada por la Casa de Camaxtli, Nigromancia por la Casa de Xiuhtecuhtli, Alquimia por la Casa de Ixtlilton, Ushabti por la Casa de Tepeu, Integridad por la Casa de Teoyaomqui, Gozo por la Casa de Xochiquetzal y Memoria por la Casa Alaghom Naom.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Tezcatlipoca, el Olvido, Espectros y Wraiths que han caído ante sus Sombras dominan las Tierras Desolladas. La carga de corregir este desequilibrio se encuentra en las manos de cada Wraith, junto con sus aliados Inmortales. Esta situación ha obligado a los Xibalba a diversificar su devoción a las diferentes Sendas y prácticamente todas son seguidas por uno o más miembros de la Dinastía.

ESTEREOTIPOS

Cabiri: *“No son guerreros de corazón, pero la sabiduría rara vez se encuentra en un cuerpo débil.”*

Crochan geni: *“Puede que sean peligrosos, pero a unos pocos me gustaría tenerlos a mi lado en la guerra.”*

Ismaelitas: *“Si quedan inmortales que comprenden la necesidad de ser autosuficientes se encuentran entre los que fueron exiliados por Horus.”*

Oboli: *“La inmortalidad debería ser algo concedido por los dioses, o al menos por los señores del inframundo.”*

Shemsu-Heru: *“Semejante devoción por un rey guerrero es inspiradora, pero creo que necesitan aprender algo de humildad.”*

Tzadikim: *“La Iglesia habría destruido nuestra cultura de no haber sido por los Xibalba, los Tzadikim deberían haber hecho más para detener el mal de los fanáticos cristianos.”*

Xiānrén: *“Han demostrado su innegable coraje y su voluntad de sacrificio. ¡Eso me basta!”*

CAPÍTULO TRES: LA GUÍA DEL JUGADOR

DESCRIPCIONES EXTENDIDAS DE LAS DINASTÍAS

Como ocurre con otros sistemas de juego, una Guía del Jugador habría extendido cada una de las facciones (en este caso las Dinastías) y presentado en mayor profundidad la historia, la filosofía y los subgrupos de los Inmortales. Quizás con el tiempo podamos escribir libros de Dinastía y abrir más los secretos de las Dinastías Renacidas. Lo mejor que podemos hacer es representar las posibilidades en esta sección. ¡Disfrútala!

LOS CABIRI



SABIDURÍA Y ACEPTACIÓN

“La cosa más hermosa que podemos experimentar es el misterio. Es la fuente de todo el arte y la ciencia de verdad.”

-Albert Einstein

Como Dinastía los Cabiri siempre han sabido que su supervivencia depende de encontrar su lugar en la sociedad Inmortal, mostrar su valor a quienes los despreciaban abiertamente o en secreto. Que tuvieran éxito uniéndose al club es algo que puede comprobarse fácilmente leyendo textos de los Inmortales o escuchándolos hablar. Todos los Inmortales utilizan por lo menos algunos de los términos y definiciones inventadas por los Cabiri y las Dinastías no podrían actuar unidas sin la estructura que los Cabiri ayudaron a crear.

Unos pocos son guerreros o soldados y las tierras no son ajenas a la guerra, pero en lugar de seguir luchando con las armas de Alejandro o de los espartanos, tras adquirir la inmortalidad han decidido aprender a mejorar sus tácticas. Muchos de los Cabiri originales en vida fueron magos, sacerdotes paganos o acólitos antes de recibir el Gran Rito y ahora siguen buscando conocimiento y planificando la mejor manera de alcanzar la victoria contra el Olvido. Su valentía se pone a prueba explorando tumbas ocultas y enfrentarse a peligrosos guardianes de misterios en lugar de luchar en una guerra abierta.

Otros Inmortales los llamaron Cabiri, y los Shemsu-Heru se esforzaron por impedir que crearan a otros como ellos, creyendo que lo habían conseguido en el siglo XV (cuando Horus creyó que había destruido la última copia de los *Escritos de Cabirus*). Los Inmortales que han sido creados desde entonces (y han surgido algunos) han aprendido a utilizar gran parte del arte del subterfugio y la confusión de sus maestros Cabiri para evitar despertar los viejos odios. La mayoría de los Cabiri proceden de las naciones ribereñas del Mediterráneo y su sociedad deriva sus tradiciones del mundo clásico de Grecia y Roma y de los cultos místicos de esas tierras, ecos del Antiguo Egipto en lugar de una influencia directa.

De hecho fue la filosofía de los cultos órficos y pitagóricos y las sociedades clásicas lo que definieron a los Cabiri separándolos de los Ismaelitas en general, y mientras que los segundos se distinguen por su individualidad, los Cabiri pronto aprendieron a unirse buscando la seguridad en el número. Sería un error o una visión superficial considera a los Cabiri como un mero culto surgido de la

Dinastía Ismaelita o simplemente un grupo clásico de los que dieron la espalda a Horus. Existe mucho más en los Cabiri que su origen o los elementos que tomaron de las sociedades clásicas.

El primer Inmortal creado a partir de los *Escritos Secretos de Cabirus*, conocido simplemente por el nombre honorífico de “Orfeo,” fue creado en algún lugar de la costa del Mar Egeo en el reino helenístico de Tracia. Desde allí la Dinastía se extendió lentamente por las costas del Mediterráneo y al resto de Europa. Sus principios fueron custodiados con cuidado y cada nuevo Inmortal se veía obligado a descifrar las pistas de los cultos místéricos por sí mismo antes de hacerse merecedor de la inmortalidad.

Aunque la magia que creó a los Cabiri era claramente el mismo Hechizo de la Vida que creó a los Shemsu-Heru y los Ismaelitas, las enseñanzas y tradiciones de su sociedad no son los mismos. Los primeros Cabiri tuvieron que forjar su propio camino a través del Mundo Subterráneo y encontrar sus propias respuestas al don y los tormentos de la inmortalidad y la resurrección cíclica, en función de los cultos místéricos de sus tierras mortales. Fueron ayudados en gran medida por la sociedad de los muertos del Reino Oscuro de Hierro, una jerarquía con la que compartían filosofía y cultura.

La mayoría de los futuros Cabiri eran miembros de los diversos y extendidos cultos místéricos, que se encontraban fascinados con los misterios de la vida y de la muerte; por lo tanto tenían inclinaciones filosóficas y esotéricas. Los cultos enseñaban sus secretos mediante leyendas y obras teatrales de la mitología eleúsica y órfica y encontraban su brújula moral en las mismas filosofías de la espiritualidad intelectual. En la actualidad los Cabiri quizás sean los únicos que conservan el conocimiento de los cultos místéricos, pues la antigua literatura órfica sobrevive sólo en fragmentos de papiros o en las citas de otras obras.

Incluso hoy las filosofías de las religiones místéricas son secretos bien guardados y desconocidos para los ajenos a los creyentes de los diversos cultos o círculos de los Inmortales. Aunque comparten algunas de sus tradiciones con otros Cabiri, e incluso con los miembros de otras Dinastías, todavía conserva algunas variaciones del *Orphikos bios* o “la forma de vida de Orfeo.” Casi todas las facciones cumplen el primer principio: dedicación a los misterios y las artes, pero mantienen opiniones distintas sobre otras prácticas habituales como el vegetarianismo, la abstinencia sexual o la prohibición de comer huevos y legumbres. Todavía hay muchos cultos que mantienen como requisito la carencia de una “culpa de sangre”, lo que significa no haber cometido nunca un asesinato; y no ser un “bárbaro” (incapaz de hablar griego). Los hombres, incluso los esclavos adquieren la inmortalidad de los Cabiri, pero las mujeres son raras en la Dinastía.

Algunos Cabiri se abstienen del sexo mientras que otros asumen que la historia de Orfeo significa que deberían buscar el amor verdadero o permanecer fieles a alguien en cualquier circunstancia. Sin embargo, la mayoría de los Cabiri consideran esa historia como una metáfora de la relación entre los mundos de los vivos y los muertos. A medida que avanzan a través de los misterios muchos comienzan a ver gran parte de los mitos clásicos como lecciones envueltas en eufemismos y metáforas. Todo desde el nacimiento de Afrodita a los trabajos de Heracles forma parte de lo que la Dinastía considera el acertijo de la Esfinge –la búsqueda para comprender la naturaleza del hombre y la mortalidad.

Ese acertijo, el misterio final, se encuentra en el corazón de la Dinastía Cabiri. Ya sea mediante el debate, la experimentación o la búsqueda de conocimiento extraño, los Cabiri han terminado por considerar que la búsqueda de respuestas es lo que los diferencia de los demás Inmortales. Muchos creen que la Dinastía está destinada a descubrir algún gran secreto que permitirá a todos los Inmortales derrotar a Izfet de una vez por todas.

A los Shemsu-Heru les gusta señalar que no existe ninguna religión o filosofía única que guíe a los Cabiri, ni un mentor o héroe único al que aspiren a imitar o servir, ni siquiera el propio Cabirus. Sin embargo se encuentran equivocados porque la Dinastía respeta a varios individuos destacados y posee un código moral muy desarrollado. Los Cabiri que no siguen la Senda de la Humanidad siguen la Senda de Dikaioyne, un código de moralidad muy similar a la Senda de Ma’at. Creen en conceptos de nobleza obliga y responsabilidad social, que la guerra contra Izfet es un servicio para toda la humanidad, viva o muerta, y que la mejor herramienta contra un enemigo irracional es la sabiduría y la inteligencia.

Los Shemsu-Heru se encuentran igualmente equivocados en su creencia de que los Cabiri son egoístas o pretenden dar la espalda a la creación. Aunque no les preocupan las búsquedas ni las leyes de Horus, y su desagrado por su existencia no significa nada para ellos, los Cabiri se encuentran tan preocupados por la guerra contra el Olvido como cualquier otro Inmortal. Simplemente porque llamen a Apofis y sus servidores con otros nombres o tengan otros enemigos propios, eso no significa que no luchen por la misma causa que el culto de Horus. La verdad es que los Cabiri y los Shemsu-Heru deberían haber sido mejores aliados y compañeros desde hace mucho tiempo, pero el Hechizo de la Vida no puede alterar los prejuicios y la naturaleza humana y durante siglos han permanecido separados por mezquinos malentendidos y juicios precipitados.

Además de ocultistas y eruditos, los Cabiri también son supervivientes por naturaleza. Consideran los misterios de Egipto muy importantes para su senda, pero no más que los secretos de la

Atlántida, de la Última Thule, de Arcadia y Shamballa. Como los magos que heredaron el paradigma egipcio, los Cabiri siguen un modelo Hermético. Son guardianes de conocimiento esotérico, dispuestos a compartir y demostrar que el conocimiento es poder. Un Cabiri puede igualar a un Shemsu-Heru que le duplique la edad cuando es necesario, habiendo descubierto los secretos de un mundo más amplio y perfeccionado el arte de la autosuficiencia a lo largo de muchas vidas de dificultades. En el Mundo Subterráneo son todavía más formidables, disponiendo de acceso a un ejército de Wraiths y pudiendo tirar de los hilos de algunas Legiones de Estigia si es necesario.

De hecho los Cabiri han forjado varias asociaciones con aliados y peones a ambos lados de la Mortaja. Los Inmortales Cabiri tienen bastante influencia sobre el Arcanum y los Benandanti, y habitualmente utilizan Resucitados en sus planes. No es infrecuente que un Inmortal Cabiri ocupe el papel de Sapienza (mentor) de un joven Benandante, especialmente si su antiguo tutor muere o de alguna forma no puede completar su educación. Sin embargo, todo esto palidece en comparación cuando se conoce el dominio y manipulación que los Cabiri han realizado sobre el Círculo Órfico. Mujeres Inmortales han influenciado y dirigido la Dikeia durante milenios, mientras que el consejo de gobierno de los Orgiofantes es una herramienta similar para la Dinastía.

En el centro de la Dinastía Cabiri se encuentran las religiones místicas, los Misterios de Eleusis y Orfeo, que afirman que aunque los gnósticos esperan adquirir conocimiento mediante la revelación divina, en realidad ya poseen este conocimiento, oculto en sus alegorías y mitos. Estos Misterios enseñan que el alma y el cuerpo están unidos por un pacto desigual; el alma es divina e inmortal y aspira a la libertad, mientras que el cuerpo la mantiene encadenada como una prisionera. Afirman que la muerte deshace este pacto, pero que lo no iniciados vuelven a ser aprisionados rápidamente en un nuevo cuerpo, atrapados en la rueda del nacimiento. Así el alma continúa su viaje, alternando una existencia espiritual sin límites y la reencarnación en la carne, acompañando a hombres y animales.

Para los Renacidos este proceso se ha detenido y reciben un control completo sobre su propio encarcelamiento. Tienen incontables vidas para continuar buscando la purificación y su destino final, para algunos una ascensión a la divinidad, o simplemente una trascendencia a una existencia eterna como entidades espirituales sin el purgatorio de la existencia fantasmal.

¿QUIÉNES FUERON ORFEO Y EURÍDICE?

Existe un acalorado debate y filosofía entre los Cabiri sobre esta pregunta. Algunos de ellos, a menudo los Inmortales más antiguos, creen que Orfeo fue una persona real, el primer humano que adquirió la inmortalidad mediante los Escritos Secretos de Cabirus y por lo tanto el primero de los Cabiri. Orfeo se sometió al Hechizo de la Vida para rescatar a su amada Eurídice del frío abrazo del Hades, pero se encontraba realmente muerta y no podía regresar a la vida con él al igual que los habitantes del Tártaro.

Otros, especialmente los Renacidos creados más recientemente, creen que las historias de Orfeo son una alegoría. Que el héroe representa a todos los Cabiri en sus pruebas y aventuras, y que Eurídice representa a las verdaderas Sombras del Hades, incapaces de regresar a las tierras de los vivos. Estos Cabiri también señalan a la historia de Perséfone, aceptada en la mitología del inframundo como la primera de los Resucitados, considerando la desolación provocada por Démeter en su dolor por la pérdida de su hija como el resultado de las maquinaciones del Olvido.

EN LA MUERTE

En su ciclo de muerte los Cabiri buscan el Reino Sombrío de los Campos Elíseos, su respuesta al Reino de Amenti de los Shemsu-Heru. Este lugar del Reino Oscuro de Hierro es el hogar de una élite intelectual entre los Wraiths, así como el último bastión de los antiguos cultos místicos. Desde el Sexto Maelstrom los Campos Elíseos han incrementado las defensas de sus fronteras y se ha vuelto más aislado y elitista a la hora de permitir acceso.

En las tierras de los vivos los Shemsu-Heru gobiernan a los Inmortales, y los Cabiri caminan a su sombra, y algunas veces incluso se inclinan temerosos. Pero en la muerte los Renacidos de Egipto deben ocultarse en Amenti la mayor parte del tiempo mientras que los Cabirir tienen mucha más libertad y poder.

Pero el viaje al más allá no resulta menos difícil para los Cabiri que para otros Inmortales. Los mitos de los Cabiri hablan de un grupo dedicado de Wraiths, las Euménides, que se aseguran de encontrarse y cuidarles en el más allá, guiando a los Renacidos a través de los obstáculos y los Valles Avernae (Valles del Infierno).

En su camino en la Tempestad deben cruzar los cinco ríos del Hades, que forman el límite entre los mundos superiores e inferiores. El viaje requiere superar varias pruebas, tanto con habilidad e ingenio como seduciendo a las Euménides como hizo el propio Orfeo con su música y canciones. Atravesando estos ríos y superando las pruebas que se presenten, los Renacidos han demostrado que son dignos de ser

admitidos en los Campos Elíseos. Quienes no son capaces de superar esas pruebas, o por lo menos algunas, para satisfacción de las Euménides, deben valerse por sí mismos. Si se trata de su primera muerte, nunca vuelven a sus cuerpos para convertirse en Renacidos. Si simplemente es uno más de sus ciclos de muerte, se quedan solos para sobrevivir en las Tierras de las Sombras, a menos que algo o alguien cambie la opinión de las Furias.

Una vez superados los desafíos o conquistadas las Euménides, el Inmortal llega a los Campos Elíseos, donde será juzgado por tres antiguos Wraiths: Aece, Minos y Radamantis, los inflexibles jueces de los muertos. No está claro si este trío son siempre los mismos Wraiths, pues se presentan enmascarados, o si sus nombres representan tres papeles con su propio y distintivo atuendo de oficio.

Las acciones del Cabirus son debatidas por estos tres ancianos fantasmas y medidas según las enseñanzas de Dikaioyne. Aunque los Jueces de los Cabiri son menos estrictos que los 22 Jueces de Amenti, de todas maneras exigen una adherencia estricta a la senda elegida y a una vida correcta.

ORGANIZACIÓN

A primera vista los Cabiri parece que carecen de organización y que son poco más que un linaje de momias con un origen común y poca afiliación o lealtad entre ellas. La verdad es que los Cabiri utilizan los elementos de las religiones místicas y por lo tanto sus dogmas y estructuras son secretas y están ocultas. Según los misterios, gran parte del desarrollo y viaje de cada Inmortal es una senda solitaria, y los desafíos deben ser superados por el individuo mediante sus capacidades y poderes –una actitud que aprendieron de los Ismaelitas y que ha mantenido una relación agradable con los Inmortales vagabundo a ambos lados de la Mortaja.

Aunque esto no significa que los Cabiri carezcan de hermandad o cultura, o que no colaboren al unísono cuando surge la necesidad, la Dinastía no permite registrar esos actos. No todo en la vida puede anotarse en pergaminos ni grabarse en piedras, sino que algunas cosas simplemente deben experimentarse y transmitirse mediante obras teatrales y los propios misterios. La verdad es que dentro de la Dinastía se encuentra una jerarquía muy bien definida basada en la iluminación en los misterios y en la que se mantiene una estricta cadena de mando.

La paradoja de los Cabiri es que aunque tratan de anotar todo lo que observan en el mundo bárbaro, su propio gobierno y tradiciones son muy secretos, preservados por símbolos u ocultos entre las líneas de los Misterios y puede ser necesario para sus miembros redescubrirlos una y otra vez en cada resurrección. El precio de este enfoque en la iluminación del viaje individual es que los Cabiri sufren enormemente la plaga de la amnesia.

Por lo que se refiere a su número y distribución, aunque los Shemsu-Heru creen que no existe más que una docena de Cabiri y que la Dinastía prefiere mantener ese número, la verdad es que posiblemente existan tantos Cabiri como Shemsu-Heru vagando por los dos mundos y ocultos de la detección. No resulta del todo extraño teniendo en cuenta la dedicación de los fanáticos de Horus en los días antiguos...

MAGIA

El Hekau es una de las ventajas de los Cabiri, que desarrollaron entre los diversos cultos que conocían la verdadera magia y que se han pasado la eternidad estudiando todos los detalles de los dones de Isis. Muchos Inmortales creen que los Cabiri son los mejores hechiceros entre sus filas, aunque la propia naturaleza de las Dinastías significa que nunca han demostrado esta teoría. No existe una única senda en la que los Cabiri destaquen por encima de las demás, y la mayoría de sus miembros parecen ser muy hábiles en todas las artes de Hekau.

SENDAS Y CASAS

Los Cabiri fueron quienes definieron las nueve Het (Casas) y cuyos registros influyeron en la elección de los términos para la mayoría de los elementos comunes de la sociedad de los Renacidos, así que dentro de la Dinastía las nueve Het reciben los nombres de los mismos dioses egipcios que utilizan los Shemsu-Heru.

FACCIONES

Debido a la persecución social y a su supresión tras el ascenso de otras religiones, los cultos místicos eran escuelas secretas que estudiaban la “naturaleza interna” del hombre y la naturaleza que lo rodeaba. Comprendiendo estos Misterios, el estudiante trataba de percibir su relación íntima con la divinidad, esforzándose mediante disciplina y devoción en unirse a su “dios interno.” Por cada posible variación en esa búsqueda se formó una escuela y una facción Cabiri que la imitaba, por lo que han existido y existen demasiadas escuelas como para presentarlas todas aquí. Sin embargo, existen algunas

generalizaciones que pueden ser definidas, la distancia entre los devotos del mito de Orfeo (los Órficos) y los de los mitos de Perséfone (Los Eléusicos).

Los Eléusicos

Los Misterios de Eleusis, que celebran la historia del regreso de Perséfone del inframundo, son anteriores a los Misterios de Orfeo y a la Dinastía Cabiri en casi mil años. Son mucho más que una filosofía de los Inmortales, y sus seguidores creen que el último propósito de los Misterios es devolvernos a los principios perfectos de los que descendimos, una perfección de disfrute intelectual y espiritual. Buscan la trascendencia de forma intelectual, tratando de liberarse para siempre de lo físico (el Khat o Grilletes) para existir eternamente. Creen que ese destino es posible para mortales e Inmortales por igual y los que obtengan la *epopteia* y aprendan los secretos de los misterios de la diosa Démeter, serán para siempre inmunes al Izfét.

Los Órficos

Por otra parte los Órficos se encuentran más interesados en el destino de los Inmortales, y de ellos mismos en particular. Buscan la purificación e iluminación personal y creen que su destino ha sido alcanzado por otros que dejaron tras ellos pistas y señales sobre el camino que deben seguir. Creen que cada Cabirus se encuentra en un viaje para convertirse en dios. Ascendiendo de los rangos de Acólito a Mystes finalmente se convertirán en Hierofantes, un intérprete de los misterios sagrados y los principios arcanos.

Los Redimidos (Bacantes)

“Has muerto y has nacido en este mismo día, tres veces bendito. Dice Perséfone que el propio Baco te ha redimido.”

Así reza el credo de los Redimidos que caminan una senda entre los Eléusicos y los Órficos. Creen que la pureza intelectual o ascensión a otro plano se encuentran fuera del alcance incluso de los Renacidos y que el significado de la existencia simplemente es encontrar placer en todas las cosas y ser feliz en la vida eterna.

Los Vulcanitas

Entre los Cabiri existe un pequeño grupo de Inmortales de la Antigua Roma. En el pasado fueron hombres poderosos de familias prestigiosos que fueron enterrados cerca de las intersecciones y encrucijadas como el primer paso de una larga y complicada inducción en un culto. Los patriarcas adoran al dios Vulcano y veneran su don del fuego como un símbolo de la lección de su existencia eterna, pero actúan más como un club privado que como una religión misteriosa. Sus detractores afirman que los Vulcanitas llevan el hedor perpetuo de la mirra, traída de Oriente Medio y utilizada como desinfectante y desodorante para preservar los cuerpos. ¡El hecho de que Roma terminara conquistando Egipto tampoco ha hecho que los Vulcanitas despierten mucho afecto entre los Shemsu-Heru!

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Los Cabiri tienen hambre de conocimiento y la promesa de una mayor iluminación o de secretos ocultos puede tentarlos como cualquier otra compulsión. Si el rumor sobre la existencia de una tumba perdida o de un código secreto llega a sus oídos tendrían dificultades para resistirse al impulso de dejarlo todo para ir a investigar, quizás participando financieramente o de alguna otra manera.

LOS CROCHAN GENI



SANGRE Y REDENCIÓN

“La muerte nos sonríe a todos y todo lo que un hombre puede hacer es sonreírle.”
-Gladiator, la película

Los cuerpos momificados que han sido encontrados en los pantanos y tierras húmedas de las Islas Británicas, Escandinavia, Alemania, los Países Bajos y especialmente en Dinamarca son testigos embalsamados de forma natural de los misteriosos rituales que se realizaban en Europa durante la Edad de Hierro. Cientos de estas extrañas momias han sido encontradas y han hecho surgir intensas especulaciones o peor todavía, recurrir a fuentes dudosas como la de Tácito. Según algunas teorías, muchos de estas “momias de pantano” han sido consideradas personas caídas en desgracia, supuestamente castigadas con la tortura, ejecución y entierro en un pantano en lugar de recibir ceremonias fúnebres más habituales.

Pero la verdad es mucho más misteriosa de lo que los arqueólogos se pueden imaginar. Estos cuerpos, aparentemente dormidos en terrenos húmedos actualmente drenados y excavados para obtener provecho, también son un indicio de las pruebas a las que fueron sometidos los pocos y raros individuos que resurgieron de nuevo de las profundidades a las que fueron arrojados. A algunos de ellos el Hechizo de la Vida los trajo de regreso a una existencia de resurrección perpetua y vida eterna. Son los “Nacidos del Caldero”; las momias del norte de Europa.

La creación de los Crochan geni se remonta a una época antigua, cuando los pueblos célticos y germánicos consideraban ríos, lagos y pantanos una especie de portales hacia el mundo sobrenatural. Los pueblos de la Edad Hierro sacrificaban seres queridos e incluso a los líderes ungidos y poderosos, para obtener el favor de los dioses. Como señal de reverencia también derramaban la sangre de los malditos, proscritos, criminales y enemigos derrotados como un tributo al Otro Mundo. Quienes eran entregados al agua daban algo a la sociedad que los sacrificaba, el acto individual de traer prosperidad y fortuna a muchos. Esos actos creaban una resonancia en el sombrío más allá, creaban ondas en la Tempestad, y quienes fueron expuestos al Hechizo de la Vida antes de ser sacrificados a las aguas descubrían que podían regresar a sus cuerpos y vivir una y otra vez.

A veces los Renacidos regresaban en unos días y otras veces tardaban años o incluso siglos. Para algunos, la larga espera mientras sus cuerpos yacían en las profundidades del agua se extendió demasiado tiempo y otras fuerzas destruyeron cualquier esperanza de resurrección. Con el tiempo, mientras sus secretos se perdían ante el avance de nuevos invasores y religiones y el final resultante de la Edad Mítica, los pantanos se secaron y convirtieron en turba, que los pueblos rurales utilizaron como combustible ignorando lo que contenía.

El conocimiento del Hechizo de la Vida no sirvió para unir a las sociedades célticas y germánicas, y por lo tanto la Dinastía de los Crochan geni no es realmente una Dinastía en sentido cultural. En realidad se trata de una serie de diversos inmortales con diferentes términos, cultura y filosofía que comparte un método común de creación y mantienen alianzas inestables entre ellos frente a amenazas mayores. Aunque cada uno puede reconocer ciertas similitudes en sus compañeros, dioses y diosas similares y una perspectiva compartida sobre el Otro Mundo, existen muchas diferencias que deben superar.

Los Crochan geni son individuos emocionales, que se enfurecen con rapidez y tardan en olvidar las ofensas. Algo en la alquimia de su renacimiento acuático los marca con las mismas emociones inconsistentes de ese elemento. Aunque hayan sido pacíficos en sus vidas mortales, regresan con pasión y

un poco de naturaleza bipolar. La violencia y los desacuerdos son constantes entre los inmortales del norte de Europa y marca todo desde sus Hekau a sus sendas.

El Hechizo de la Vida que utilizaron las Wicce, las magas primordiales de estas tierras se perdió hace más de mil años y ningún Crochan geni ha sido creado desde entonces. Pero durante aproximadamente los 1.700 años que fue utilizado, inmortales de muy diversos trasfondos se unieron a las filas de la Dinastía. Celtas, gaélicos, anglos, nórdicos y francos unen fuerzas y se pelean con pictos, hunos, sajones y visigodos. Los mitos y hechizos Hekau de la Dinastía han sido registrados en Ogham, Picto, Futhrak, Latín e Inglés. Los Crochan geni ni siquiera disponen de un lenguaje común para comunicar sus ideales, y mucho menos para elaborar un código de conducta coherente. La mayoría de las frases y títulos entre los Crochan geni derivan de las lenguas de los pueblos más extendidos entre la dinastía: los celtas y los nórdicos. Otros Crochan geni a menudo sustituyen los términos comunes con palabras de sus propias lenguas y un extraño podría ser disculpado si cree que se trata de dos (o más) Dinastías diferentes. Incluso muchos de los Crochan geni prefieren una visión distintiva de varias Dinastías. Cualquier reunión de la Dinastía puede terminar con igual facilidad en una pelea sobre quién tiene derecho a tener el mando, por una ofensa pasada o simplemente por presumir.

Pero la división cultural no evita por completo que los Crochan geni compartan algunas ideas y creencias. Al igual que los Nacidos del Caldero son tan distintos, también comparten algunos principios clave que unen a todos los miembros de la Dinastía. Entre esos principios que definen a los Crochan geni se encuentra la ética de los guerreros, la voluntad de sacrificarse por otros y la creencia absoluta de que participan en una gran guerra contra las fuerzas del Olvido y de cuyo resultado dependerá si la vida puede continuar.

Los Crochan geni son guerreros por encima de todo, ya sea como maestros de armas o poetas que inspiran ejércitos, pero es el acto de la batalla lo que define al conjunto de la Dinastía. No son maestros de magia o filosofía como parecen ser otros inmortales, son guerreros feroces y valientes que hacen temblar los Otros Mundos. “Mejor ser destruido acabando con un agente del Olvido que vivir mil encarnaciones perfeccionando un truco parlanchín o palabras sin sentido” dicen al unísono los Crochan geni.

Los Crochan geni se definen y moldean por la batalla contra el Olvido, una fuerza a la que llaman Ginnungagap (Abismo Hambriento) entre otros nombres. Es una fuente constante de tensión e inspiración para la Dinastía, y según sus propios mitos confusos, la principal razón de su existencia. Ya se encuentren en Nilfheim (La Umbra Oscura) o Midgard (el mundo de los hombres), Ginnungagap debe ser combatido siempre. A veces tienen una causa común con los cambiaformas, magos o incluso las hadas y a veces incluso luchan contra ellos debido a una mala comunicación o engaños. Pero el tormento de los Crochan geni es saber que la batalla por la existencia será la única línea continua en su larga existencia inmortal.

El Ragnarok, la batalla final, está llegando y todos los Crochan geni están de acuerdo en ello. Pero dentro de la Dinastía existe una visión dual sobre el resultado de esta batalla. Un campo, conocido como los Einherjar, creen en el Gotterdammerung, el crepúsculo de los dioses. En el Gotterdammerung el orden actual será derrotado y llegará el fin del mundo tal y como existe ahora. Toda la magia será eliminada del mundo y sólo los humanos sobrevivirán para forjar un nuevo mundo libre de dioses, espíritus o cualquier otra influencia sobrenatural. Pero sus rivales filosóficos, los Cruithne, rechazan esa visión distópica y creen que el destino es incierto sobre la victoria final. Creen en el modelo del Nuevo Amanecer que promete un regreso al abrazo de la Madre a la humanidad y un lugar en el paraíso, la Tierra del Verano, para todos los Crochan Geni tras la batalla final. No es sorprendente que esta disparidad de filosofía a menudo provoque peleas durante las reuniones de la Dinastía.

EN LA MUERTE

La Primera Muerte de los Crochan geni es una experiencia horrible, el derramamiento de su sangre sólo es la antesala del verdadero sacrificio que van a realizar. Los efectos de los alucinógenos necesarios para activar el Hechizo de la Vida son tan poderosos para ellos tanto en forma fantasmal como física, que cuando comienza el proceso son arrojados a una pesadilla psicodélica de proporciones épicas. El espíritu que surge del sacrificio es mucho más consciente de lo que ocurre que otros fantasmas, pues el Hechizo de la Vida incrementa los sentidos muertos. Aunque la diferencia es sutil los Crochan geni no son Wraiths en un sentido técnico, son Coifi, los Encapuchados, fantasmas envueltos en su Placenta, y nunca serán rescatados por un Segador.

Los Coifi caen casi de inmediato en la Tempestad o en un reino de la Tempestad llamado Nilfheim (El Mundo de la Niebla). Como es arriba, así es abajo y las aguas del inframundo engullen al espíritu como las aguas de las Tierras de la Piel engullen su cuerpo. El espíritu sufre un tormento traumático que procede de los peores recuerdos del sacrificado por su pueblo y por el dolor mental que todavía afecta a la Psique, por no mencionar la proximidad de Nidhogg y de las Criaturas de la

Tempestad, que retuercen las distantes sensaciones de las Tierras de los Muertos y lo que transpira con sus grilletes y su pueblo.

Afortunadamente para el espíritu, la membrana fantasmal todavía lo envuelve, y aunque la Psique no puede llevarlo a un lugar seguro, su Sombra tampoco puede ganar el control. El tormento interior puede durar unos pocos días...o toda la eternidad. —muchas de las momias Crochan geni siguen luchando contra sus propias dudas hasta hoy, tras no haber conseguido afrontar sus muertes y volver de nuevo a la vida. Algunas sólo son liberadas cuando sus cuerpos son destruidos en las Tierras de Piel, un acto que las destruye por completo. Nidhogg deja de roer las raíces de Yggdrasil para devorarlas, el Olvido triunfa mediante la ignorancia de los vivos o simplemente debido a la mala suerte entrópica.

Quienes dan el siguiente paso sólo lo consiguen cuando llegan a algún tipo de aceptación. Quienes fueron sacrificados como castigo a menudo necesitan aceptar que fueron responsables de su propio destino, como quienes fueron sacrificados por ser prisioneros de guerra derrotados. Los enfermos y discapacitados deben aceptar sus propias deformidades y a menudo pensar qué debilidad o crimen contra la creación provocó que se convirtieran en lo que son. Los sacrificios voluntarios son quienes tienen mayor dificultad porque su reconciliación interna no es tan evidente. Hay reyes que finalmente aceptan que aunque amaban a la Diosa y se entregaron voluntariamente a su seno, ella no está dispuesta a abrazarlos hasta que hayan superado esta prueba. Otros pueden verse forzados a aceptar que la mala cosecha por la que fueron sacrificados se habría producido igualmente porque el pueblo era avaricioso o simplemente sufrió la mala suerte, o que los dioses no se apaciguaron este año debido a los crímenes del pasado.

Para muchos orgullosos guerreros y nobles, la verdad que deben aceptar es que la muerte no los transporta a las prósperas Tierras del Verano o a los salones del Valhalla, sino a Hel. Ese terrible lugar está lleno de escalofrantes y oscuros espectros de quienes murieron de forma indigna por la enfermedad o la edad. El destino final de los indignos y de quienes han roto sus juramentos.

Sólo cuando el tormento interno se encuentra bajo control el Coifi rompe la membrana fantasmal que lo rodea y se libera para abrirse camino fuera de Nilfheim. Debe escalar por la tercera raíz del árbol del mundo y regresar de nuevo a las Tierras de las Sombras. Desde allí puede seguir las visiones que recibe para llevar a Eliudnir o Annwn, el Reino Oscuro de los Nacidos del Caldero. Bautizado como uno de los legendarios salones de Hel, Eliudnir es un reflejo de muchas localizaciones mitológicas, salón de festines y castillo, fortaleza de cristal y campo de entrenamiento. Aunque los Crochan geni son de lejos la Dinastía de momias más débil en las tierras de los muertos, lo que carecen en poder político lo compensan con defensas.

Algunos Crochan geni no fueron seleccionados como sacrificios dignos, sino elegidos mientras agonizaban tras una batalla. Una hermandad femenina conocida como las Wicce, cuyos miembros se consideraban los avatares terrenales de las Valquirias, las vigilantes de los muertos, a veces seleccionaban a un guerrero agonizante cuyas acciones destacaban como una luz en su visión. El sacrificio de estos nobles guerreros no sólo se consideraba digno, sino necesario para la batalla final. Mientras la vida abandonaba al guerrero agonizante, las magas Valquirias realizaban el Hechizo de la Vida sobre él y después se aseguraban de que su cuerpo fuera entregado a las aguas tras su muerte. De esa manera, el guerrero agonizante se convertía en un inmortal como prometían los mitos de los pueblos nórdicos.

ORGANIZACIÓN

Considerar a los Crochan geni una Dinastía es un concepto completamente externo porque existe una escasa o nula unidad interna, o incluso un reconocimiento interno como un grupo único. Las Wicce no formaban un culto organizado como el Velo de Isis y el Hechizo de la Vida que crea a los Crochan geni estaba diseminado por varias culturas diferentes, por lo que los inmortales eran creados de forma diferente y con propósitos variados. Incluso hoy estos Renacidos trabajan juntos sólo cuando les conviene y no tienen ningún sentimiento de fraternidad o sentimiento de sociedad unida más poderoso que una banda de guerra o un grupo de mercenarios.

Lo que une a los Nacidos del Caldero es un liderazgo fuerte o un enemigo común. Existen muchas criaturas al servicio de Ginnungagap, los seguidores de Crom Cruach, los que fueron creados con el Rito del Caldero Negro, las Valquirias Gangrel, vampiros de todos los clanes, Haugbui, Draugr, Aptgangr, todo eso es suficiente para unir a la Dinastía. A veces, cuando algunos héroes de los Crochan geni se encuentran en sus ciclos vitales, la Dinastía puede presentar un frente unificado y lograr grandes hazañas, pero esas ocasiones son cada vez menos frecuentes con el paso del tiempo.

La vida en la Dinastía de los Crochan Geni dispone de distinciones claras de estratificación que establecen ocupaciones y castas. Quienes recibieron el Hechizo de la Vida pueden dividirse en cinco categorías amplias: Thregn (guerreros), Bondi (nobles), Skald (poetas y artesanos), Guthi (sacerdotes,

hechiceros y videntes) y los Desgraciados (incapacitados, proscritos y enemigos derrotados). Los Thregn siempre han dominado y domina la Dinastía porque sus posiciones son las más respetadas y admiradas por los Nacidos del Caldero. Son ellos quienes definen el tono de las tácticas y el temperamento de los Crochan geni, dominando las reuniones y el gobierno de Eliudnir.

SEID (MAGIA)

La magia entre los Crochan geni es secundaria ante la proeza marcial y la confrontación directa. Los Hekau (llamados Seid por los Nacidos del Caldero) por lo general se consideran una táctica menos adecuada si puede utilizar la fuerza de las armas y la valentía en su lugar, y de esta forma la Dinastía tiene menos hechizos originales (*galðrar*; sing. *Galðr*) que otros inmortales.

Seid es un término del nórdico antiguo para la hechicería, incluyendo la magia de manipulación y adivinación y era la especialidad de los Vanir, dioses de la fertilidad, el mar y las cosechas. El término ha sido adoptado por la mayoría sino todos los Nacidos del Caldero debido a que la reticencia al uso del nórdico antiguo no está muy extendida.

Los Crochan geni que destacan en el uso del Seid pueden ser de ambos sexos, pero entre los de origen nórdico este tipo de técnicas eran utilizadas principalmente por mujeres, aunque también existían practicantes varones. En la Era Vikinga, el Seid tenía connotaciones de “ergi” (poco viril o afeminado) para los hombres, pues sus elementos manipulables iban en contra del ideal varonil de comportamiento abierto, directo e independiente. Sin embargo, el mismísimo dios Odin era un practicante de Seid, un hecho que la casta de los Guthi recuerda a los Crochan geni siempre que pueden.

El hecho oficial es que el Seid es un recurso demasiado valioso para ignorarlo en la guerra contra Ginnungagap pero muchos Nacidos del Caldero, incluyendo los que no tienen un origen nórdico, prefieren el uso de Galdr (canciones y cantos) para utilizar su magia en lugar de “hechizos” y “rituales”. La diferencia entre Galdr y hechizos corresponde a cada individuo.

SENDAS Y VIRTUDES

Los Crochan geni dividen el Seid en tres disciplinas distintas: Siedhr, Runnor y Hallristingar y por lo tanto consideran que muchas Casas son iguales a otras.

Siedhr: combina las sendas de Alquimia y Nomenclatura y se considera un Seid especialmente inadecuado para los hombres.

Runnor: combina las sendas de Amuletos e Icono, el Seid más adecuado para los hombres.

Hallristingar: Es el conocimiento aprendido de las Nornas: Wyrd (Celestial), Nigromancia y Arcanoi.

Para los Crochan geni que creen en el Gotterdammerung, Gozo es una Virtud difícil de Abrazar. Existen unos pocos seguidores en el Het Quedes y quienes buscan desesperadamente controlar esa emoción tienen una lucha increíble entre sus manos.

FACCIONES

Los Einherjar

Los Einherjar son la mayor facción de los Crochan geni, que proceden originalmente de los inmortales varones con trasfondo nórdico y que defiende la ética del guerrero. Reciben el nombre de los grandes guerreros que murieron en el campo de batalla y que pasan la eternidad preparándose para las batallas del Ragnarok durante el día y festejando en el Salón de los Valientes (Valhalla) por la noche. Con el paso del tiempo el grupo ha aceptado entre sus filas a mujeres e inmortales de otros orígenes culturales, mientras compartan sus ideales marciales. La palabra Einherjar significa “Los que luchan solos” o “Soldados del Ejército Único” y así es cómo ven su destino. Todos los Crochan geni dedican su existencia inmortal a una eternidad de entrenamiento y preparación para el Ragnarok, pero los Einherjar se definen por su creencia en que la batalla final terminará con la destrucción de los dioses y el ejército de los Crochan geni.

Los Einherjar se consideran el sacrificio final en el momento del Gotterdammerung (el crepúsculo de los dioses) y al contrario que otros inmortales cada Einherjar sabe que su vida terminará en la batalla final que destruirá el mundo. Quizás sea esta creencia lo que los hace tan terribles para sus enemigos, porque no luchan para ganar. Luchan porque el coraje de sus convicciones así lo exige, su muerte y destrucción están decididas de forma absoluta, como su sentido del deber.

Los Cruithne

Esta facción, ligeramente menor que los Einherjar, está formada por los Crochan geni influenciados por las ramas protoceltas, celtas y gaélicas de la Dinastía, junto con sus seguidores. En la actualidad es la facción es más importante y está definida por quienes creen en un resultado más optimista

de la batalla final que los Einherjar. En tiempos pasados, cuando los Einherjar eran más estrictos con la selección de sus miembros, entre los Cruithne no sólo había hombres y mujeres no escandinavos, pero a medida que se aproximan las Noches Finales las cosas han cambiado y cada vez más Crochan geni creen en el Gotterdammerung que en un Nuevo Amanecer.

Los Cruithne en conjunto tienden a ser más optimistas que los Einherjar, disfrutando de la bebida, los banquetes y las celebraciones. Pero también carecen de la poderosa organización de sus aliados nórdicos, prefiriendo el combate singular y la gloria a las tácticas disciplinadas. Estos Crochan geni son mucho más tolerantes y felices y consideran la magia una práctica de ambos sexos, concediendo un honor similar a bardos y artistas.

Los Avagddu

El primero de los Avagddu fue un idiota deforme que fue ejecutado por los primeros misioneros cristianos, que creían que su estado físico y mental eran señales de los favores del Diablo. Mientras agonizaba apedreado hasta la muerte por los piadosos misioneros, una Wicce llena de rabia decidió lanzar el Hechizo de la Vida sobre el pobre desgraciado para que pudiera regresar como un testigo de los crímenes de las falsas religiones. Desde entonces se ha ido formando un culto constituido por quienes poseen un estado físico que los ha marcado como extraños entre los pueblos que adoran la pureza física y que han elegido al feo dios Avagddu como su símbolo. La facción incluye a la mayoría, sino a todos los Crochan geni de la casta de los Desgraciados; los deformes, los criminales y los deshonrados. Muchos Crochan geni cuyas capacidades destacan en ámbitos más allá del combate también se han unido a los Avagddu y entre los miembros de la facción también hay nobles y poetas.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Los Crochan geni son un grupo volátil, impulsado por las emociones y la furia interna, lo que les lleva a resolver sus problemas con algún tipo u otro de conflicto. La paz no les resulta fácil de soportar y el compromiso es una rara virtud. Incluso cuando su furia se encuentra bajo control, tratan de solucionar todos los desafíos que se les presentan con igual ferocidad.

LOS ISMAELITAS



EXPLORACIÓN Y LIBERTAD

“Siempre es posible negarse al sometimiento, rebelarse. Una idea grande puede ser una salvación, una inspiración para unos mientras que esa misma idea puede resultar una disrupción irritante para otros.”

-Steven Severin

La verdadera razón por la que Ismael se apartó de su amigo Horus se desconoce y la verdad es que la actitud frente a la lealtad a Horus es la única distinción realmente importante entre Ismaelitas y Shemsu-Heru. Todo los demás elementos de los Compañeros de Horus se encuentran igualmente presentes entre los Ismaelitas, desde el ritual que los creó a su lenguaje y mitología. Ambos grupos son inducidos en los misterios de Osiris, se les enseña a combatir a los servidores de Apofis y la necesidad absolutamente esencial de mantener una senda moral personal. Sin embargo los Ismaelitas simplemente

se niegan a respetar ningún código legal establecido por un gobernante al que consideran un tirano mezquino que intenta validar su propia venganza.

Ese código, el Wat-Hor, es muy exigente y requiere una fe completa para que cualquiera mantenga sus principios durante milenios. Algunos de los más grandes hombres y mujeres han encontrado que es imposible vivir según las expectativas de Horus, bien debido a sus propias dudas o porque no se sienten inclinados a someter su libre voluntad a un demagogo. Aunque los Shemsu-Heru acusan e insultan a los Ismaelitas, sería muy ciego creer su propaganda. Desde luego que existen algunos Ismaelitas de moral cuestionable, pero está lejos de ser un estereotipo universal.

Es difícil hacer generalizaciones sobre los Ismaelitas, teniendo en cuenta la diversidad que han adquirido con el paso del tiempo. La libertad para explorar la inmortalidad, la moralidad y las sendas de iluminación es un principio central abrazado por los primeros desertores que transmitieron a todos los que ayudaron a crear. Una curiosidad constante también está presente en la mayoría de la Dinastía, impulsándolos a vagar y buscar nuevas experiencias. En un nivel menos positivo, también existe cierta arrogancia extendida en el grupo, especialmente en lo que se refiere a sus opiniones sobre Horus y quienes permanecen leales a su causa.

La fricción entre la Dinastía padre y su descendiente nunca ha desembocado en violencia o asesinatos, pues por mucho que se desprecien y tiendan a atacarse verbalmente, ambas facciones son conscientes del lado de la guerra en el que están. Los Ismaelitas y los Shemsu-Heru pueden y de hecho colaboran, pueden incluso convertirse en amigos a nivel individual y dentro del código, pero ideológicamente nunca coincidirán.

Los Shemsu-Heru afirman que Horus expulsó a Ismael por cuestionarle, pero los Ismaelitas cuentan otra historia con un énfasis diferente. Dicen que Ismael (o cualquiera que sea su verdadero nombre) eligió el exilio porque ya no podía seguir el mando de Horus. Ismael viajó solo, encontrándose con Sutekh y muchos otros que acudieron a él en el desierto. Sus viajes son leyenda dentro de la Dinastía y el propio Ismael no suele visitar a sus compañeros de facción y nunca ha querido gobernarla como hace Horus con sus seguidores. Cuando Ismael se separó de su antiguo amigo lo hizo solo y siguió así durante mucho tiempo.

En el milenio siguiente un puñado de Inmortales se sintió igual que Ismael y lo siguieron al exilio, pero raramente se encontraron con él. De vez en cuando dos o más desertores se encontraban y podían compartir su compañía durante un tiempo, debatiendo filosofía y dogma. La fundación de la Dinastía actual con su propia organización y prácticas tardó siglos en producirse, si es que en verdad ha llegado a producirse.

En ocasiones era creado un Inmortal que consideraba que el exilio era una elección más cómoda de existencia que luchar contra Apofis bajo cualquiera de sus formas, pero la rebelión intelectual de los Ismaelitas dio a esos individuos la cortina de humo perfecta a la que huir de los rigores del conflicto eterno. A pesar del rechazo, nadie sabe de verdad por qué cada Ismaelita eligió la senda solitaria en lugar del Wat Hor.

En la época del Reino Nuevo de Egipto, cuando el Culto de Isis atravesaba sus momentos más oscuros, el número de Inmortales que abandonaba a los Shemsu-Heru para convertirse en Ismaelitas había pasado de ser irrelevante a una facción organizada y en la era de los Ptolomeos el Culto de Isis hizo elecciones muy malas a la hora de buscar candidatos para el Hechizo de la Vida, aunque también hizo elecciones sabias. Los pocos que durante esta época conservaron la entereza para regresar de la muerte a menudo sentían poco afecto por el Wat Hor o por el propio Horus y la Dinastía Ismaelitas pronto igualó a los Shemsu-Heru en miembros. Un censo objetivo de los Ismaelitas en la actualidad posiblemente arrojaría un número como mínimo doble al de los Shemsu-Heru.

Encontrando poco amor en Egipto, los primeros Renacidos que siguieron a Ismael al desierto se extendieron por los territorios conquistados y los estados vasallos del poderoso reino de Khem, y desde allí se trasladaron fuera del alcance del dominio de los faraones. Emigraron a África, cruzaron el Mediterráneo y se extendieron por Oriente Medio, llegando a Mesopotamia y más allá. Un Ismaelita llamado Cabirus transmitió una copia del Hechizo de la Vida a un mago griego y dio nacimiento a la Dinastía Cabiri. Otros Ismaelitas anónimos y sin escrúpulos crearon Inmortales en Oriente, en las tierras donde un día aparecerían los Tzadikim, y quizás otras Dinastías deban también su existencia a los viajeros Ismaelitas.

Aunque nadie sabe cómo se extendió el Hechizo de la Vida por el mundo y si el Hechizo que utilizaron los Xianren y los Xibalba es la misma magia o una serie de descubrimientos paralelos, los viajes de los Ismaelitas ciertamente parecen sugerir un vínculo común. Es muy posible que los Ismaelitas enseñaran una versión del ritual de renacimiento a los magos que crearían a los Crochan geni, los Xianren y los Xibalba, por no mencionar a los Oboli.

Mientras tanto los miembros de la Dinastía Ismaelita también comenzaron a asentarse en los reinos de Saba, Kush (Nubia) y Etiopía, creando más inmortales entre los bantúes, nok, Aksumitas,

garamantes y otros pueblos con los que establecieron contacto. Cruzando las fértiles llanuras que habían comenzado a convertirse en el desierto del Sahara se extendieron por el continente africano en cuestión de siglos y establecieron una “tierra prometida” Ismaelita. Algunos fundaron cultos en los que la inmortalidad era la recompensa, o una forma de preservar a los seres queridos. Otros vendieron el Hechizo de la Vida para obtener beneficios personales y otros permitieron que cayera en manos de magos por su propio descuido.

Aunque la Dinastía mantuvo el recuerdo de Egipto en su corazón como un hogar recordado con cariño, sus miembros viajeros sobrevivieron a las purgas y conflictos que podrían haber acabado con ellos de haber creado un segundo hogar en el continente negro. Los nubios, con ayuda de los Ismaelitas, incluso llegaron a gobernar Egipto durante un tiempo y mientras el gran imperio egipcio declinaba, en los territorios nubios sobrevivieron muchas de sus tradiciones.

Los exiliados políticos y los fugitivos de Khem por las maquinaciones de Sutekh encontraron en los reinos de los Ismaelitas un refugio agradable y hospitalario. Los Garou de la tribu de los Caminantes Silenciosos y los restos derrotados de la Liga de Osiris a menudo acudieron a las puertas de los Ismaelitas y mediante su ayuda la Dinastía se convirtió en una fuerza activa en la guerra contra el Olvido aunque permaneciera distante. Los leales Shemsu-Heru tuvieron cada vez más dificultades para despreciar a los desertores cuando recibían de ellos mucha ayuda y apoyo en la causa contra Apofis.

Cuando Horus declaró la Diáspora y decretó que sus leales seguidores tenían que abandonar Egipto, los Shemsu-Heru se encontraron con muchos Ismaelitas y aprendieron de su fortuna en el exilio. Algunos se habían asentado como gobernantes mortales, con ejércitos a sus órdenes y muchas alianzas poderosas; otros vivían como ermitaños, explorando la naturaleza de la inmortalidad. Por supuesto, cuando Horus y sus seguidores abandonaron Egipto, muchos Ismaelitas decidieron regresar a las tierras en las que habían nacido.

Los Sebayet, los escritos reunidos de los Shemsu-Heru, afirman que Ismael era tan cambiante como las arenas del desierto, siempre moviéndose como el Nilo, y parece existir una tendencia similar entre sus seguidores. La propia Dinastía defiende que la vida eterna lleva al aburrimiento y el estancamiento es uno de los mayores enemigos de cualquier inmortal. Los Ismaelitas afirman que varios de ellos intentaron y probaron métodos para negar esta maldición, impulsando el cambio la transformación personal e incluso el caos, tanto como les permitía Ma’at y la tradición. Una dedicación exclusiva a Ma’at puede resultar tan peligrosa como cualquier obsesión de modo que los Ismaelitas tratan de evitar cualquier cadena que les esclavice.

De esta forma el exilio de Ismael fue la creación de la Dinastía, transformando a los Ismaelitas en la facción de Inmortales más extendida en las Ogdoad. Desde África a Asia, desde Rusia a Sudamérica, los Ismaelitas han viajado por el mundo y han llevado los misterios de la vida eterna con ellos. Cada nuevo viaje trae nueva iluminación, y la naturaleza del cambio y el caos les ayuda a soportar el peso de los siglos. Cuando uno de los Shemsu-Heru cuestiona por qué Isis eligió a Ismael para que fuera compañero y consejero de Horus, la influencia que trajo su Dinastía puede considerarse una prueba de la sabiduría de la diosa.

¿QUIÉN CREÓ LAS DINASTÍAS?

¿Proporcionaron los Ismaelitas el ritual que fue utilizado para crear a los Xibalba, los Xianren, los Crochan geni y los Oboli? Es algo que te corresponde a ti como Narrador en tus historias pero la posibilidad de que la teoría sea cierta está claramente apoyada entre los Inmortales si quieres que sí lo sea. Los estragos de la amnesia y la organización informal de los Ismaelitas significan que nadie sabrá la verdad en un sentido o en otro, así que aplica la regla de oro. El ritual de Isis, el Hechizo de la Vida, posiblemente sea la única manera de convertir a un mortal en inmortal y si es cierto entonces es más que probable que la naturaleza de los Ismaelitas haya tenido un efecto mucho más importante en el mundo sobrenatural de lo que se cree. Sin embargo, también es posible que los magos hayan descubierto el ritual de la inmortalidad en épocas diferentes y en culturas diferentes, o que alguna otra entidad lo haya compartido con ellos. Quizás Anubis u otro Wraith quería asegurarse de que el Hechizo estuviera más extendido o quizás algún espíritu o demonio con un interés personal en obstaculizar el Olvido haya jugado su parte en todo ello.

EN LA MUERTE

Lo que les ocurre a los Ismaelitas en el inframundo es lo mismo que les ocurre a los Shemsu-Heru. Como Dinastía no tienen poder más allá del que pueda aportar cada individuo, pero son bienvenidos en Amenti y otros muchos lugares. La verdad es que Horus no gobierna Amenti y los Shemsu-Heru no podrían negar la entrada a los Ismaelitas aunque quisieran.

Los Shemsu-Heru y los Ismaelitas son el mismo pueblo con el mismo conocimiento y creencias sobre la muerte. La verdad es que la única gran diferencia procede del concepto del juicio porque los

Ismaelitas se niegan a someterse a los jueces de Ma'at de la misma forma que se niegan a someterse a las leyes de Horus. Negándose a someterse a los jueces cuando llega ante la balanza de la Justicia, un inmortal se marca para siempre como un Ismaelita y no como Shemsu-Heru. Desde ese momento nunca podrá regresar y nunca volverá a ser aceptado por los jueces.

Los Ismaelitas siguen el mismo paradigma místico que su Dinastía padre, pero consideran que el juicio del alma y las enseñanzas de Ma'at como requisito son una responsabilidad personal y no una obligación externa. En la filosofía Ismaelita no existe autoridad en los jueces más allá de su papel como testigos y cuando cada Inmortal llega ante la balanza del juicio, sólo las acciones del individuo y su propio corazón son pesados contra la pluma de Ma'at. Cada persona es el árbitro final de impedir que Ammit tenga hambre y creen que el juicio es una cuestión de logros personales. Todo lo demás son rituales arcaicos interpretados por actores fantasmales que intentan mantener una hegemonía falsa.

Vagabundos en vida, los Ismaelitas también lo son en la muerte –viajan por la Tempestad y entre los diversos Reinos Oscuros, respondiendo a algún aspecto de su naturaleza buscar nuevos lugares y experiencias. Ningún otro Inmortal conoce los Derroteros tan bien como los seguidores de Ismael y ninguna otra Dinastía tiene la misma relación con los Barqueros y la prole de Anubis.

ORGANIZACIÓN

Los Ismaelitas no son de ninguna manera una sociedad; son simplemente las momias egipcias que por cualquier razón no pertenecen a los seguidores de Horus junto con las momias que han creado y educado. Poseen cualquier plan que decidan; con frecuencia desarrollan relaciones entre ellos, compartiendo un vínculo común de “exiliados,” pero no tienen ningún código legal y cualquier voz de autoridad que surja en la Dinastía no dura mucho debido a su naturaleza. Sin embargo, en los primeros días de la Dinastía unas pocas guías fueron acordadas por sus miembros y el propio Ismael finalmente las ratificó aunque no estaba del todo acuerdo. Entre estas guías se encuentran advertencias contra el estancamiento y la sabiduría de ayudarse mutuamente.

Los miembros más destacados de la Dinastía cambian regularmente en función de su propio ascenso y caída. La Dinastía Ismaelita parece un culto de personalidades desde el exterior con una posición que depende mucho de la popularidad. Quienes han obtenido mayores éxitos son los que reciben mayor respeto, ya sea en el mundo secular o en el camino hacia la iluminación. Sin embargo, la iluminación tiene más que ver con la búsqueda de conceptos y objetivos superiores y el deseo de aprender de quienes han alcanzado éxito en su camino.

SENDAS Y CASAS

Las Casas de los Ismaelitas son las mismas Casas de los Shemsu-Heru y los Cabiri. No utilizan nombres diferentes ni tienen sociedades secretas, habiendo establecido ya su individualidad. Sin embargo los Ismaelitas se sienten más cómodos con el cambio que cualquier otra Dinastía, y es costumbre en ellos cambiar de enfoque sendas de Hekau y otros elementos en varias ocasiones a lo largo de los siglos. Los Ismaelitas consideran el consejo de la Enéade como el cemento que une la sociedad Inmortal y fue el desarrollo del consejo lo que sacó a muchos miembros de la Dinastía de su aislamiento. Se preocupan más de preservar la unión de la Enéade de lo que resulta evidente a primera vista dado su número.

FACCIONES

La Dinastía es en sí un culto, una rama de los Shemsu-Heru y podría decirse que las Dinastías Tzadikim y Cabiri que deben su existencia a los Ismaelitas son en sentido general, facciones de los Ismaelitas. Sin embargo, en lo que se refiere a los propios Ismaelitas, existen algunas facciones específicas.

La Sociedad de Izfet

Izfet es el opuesto de Ma'at, el caos y desorden y todo lo que los Shemsu-Heru detestan. Pero existen algunos Ismaelitas que consideran el caos como un orden natural y la única forma pura de abrazar la filosofía del cambio. Están lejos de ser siervos de Apofis, pero quienes afirman abiertamente ser miembros de la sociedad a menudo son considerados como tales así que la facción es una sociedad muy secreta. Tratan de dominar el caos, convertirlo en una herramienta y no permitir que los corrompa. Los miembros de la sociedad a menudo son la voz más elevada a la hora de criticar a Horus y sus compañeros por su incapacidad por abrazar el cambio y esta actitud los ha enemistado con otros muchos Inmortales.

Los Khasewet

A pesar de que los Ismaelitas se separaron y fueron rechazados por los Shemsu-Heru, todavía existen ciertos prejuicios entre los Inmortales originarios de Egipto hacia los que nacieron fuera de Khem. Los Khasewet (Extranjeros) son una facción que actúa en gran parte como un comité para neutralizar este

prejuicio y asegurarse que los Inmortales de fuera de Khem reciben su parte justa del pastel. Poco más que una voz para recordar a sus compañeros la virtud de la igualdad, son apoyados por la mayoría de los Ismaelitas.

La Sociedad de Tsenetnofret

La Sociedad de Tsenetnofret (El compañero perfecto) es una alianza informal de Inmortales que se han unido para proporcionar apoyo material y social a sus miembros. Aunque describirla como un club social sería técnicamente correcto, también trivializaría la importancia de la organización o de sus miembros. Cuando uno vive para siempre, las relaciones duraderas se hacen difíciles. Es fácil perderse en la soledad, la depresión y el aburrimiento. La sociedad proporciona a sus miembros una sensación de continuidad, compañía y comunidad en un mundo en el que a menudo están solos. Los miembros tienen por costumbre visitarse unos a otros, mantienen correspondencia por correo (nunca correo electrónico, es demasiado impersonal), y debaten sobre filosofía, historia, etc.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Podría decirse que apartarse de la sociedad y la cultura de su origen ha dejado un vacío en el alma de los Ismaelitas, y que siempre están tratando de llenarlo. Buscan experiencias y entretenimientos, siempre dispuestos a cambiar lo que ha sido y a apartarse de las vidas cómodas que tientan a los demás a estancarse.

LOS OBOLI



AMOS Y ESCLAVOS

“Que todos los hombres son iguales es una afirmación a la que en circunstancias normales nadie le daría crédito.”

-Aldous Huxley

Desde que Isis perfeccionó el Hechizo de la Vida en los días de la Edad Mítica han existido momias que han adquirido la inmortalidad simplemente porque tenían los recursos para pagarla. Los verdaderos Oboli son creados con una variación específica del Hechizo de la Vida desarrollada por Zalmoxis y los magos de su culto. Sin embargo, entre las filas de las Dinastías también se incluyen algunos Inmortales que fueron creados por accidente sin que fueran creados específicamente por ese grupo.

Según el registro que dejó su fundadora, el Velo de Isis otorgó el don de la inmortalidad a un esclavo llamado Zalmoxis y sus miembros se encargaron de educarlo en las elevadas artes de la medicina y la filosofía. Hacia el 1000 a.C. Zalmoxis se había convertido en un vagabundo Ismaelita que había fundado una red de contactos por Europa y que finalmente se había asentado en las tierras de los Gatae. Impulsado por un deseo de igualdad y determinación trató de elevar a los Gatae y a sus vecinos hasta el nivel de la cultura egipcia.

Zalmoxis colaboró con un puñado de inmortales Ismaelitas, sacerdotes Despertados y los Wraiths locales para reproducir el Gran Ritual, tratando de encontrar una manera de crear compañeros inmortales sin depender del Velo de Isis o ni siquiera de grupos de magos poderosos o sacerdotes corruptibles. Por encima de todo quería dar a los pueblos de Europa un ejército inmortal contra el Olvido que no dependiera de los Shemsu-Heru ni fuera considerado indigno.

El culto de Zalmoxis trabajó para encontrar una forma de que el Gran Rito pudiera ser realizado individualmente y sin la necesidad de complicados y largos preparativos antes de la muerte, considerando que los cultos religiosos y los sacerdocios eran el eslabón más fuerte en una cadena de esclavitud. Poco a poco consiguieron éxitos, realizaron cambios en el ritual básico del Hechizo de la Vida y el poder enfocado del Inframundo, invocando las energías de los ancestros para sustituir a los sacerdotes mortales y los embalsamadores que necesitaba el ritual creado por Isis.

Sin que el culto de Zalmoxis lo supiera, otros individuos estaban trabajando en objetivos similares. Los magos morían y se convertían en Wraiths con recuerdos del Gran Rito, como muchos mortales del Velo de Isis y otros cultos místicos. Por otra parte, muchos de los muertos Sin Reposo tenían sus propios métodos para descubrir los secretos de los vivos y la habilidad para resucitar a los Wraiths recién muertos a un estado de inmortalidad que era conocido en el inframundo. Aunque era raro que un humano cuyo cadáver hubiese sido preservado correctamente se encontrara con un Wraith con el conocimiento adecuado, finalmente llegó a ocurrir y comenzaron a aparecer inmortales que no estaban afiliados a ninguna Dinastía.

Finalmente Zalmoxis consiguió su propósito, aunque el resultado no era lo que esperaba. El nuevo camino a la vida eterna no liberaba a la gente, ni tampoco actuaba como equalizador en la sociedad de los inmortales, y de hecho en demasiados casos servía como un atajo hacia una esclavitud mayor. Quienes buscaban la inmortalidad sin el Velo de Isis o un sacerdocio similar estaban sujetos a la voluntad de los muertos y a menudo tenían que prometer servirles o pagar a cambio de la ayuda que necesitaban.

Zalmoxis comprendió demasiado tarde que las energías que necesitaba el Hechizo de la Vida necesitaban ser equilibradas, porque los inmortales se encontraban entre los reinos de la vida y de la muerte. Los muertos querían algo del mundo de los vivos como pago por sus servicios, fuesen riquezas en forma de reliquias o servidumbre, y los Oboli no tenían otra opción que pagar para satisfacer el equilibrio de la magia de sus hechizos.

En los diez años siguientes tras haber logrado su objetivo, Zalmoxis desapareció y dejó su culto para enseñar su versión del Hechizo de la Vida. El recuerdo de Zalmoxis finalmente se mezcló con los mitos del dios Sabazius, el Dioniso o Zeus tracio y fue elevado al rango de semidiós por sus discípulos. Su ámbito como dios no está muy claro, pues algunos lo consideraron un dios del cielo, un dios de los muertos o un dios de los misterios. Los pocos inmortales sin Dinastía pronto se unieron a su culto y varios mitos y leyendas fueron añadidos a la mezcla, junto con aliados y deudas.

El Culto de Zalmoxis continuó enseñando el Hechizo de la Vida y muchos de los magos originales que habían participado en su creación esperaban conseguir la inmortalidad cuando pasaran más allá de la Mortaja. Mientras tanto se concentraron en acumular riqueza con la que pagar a los muertos y conseguir contactos en el Inframundo con Wraiths dispuestos a ayudarles y capaces de completar el ritual. De estos magos los muertos aprendieron todos los detalles del Hechizo de Zalmoxis. Los Wraiths del Imperio de Caronte comenzaron a comprender cómo ese conocimiento podía hacerlos poderosos en el más allá en detrimento de otros.

Y así convertirse en inmortal con (o sin) el ritual de Zalmoxis se convirtió en una cuestión de comercio, y sólo los que podían pagar el precio podían alcanzar la vida eterna. Los que tuvieron éxito crecieron en número hasta formar una Dinastía que tomó el nombre de Oboli por “El Óbolo de Caronte”, las monedas u objetos que se enterraban con los muertos para que pudieran pagar el viaje a través del Río de la Muerte.

Históricamente era más frecuente que los muertos fueran enterrados con una moneda y que esa moneda fuera colocada en la boca o en la ropa. La práctica de enviar a los muertos con dos monedas sobre los ojos posiblemente proceda de las enseñanzas alegóricas de la Dinastía de los Oboli. Las dos monedas sirven como pago para el viaje de regreso además del viaje de ida a través del Río de la Muerte, sugiriendo el renacimiento del alma. Con cada pago los ojos quedan al descubierto, simbolizando el despertar y nuevos conocimientos que el inmortal gana con su viaje de iniciación.

Los Oboli se encuentran muy interesados en la riqueza, el poder y el comercio como efecto secundario de su filosofía y el camino que siguen hacia la inmortalidad. Mantienen un registro de sus deudas entre ellos y con otros, y buscan poder secular además de iluminación espiritual. Sin embargo, esta inclinación natural no significa que sean codiciosos, muchos prefieren considerarse realistas y pragmáticos entre las Dinastías de inmortales.

Cuando fueron oficialmente reconocidos como una Dinastía independiente era demasiado tarde para determinar si los hombres poderosos y avariciosos estaban destinados espiritualmente a convertirse en Oboli o si simplemente se encontraban en una posición mejor para negociar debido a la riqueza que habían acumulado. Con el paso de los siglos muchos Oboli han buscado una senda espiritual siguiendo los misterios de la tierra. A menudo se muestran contentos de señalar que deidades cthónicas como Hades, Plutón, Cernunnos, Yaksha y Cratilo así como psicopompos como Hermes a menudo también son divinidades de la riqueza y el comercio.

El sacerdocio de los Oboli cree que todos los miembros de la Dinastía son esclavos, ya sea debido a su nacimiento innoble o debido a las deudas que han aceptado contraer para convertirse en inmortales. En su nivel más profundo la Dinastía utiliza frases y simbología similares a esta creencia y en sus tumbas a menudo aparecen cerraduras y cadenas. Pero la verdad más oscura es que la Dinastía fomenta la esclavitud. El propio Zalmoxis abandonó su experimento creyendo que sólo había contribuido a empeorar las cosas y que todos los inmortales que había creado eran más esclavos y peores de lo que él había sido jamás. Se sabe que muchos individuos poderosos han sembrado el inframundo con esclavos voluntarios antes de morir con la esperanza de utilizar su esclavitud para llevar a cabo su viaje hacia la resurrección. Sacrifican esclavos o acólitos voluntarios con los secretos de la inmortalidad para recibir a su amo cuando muera.

Aparte de los bendecidos (o malditos) con la inmortalidad por el Culto de Zalmoxis, en la Dinastía también se incluyen reyes y nobles, héroes y avaros enterrados con sus riquezas, además de quienes ya conocían la posibilidad de la inmortalidad; ocultistas y quienes ya se habían relacionado con los muertos en vida. Como los Oboli a menudo eran ricos y poderosos en vida, suelen cruzar la Mortaja con una cantidad importante de Reliquias o favores con los que negociar. Su riqueza puede consistir en tesoros acumulados, vasallos sacrificados u objetos funerarios y cuando un aspirante a Óbolo es segado puede pagar a su segador y conservan suficientes recursos en el más allá para comprar su lugar en los salones de los Oboli inmortales con lo que le queda.

Un Óbolo puede haber sido el líder de un gran reino, comprando su lugar en la Dinastía con las almas de los asistentes asesinados para acompañarle al más allá. Otro puede haber sido una rica viuda con mucho dinero Reliquia y coches deportivos, mientras el gurú de un culto de la muerte puede utilizar favores a partir de su congregación o servicios por determinar cuando regrese a las Tierras de la Piel.

EN LA MUERTE

Incluso el Culto del Zalmoxis terrenal es incapaz de crear un inmortal por sí mismo porque su fundador terminó su investigación en el inframundo y gran parte de los requisitos del Hechizo que conocen requiere que sea realizado por Wraiths (no inmortales en su ciclo de muerte). Este Hechizo sólo puede ser realizado en la Umbra Oscura y la comprensión completa de sus sutilezas se pierde para cualquiera que tome forma física (incluyendo Resucitados e individuos poseídos por Wraiths). Debido a esta peculiaridad existen círculos de Wraiths que dominan el arte de realizar el ritual de los Oboli y algunos que emplean contactos extendidos en las Tierras de la Piel para realizar la mayoría de los pagos que reciben de ese conocimiento.

Cómo un Óbolo encuentra a los Wraiths que lo ayudan a realizar el ritual y en qué consiste el pago que les hace es algo único para cada caso. La búsqueda para convertirse en Wraith, asegurarse de que el cadáver sea conservado adecuadamente y realizar el ritual de renacimiento antes de que la oportunidad se pierda podría llenar toda una Crónica en sí misma. Los errores, traiciones, accidentes y fracasos que pueden impedir que un hombre muerto complete su viaje hacia la resurrección son diversos e infinitos.

ORGANIZACIÓN

Debido a los deseos originales del fundador de la Dinastía y el culto que abandonó, muchos de los Oboli más antiguos fueron esclavos o pertenecían a las castas más bajas de la sociedad. Sin embargo, a menudo son los ricos y poderosos quienes han conseguido comprar su resurrección, y por lo tanto la Dinastía es un estudio de contrastes.

Antes de que los Oboli surgieran como un poder entre los inmortales en algún momento del siglo IX, sus miembros tenían que utilizar varios medios para sobrevivir. Algunos se convertían en pequeños reyezuelos mientras que otros como Midos utilizaban los Hekau que podían dominar para impresionar a mortales e inmortales por igual. Regresar de entre los muertos a menudo puede proporcionar a un inmortal un seguimiento de discípulos voluntarios. Por lo menos un faraón egipcio, enriquecido con objetos funerarios, consiguió hacerse pasar por un miembro de los Shemsu-Heru creado mientras el Velo de Isis estaba distraído.

Mientras se convertía en una sociedad organizada, la práctica del engaño y la confusión se extendió entre los Óboli. El hábito de formar células unidas de compañeros Oboli con jerarquías piramidales se convirtió en una tradición de la Dinastía. De no haber sido por el Culto de Zalmoxis toda la Dinastía posiblemente habría sido considerada como un grupo de Ismaelitas. Dejando claro que su fundador había sido seleccionado y elegido por Isis, los inmortales del culto consiguieron convertir su posición insignificante en un reconocimiento reticente por parte de los demás renacidos.

El propio Zalmoxis estaba completamente decepcionado por los resultados de su experimento y con los individuos a los que había ayudado a alcanzar la inmortalidad. Cada vez más Wraiths se endeudaban y esclavizaban por la posibilidad de resucitar y la propia sociedad del inframundo parecía

evolucionar hacia una sociedad esclavista. El ascenso del Imperio de Estigia fue la gota que colmó el vaso para Zalmoxis y casi todos sus compañeros creen que terminó cayendo en el Olvido por el dolor y la creencia de haber fracasado.

Sin embargo, el culto central de la Dinastía opina de forma muy diferente sobre su fundador y lo honra como un verdadero visionario. Señalan al hecho de que la propia Isis decretó su resurrección y que su visión dio lugar a una de las Grandes Dinastías de los inmortales. Como fue a partir del Culto de Zalmoxis en torno al que creció la Dinastía, incluso quienes encontraron su camino hacia la inmortalidad en solitario tienen a mantener cierta estima hacia el fundador y muchos han llegado a creer (o esperan desesperadamente) que mediante las enseñanzas de su culto sean liberados finalmente de sus deudas.

MAGIA

El Hechizo de la Vida que crea a los Oboli es quizás la versión más claramente alterada con respecto a la original. Sus requisitos principales han cambiado y las fases iniciales de preservación del cuerpo ahora son más importantes. Sin un enorme esfuerzo para mantener el Khat en un estado prístino y completo (momificación, congelación, etc.), el hechizo fallará. Sin un conocimiento previo del hechizo parece que muy pocos mortales llegarían tan lejos para preservar sus restos y quizás por esta razón sólo personas ricas y poderosas han recibido tras la muerte la visita de Wraiths que les ofrecen la inmortalidad.

Si se reúnen las condiciones de preservación del cuerpo, el difunto puede negociar con el Wraith para que realice un rito mucho más oscuro y perjudicial psicológicamente que el Hechizo de la Vida. Mediante los poderes del inframundo el cuerpo preservado resucita y las diversas partes del alma pueden reunirse para que comience su camino en la inmortalidad. En este momento el Oboli no es diferente en ningún sentido de los miembros de las otras siete Dinastías.

SENDAS Y CASAS

En el momento en que los Oboli ocuparon su lugar como la Octava Dinastía, el Consejo de la Enéade, ya había establecido hacía mucho tiempo el orden de la sociedad Inmortal. Los nuevos Inmortales no vieron razón para cambiar el sistema y pronto descubrieron que había mucho que aprender entre los antiguos maestros y que la situación establecida era preferible a la lucha en solitario. Los Oboli utilizan los términos y nombres habituales de las Casas, y han tenido muy poco impacto en las tradiciones y prácticas antiguas.

Como ocurre con tantas cosas los Oboli aprendieron las Sendas de Iluminación de los demás Inmortales. El Culto de Zalmoxis prefiere la Senda de la Libertad o incluso el Wat Hor, mientras que otros miembros de la Dinastía elige Sendas adecuadas para su moralidad individual.

FACCIONES

Aunque no existe una facción organizada de los Inmortales que no fueron creados por el Culto de Zalmoxis, existe una división obvia entre el culto y “todos los demás.” Quienes se han unido a la Dinastía por supervivencia y no siguen la ferviente adoración de Zalmoxis siempre se encuentran en la periferia. En ocasiones presionan a la autoridad central, pero raramente los objetivos amplios de la Dinastía les dan motivos para hacerlo. La mayor parte del tiempo el Culto de Zalmoxis gobierna la Dinastía y “los demás” simplemente respetan ligeramente sus normas y se dedican a sus asuntos igual que han hecho siempre.

El Culto de Zalmoxis

A pesar de los deseos de Zalmoxis, la Dinastía que creó sigue necesitando una red de apoyo y para los Óboli más viejos y sociales ese apoyo viene del Culto de Zalmoxis. Ni de lejos tan grande como el Velo de Isis esta sociedad sólo está presente en unas pocas ciudades, a menudo lugares donde se afirma defender la libertad y la igualdad, y trabaja para continuar la obra de su fundador. El culto todavía cree que el don de la inmortalidad puede ser utilizado para conceder la libertad a los esclavos, y de hecho a toda la humanidad, para conseguir un fin superior. Las únicas ocasiones en las que los cultistas se dan a conocer es cuando se sienten incapaces de permanecer al margen de las luchas mortales por la libertad. Circulan rumores de que han estado presentes en incontables golpes de estado y guerras civiles, y todos destacan su papel durante la Guerra de Secesión de los Estados Unidos.

Los Saboi

Los Saboi permanecen en los Óboli pero han abrazado una creencia más radical y extendida que cualquier otro miembro de la Dinastía. Creen que Zalmoxis no fue devorado por el Olvido, sino que en realidad decidió enfrentarse a los terrores del Laberinto para regresar rejuvenecido. Dejó de ser un buscador tras un motivo espiritual o una sociedad igualitaria, convirtiéndose en un guerrero poderoso y

hedonista dispuesto a tomar lo que quisiera. Los Saboi, a menudo frívolos y orgiásticos, se desesperan por disfrutar todo lo posible y de repente se lanzan de cabeza a luchar contra las fuerzas del Olvido.

El Departamento de los Liches

Un pequeño número de antiguos magos y sus acólitos, los Liches se han unido con un sentimiento compartido de superioridad y cultura. Tienden a destacar en el uso de los Hekau, habiendo alcanzado la cumbre de la habilidad mágica antes de volver a tener que empezar desde el principio de los Hekau. A lo largo de los años muchos de los Liches creyeron que su comprensión de la verdadera magia les permitiría un mayor dominio de sus nuevas filosofías, pero han resultado decepcionados. Ahora mantienen cohesión por su decepción compartida y su exploración de sus nuevas habilidades.

Der Ring des Nibelungen (El Anillo de los Nibelungos)

Dirigidos por un inmortal conocido como Alberich, Der Ring recurre a los mitos y leyendas cthónicas en busca de lecciones y se han enfocado en la riqueza y el comercio hasta sus mayores posibilidades. Los rumores insisten en que Der Ring participa en el comercio de esclavos fantasmales en el inframundo (mediante empleados Wraith) y que mantiene reservas de tesoros ocultos. También tiene muchos contactos y aliados entre mineros, excavadores y artesanos de los Gremios. El Culto de Zalmoxis y Der Ring des Nibelungen se consideran rivales enfrentados y han estado luchando una batalla oculta durante siglos por el control de los Oboli.

Portorium (El Portazgo)

El Portorium está formado por los banqueros de los demás inmortales, actuando como depósito seguro para la riqueza así como consejeros de inversiones y agentes financieros de los renacidos. Además de procurar que la muerte y los largos períodos de inactividad no vacíen las cuentas bancarias de los inmortales, también se ocupan del mantenimiento de Tumbas, santuarios, sepulcros y templos. En los pasados dos siglos, el Portorium ha creado y desarrollado varias grandes empresas que actúan como frentes de sus inversiones y que siempre vigilan sus propias finanzas por encima de todo, aunque estén dispuestos a compartir sus habilidades con los renacidos que estén dispuestos a pagar, generalmente con la sabiduría y conocimientos de los que carecen.

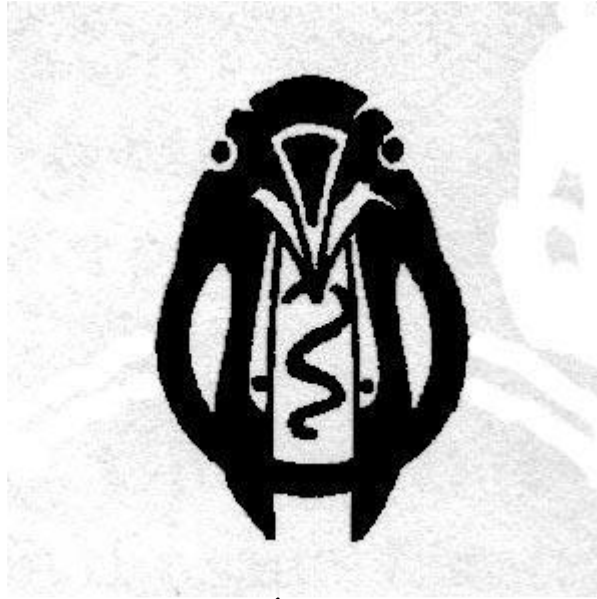
Naulum (El Peaje del Barquero)

El Naulum mantiene sus mayores recursos en el inframundo, comerciando con los Muertos Sin Reposo y las momias en su ciclo de muerte proporcionándoles protección, guía y apoyo a cambio de un pago nominal. Poseen y controlan varios vehículos capaces de atravesar la Tempestad y organizan caravanas a lo largo de las Tierras de las Sombras, transportando Reliquias y Wraiths a través de dominios problemáticos. En algún momento de su historia, el Naulum consiguió atraer la atención de los Barqueros, y estos enigmáticos Wraiths han confiado en ocasiones en el grupo, sin duda debido al hecho de que los inmortales y sus agentes cobran mucho menos por sus servicios de lo que el mercado fantasmal suele ofertar.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Todos los Oboli se encuentran en deuda con los Muertos Sin Reposo de alguna manera. Cada deuda es única y específica para el Inmortal pero no suele resultar nada extremo ni perjudicial para sus recursos. La mayoría de las deudas consisten en pequeños tributos y ofrendas mientras están en las tierras de los vivos y la expectativa de cumplir alguna tarea o búsqueda en el futuro.

LOS SHEMSU-HERU



DEVOCIÓN Y UNIDAD

“Si destruyeras en nombre de la humanidad la creencia en la vida eterna, no sólo acabarías con el amor sino con todas las fuerzas que mantienen la vida en el mundo. Además, entonces nada sería inmortal, todo sería permisible, incluido el canibalismo.”

-Los hermanos Karamazov

Los Shemsu-Heru fueron creados o por la mismísima Isis, o por su culto después de que muriera (si realmente llegó a morir) y su misión de destronar y destruir a Set evolucionó en una búsqueda para derrotar al verdadero amo de los vampiros, Apofis –las fauces del Olvido. Durante los pasados seis mil años los Shemsu-Heru han continuado en su guerra santa contra todas las fuerzas de la oscuridad, el caos y en última instancia contra el concepto de Izfet. Su devoción hacia Ma’at y Horus son legendarias, su código de honor austero, pero los Renacidos son tan falibles como cualquier humano y todavía tienen que recorrer un largo camino para alcanzar sus objetivos. A veces estos guerreros devotos y antiguos héroes se han desviado de su camino, bien por apatía u orgullo, a veces debido a la corrupción y aunque se los considera la mejor sociedad de los Inmortales, les falta mucho para llegar a la perfección.

Debido a su unidad y la confianza que les proporciona la experiencia los Shemsu-Heru son los líderes de facto de la sociedad Inmortal, habiendo perfeccionado muchas de sus tácticas y enseñado a sus hermanos menores las sendas de Hekau, por lo que simplemente son reverenciados, a menudo con reticencia, debido a su veteranía. Cuando los Ismaelitas viajaron a Mesoamérica y Oriente para compartir el Gran Rito y crear nuevas Dinastías, ellos todavía se consideraban Shemsu-Heru. Las historias de los Primeros Inmortales se convirtieron en leyendas y mitos para todos los Renacidos y la mayoría de las Dinastías los respetan incluso sin haberlos conocido en persona.

Cuando las Dinastías comenzaron a unirse y el concepto de una sociedad de Inmortales comenzó a tomar forma, la reverencia recibida por los Shemsu-Heru les ayudó a establecer el orden establecido, y a pesar del hecho de que no siempre han cumplido las expectativas, nadie ha necesitado apartarlos de su trono.

En las ocasiones en las que parecía que surgiría un nuevo orden, acontecimientos externos conspiraron para recordar al resto de los Renacidos la necesidad del liderazgo y guía de los Compañeros de Horus. Muchos Renacidos consideran a los Shemsu-Heru arrogantes e implacables, pero también reconocen los logros obtenidos por la Dinastía, cuyos pasos han seguido los Inmortales más jóvenes.

Muchos los defectos percibidos que sirven para distanciar a los Compañeros de Horus de las demás Dinastías son el resultado de su inmensa edad junto con su derecho de nacimiento y su legado como los elegidos de Isis. Los Shemsu-Heru se beneficiaron de la guía de entidades divinas y sus tradiciones comenzaron en la Edad Mítica. Cuando Horus fue creado, Caín todavía gobernaba Enoch y los 13 fundadores de los clanes de vampiros dominaban abiertamente a los mortales. Las tradiciones y leyes que sigue la Dinastía les fueron entregadas por dioses vivos y muchos de los Shemsu-Heru creen que el propio Horus, su líder eterno, es un dios. Con semejantes orígenes, no resulta una sorpresa que los Shemsu-Heru tengan un concepto elevado de sí mismos y caigan en un orgullo vanaglorioso. ¡Quizás sea necesario admitir que algunas de sus opiniones están justificadas!

Durante dos milenios los Shemsu-Heru fueron los únicos Inmortales del mundo y lucharon en la guerra contra Apofis sin ayuda. Los más antiguos de la Dinastía son por lo menos dos veces más antiguos que cualquier otro Inmortal y el Velo de Isis todavía existe para atender sus deseos. Los Reinos Oscuros y los imperios de los muertos eran posibilidades lejanas cuando los Shemsu-Heru fundaron su propio Reino Sombrío de Amenti, y muchos de los Arcanoi de los Wraiths son poco más que los intentos de los Muertos Sin Reposo por imitar los efectos del Hekau de Nigromancia.

En el fondo la Dinastía todavía se considera el ejército de los fieles dedicados a luchar contra Apofis y su profeta terrenal Sutekh. El Señor de la Guerra Horus considera la destrucción de Set como el principal objetivo de su Dinastía, el método mediante el cual el Olvido será derrotado. Es un general de sorprendente ingenio, pero sus enemigos son tan fáciles de aplastar como el humo. De la misma forma que Set es el dios de la oscuridad, el mal e Izfet, los Shemsu-Heru deben continuar siendo los paladines de la luz, la virtud y Ma'at. Ésta es la verdadera razón tras el rígido código de honor de la Dinastía y su exigencia de dedicación.

Sin embargo Horus y su círculo interior están perdiendo terreno, los vampiros continúan dominando las ciudades y sus maldiciones han privado a la tierra de Khem de la presencia poderosa de los Caminantes Silenciosos y los Bubasti. El Olvido y el Wyrn se hacen cada vez más fuertes mientras el mundo ha olvidado a los viejos dioses y sus leyes. El liderazgo efectivo de la sociedad Inmortal siempre se encuentran fuera del alcance de Horus, han surgido brechas debido a las propias acciones de los Shemsu-Heru o por diferencias culturales. Aunque los otros Renacidos respetan las capacidades de la Primera Dinastía, raramente confían en ellos por completo y la mayoría de ellos tienen dificultades para considerarlos amigos. Después de todo, los Shemsu-Heru trataron de erradicar a los Cabiri y han sido muy reticentes a tratar a las demás Dinastías como iguales.

EN LA MUERTE

Amenti, el Reino Oscuro de Arena, es de lejos el mayor de los Reinos Sombríos de los Inmortales, y el modelo a partir del que se crearon los demás dominios de los Renacidos en el inframundo. Este reino contiene muchas ciudades y en el pasado fue más grande, incluso más grande de lo que el Reino Oscuro de Hierro podría haber esperado conquistar. Pero incluso con su gran riqueza y recursos, Amenti nunca ha tratado de dominar el inframundo, y simplemente tomó medidas para ocultar su presencia cuando los Wraiths occidentales fundaron su propio reino.

Los Shemsu-Heru son recibidos al morir por un Barquero, que casi siempre afirma ser el propio Anubis. Este Barquero lleva al Inmortal recién muerto a Amenti, donde es libre de residir en seguridad o participar en los asuntos del inframundo como considere adecuado. Aunque el Wraith inmóvil del Antediluviano Osiris se sienta en su trono en este lugar, han pasado muchos siglos desde que pareció ser consciente de lo que ocurre a su alrededor. El gobierno de la ciudad es desempañado por ancianos Wraiths que en el pasado sirvieron a Osiris como cortesanos en la muerte.

ORGANIZACIÓN

Los Shemsu-Heru están orgullosos de su unidad y hermandad. Han mantenido una estrecha y leal organización a lo largo de los siglos que puede ser utilizada por cualquier Inmortal fiel al Wat Hor. Sus reacciones a cualquier suceso se encuentran marcadas por el gobierno de Horus y las expectativas de Ma'at. Los Shemsu-Heru están organizados como un reino, con Horus como faraón y general ayudado por Visires que siguen sus órdenes sin cuestionarle. Quienes se encuentran por debajo de este círculo interior tienen más libertad para actuar, pero no es probable que ignoren una orden directa de su rey-dios.

Desde la conquista de Khem por parte de Alejandro Magno en el año 332 a.C. los Shemsu-Heru consideran Amenti como su capital, y todos ellos abandonaron la tierra en la que había nacido tras el ascenso del Islam. Incluso durante su tiempo en las tierras de los vivos Horus ya apenas visita Egipto, prefiriendo visitar las localizaciones controladas por el Velo de Isis o descansar en su castillo favorito en los Alpes. Egipto es su hogar espiritual, pero raramente físico, y sin los templos de los antiguos dioses o el lenguaje de su infancia se ha convertido en una tierra extranjera para él, por lo que la ha dejado en manos de los vampiros y los Ismaelitas.

En las noches finales del siglo XX una tendencia apareció en la Dinastía. Los Shemsu-Heru siguen creyendo en la causa, la batalla y la necesidad de proteger Ma'at, pero algunos Inmortales han perdido la fe en Horus como gobernante incuestionable. Por difícil que les resulte, han comenzado a cuestionar a Horus y sus lugartenientes, a demandar cambios, nuevas tácticas y admitir que el orden establecido y las antiguas tradiciones han fallado.

No se trata de una tendencia nueva, y se ha producido en incontables ocasiones en las instituciones con una larga historia, durante el primer y el segundo Período Intermedio de Khem, cuando Alejandro Magno invadió Egipto, cuando Roma se encontraba en su cumbre y cuando el Imperio Romano cayó, cuando la fiebre milenarista apareció a finales del primer milenio y en unas pocas ocasiones desde

entonces. Al final la experiencia y los métodos de éxito han devuelto la unidad a los Shemsu-Heru, y pocos de sus miembros se han marchado para convertirse en Ismaelitas. A veces nuevos Inmortales fueron creados para ocupar bajas, pero el tiempo siempre ha devuelto las aguas a su caude.

Sin embargo, existe una diferencia en esta versión del ciclo eterno, y es que la gente está hablando abiertamente sobre lo inevitable de esos hábitos. Por primera vez en su larga existencia, los miembros de los Shemsu-Heru han comenzado a creer en que la victoria es imposible. Han vivido durante tanto tiempo que han visto todo lo que han experimentado repetirse muchas veces, e incluso lo espectacular y único se ha convertido en un hábito repetitivo. Existe una creencia creciente en que los Renacidos sólo pueden esperar dos cosas: quienes permanezcan leales a Ma'at tendrán una eternidad de guerra, impidiendo que el Olvido devore por completo la creación y quienes se hayan mostrado indignos siempre añaden su peso al platillo de la balanza del enemigo.

SENDAS Y CASAS

El Wat Hor (El Camino de Horus) es el código estricto que gobierna a los Shemsu-Heru –y todo aspecto de la Primera Dinastía, desde la realización de rituales, pasando por las leyes y la comunicación. En muchos sentidos la Dinastía de los Shemsu-Heru se parece a una religión, con un dios y profeta en lo más alto y una serie de mandamientos que deben ser cumplidos sin cuestionar. Pertenecer a la Dinastía significa una adhesión casi absoluta al código y por lo menos dos terceras partes de los Compañeros de Horus realmente llevan la adoración de Horus al extremo.

Algunos de los actos más terribles cometidos por los Shemsu-Heru son justificados como órdenes de Horus, que debe ser obedecido, y esta actitud puede llevar fácilmente a considerar a sus seguidores como fascistas o fanáticos. Sin embargo, el estricto código de honor que los une también los ha protegido durante incontables milenios y les ha permitido derrotar en más ocasiones a las fuerzas de Apofis que las demás siete Dinastías y sus aliados fantasmales juntas.

Las exigencias del Wat Hor realmente no son más duras que seguir el código del Bushido o los requisitos de las religiones más severas. Sostiene y dirige a sus seguidores, pero siendo guerreros inteligentes y que aceptan su causa con su libre voluntad. Muchos de ellos han conocido a los mismísimos dioses y se reírían si alguien sugiriera que Osiris y Sutekh no eran tales. Cada muerte permite a quienes caminan en esta presentarse a los jueces más severos de la creación y les recuerda que permanecer fieles a Horus es claramente el camino para seguir por completo la senda de Ma'at.

FACCIONES

Aunque existen Shemsu-Heru que fueron creados tras la edad de oro del Velo de Isis y que consideran a Horus literalmente un dios, muchos de los miembros más ancianos tienen una visión más equilibrada de su líder. El problema es que siempre ha existido más de un Horus en el panteón egipcio. Existe Horus el Sol, una versión de Ra, y existe Horus el Hijo, descendiente de Osiris e Isis. El líder de los Inmortales Shemsu-Heru es simplemente Horus, pero sus seguidores y otros muchos miembros de las Dinastías menores lo elevan al papel de Horus el Dios. Aunque raramente llegan a las manos por las diferencias entre sus creencias, es un elemento de división entre las dos principales facciones de la Dinastía.

Siheru (Hijo de Horus) o Sitheru (Hija de Horus)

Éste es el título que normalmente se da a quienes creen que Horus es dios y hombre, y a menudo añaden el título a sus propios nombres. También adoptan nombres como Herumes o Herumosis (Nacidos de Horus) o Herunefer (Belleza de Horus). Esta facción tienen muchas similitudes a la organización de una iglesia y teniendo en cuenta de dónde surgió originalmente la veneración de la Virgen María no resulta una sorpresa.

Los *Siheru* pueden hasta cierto punto considerarse la línea dura de la Dinastía, dedicados casi completamente al Wat Hor. Regularmente se dedican a condenar a los Ismaelitas y a las Dinastías que crearon e incluso en sus mejores momentos están convencidos de que sólo los Shemsu-Heru se han ganado el derecho a la vida eterna.

La Het-Hert

La *Het-Hert* (Casa de Heru) son los Inmortales, a menudo entre los más antiguos Shemsu-Heru, que no reconocen a Horus ninguna posición divina más allá de cómo profeta de Ma'at y el agente vengador de su padre Osiris. El nombre de la diosa Hathor, la diosa de la maternidad, tiene mucha importancia para este grupo y usar su nombre recuerda que fue la madre de Horus, Isis, quien les dio el don de la vida eterna. La Het-Hert tuvo una relación muy estrecha con el Velo de Isis e incluso en las noches modernos todavía son aliados. Siguiendo la Senda de Ma'at, la Het-Hert es sin duda la facción

más moderada de la Dinastía y sin ellos los Shemsu-Heru nunca habrían aceptado a las otras Dinastías como iguales.

Menmaatre

La *Menmaatre* (eterna es la justicia de Ra) es una secta muy unida de agentes especiales reclutados principalmente entre militares o nobles. Se toman la batalla contra los enemigos de Ma'at muy en serio y son leales al ideal de la Dinastía. Por cada rumor negativo que surge en torno a los Shemsu-Heru existe un héroe *Menmaatre* para rechazarlo (o para enfrentarse a quien extendió el rumor). A lo largo de la historia de los Shemsu-Heru la *Menmaatre* ha sido la policía secreta que castiga a los traidores, los espías enviados al Laberinto para luchar contra los Espectros, escuadrones de la muerte encargados de la erradicación de las Dinastías bastardas, asesinos utilizados para acabar con los esbirros de Sutekh e incluso cazadores de monstruos para combatir a los propios no muertos. Son expertos rastreando, luchando y matando vampiros y otros monstruos y son quizás quienes mejor saben cómo destruir completamente a un Inmortal. Una habilidad que afirman utilizan para matar a las Momias Perdición, pero que en ocasiones ha sido utilizada contra los Cabiri, los Oboli y los Ismaelitas.

Wahankh

Los *Wahankh* (fuertes en vida) son una facción nueva y todavía secreta dentro de la Dinastía, un resultado de los cambios murmurados en la filosofía Shemsu-Heru. Han llegado a creer que la derrota de Izfet es imposible, y algunos hasta creen que debe evitarse a cualquier coste. Ya no ven la victoria sobre Apofis como su objetivo a largo plazo. Su intención es preservar el mundo y el equilibrio manteniendo a las fuerzas de las Tinieblas a raya. Algunos rumores incluso afirman que los *Wahankh* podrían un día tener que volverse contra las mismas fuerzas por las que luchan si el equilibrio se vuelve demasiado a favor de Ma'at.

Unos pocos Inmortales de otras Dinastías comparten las creencias de los *Wahankh* pero por ahora esta facción está casi completamente formada por Shemsu-Heru. Hablar abiertamente de creencias tan heréticas fuera de la facción podría provocar represalias, así que la secta crece poco a poco y no actúan abiertamente para defender su punto de vista. Por ahora simplemente se dedican a recoger pruebas que apoyan sus creencias y se consuelan sabiendo la verdad mientras duplican sus esfuerzos por seguir luchando.

Tepemkau

Los *Tepemkau* (las mejores almas) se formaron en Amenti mientras *Neter-khertet* se encontraba en su edad de oro, y tienen un linaje de primera clase en el inframundo. Son maestros de la Nigromancia y tienen una red de aliados entre las diversas facciones de los muertos, desde los Gremios a las Legiones, con un conocimiento de las Costas Lejanas que haría envidiar a la Jerarquía.

En el Reino Sombrío de Amenti ocupan una posición de poder e influencia y actúan con gran autonomía de Horus y su círculo interno, prefiriendo proteger los santuarios de las Dinastías en el inframundo y sirviendo como guardianes del Ba de Osiris. De hecho los miembros de este selecto grupo afirman que fueron los últimos individuos con los que habló el vampiro Antediluviano y no tienen complejos en recordar este hecho al resto de la Dinastía cuando pueden conseguir alguna ventaja.

Una de las prácticas de los *Tepemkau* con la que Horus no está del todo conforme es las trampas que hacen en el juicio del más allá. Aunque en el Antiguo Egipto era común la existencia de escritos como el papiro de Ani, que incluían hechizos para asegurarse de que el difunto pudiera pasar las pruebas de los jueces del inframundo y no fuera entregado al devorador Ammit cuando su corazón desequilibrase la pluma de Ma'at, los *Tepemkau* han ido algo más allá. Han desarrollado varios medios para asegurarse de que los Renacidos son aceptados favorablemente cuando son juzgados por los 42 dioses de Amenti y se sabe que han vendido estos hechizos no sólo a otros Shemsu-Heru, sino también a algunos Wraiths.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Los Shemsu-Heru han pasado milenios como parte de un grupo muy unido y jerarquizado y como resultado no saben actuar con mucha eficacia de forma independiente. Sin compañeros que compartan su carga o seguidores en los que delegar un Shemsu-Heru solitario duda y carece de enfoque, lo que puede provocar incrementos en las dificultades.

LOS TZADIKIM



FE Y VIRTUD

“Porque no luchamos contra la carne y la sangre, sino contra los principados, contra los poderes, contra quienes gobiernan la oscuridad de este mundo, contra la corrupción espiritual de los lugares elevados.”

-Epístola de San Pablo a los Efesios, 6:12

Los Tzadikim son los Inmortales Renacidos cuyas raíces se encuentran dispersas por Oriente Medio, aunque su esfera de influencia se extiende incluso hasta los territorios más occidentales de la India. Mantienen un sentido del deber sólo comparable al de los Shemsu Heru, y una visión inquebrantable en su propia valía y una creencia en su función ordenada por lo divino.

A pesar de su denominación moderna por las religiones del Libro, los miembros más antiguos de la Dinastía vivieron mucho antes que los testimonios más antiguos de la mitología judeocristiana. El nombre que han adoptado procede de la tradición talmúdica del judaísmo, donde se habla de los Tzadik Nistar o Lamedvovnik, los 36 Justos o Santos que aparecen en cada generación. Esta tradición afirma que al menos 36 Tzadikim anónimos viven entre nosotros constantemente; y sólo es gracias a ellos que el mundo no ha sido destruido.

A lo largo de la Historia este título ha sido aplicado a nobles y líderes políticos, así como a mesías y profetas, pero sea cual sea la interpretación que haga la humanidad de los hombres justos, todos los Tzadikim fueron creados porque encajaban en ese modelo en la época en que vivieron por primera vez. A veces los humildes han sido elegidos por encima de los poderosos y en la Dinastía de los Tzadikim se cuentan mendigos y reyes, así como personas de todo tipo de ocupaciones.

De esta manera los Renacidos de esta Dinastía creen que han recibido la inmortalidad para preservar la Creación, y actúan de forma activa y mediante el ejemplo para combatir las fuerzas destructivas de un mundo imperfecto. A ojos de los propios Tzadikim el don y carga de la inmortalidad no se otorgan a la ligera. Incluso cuando perdieron su camino y fueron seducidos por un carismático mesías nunca perdieron de vista sus responsabilidades hacia el mundo, sólo confundieron quién debía ser el árbitro final de sus acciones.

Los primeros Tzadikim fueron creados en Elam (actualmente Irán), durante el auge de la sociedad elamita, pero los detalles exactos de su aparición hace mucho que se han olvidado, y sólo permanecen en parábolas y lecciones de los misterios. Las leyendas hablan de una figura semilegendaria llamada Dumuzid (que los Tzadikim de fe judía llaman Elías) que fue el primero de la Dinastía. Su historia es una huella metafórica para los propios Inmortales; reconocer el autosacrificio y el servicio a los demás, la necesidad de obedecer las órdenes de la divinidad y cómo la dualidad y el conflicto se encuentra en el centro de todo.

Historias confusas y registros incompletos difieren sobre las circunstancias que llevaron a la creación de estos Inmortales del mundo antiguo, pero aunque algunos creen que el Velo de Isis compartió los secretos egipcios de la Inmortalidad voluntariamente, la mayoría creen que el Hechizo de la Vida fue robado o vendido por un traidor en Elam, quizás por uno de los seguidores de Ismael.

Quienquiera que fuese el primer Tzadikim, no se consideraba parte de una Dinastía nueva o separada —en principio era lo que los Inmortales egipcios consideraban un Ismaelita. Ciertamente los primeros Inmortales de los imperios de Oriente Medio mantuvieron una relación con los Shemsu-Heru tan temperamental y delicada como con los Ismaelitas que se encontraban dentro de las fronteras de Khem. Permanecieron en los límites del dominio de Horus y fueron aceptados por las momias egipcias

más progresistas, que les enseñaron sus sendas de Hekau y con las que compartieron sus propios descubrimientos. El Culto de Osiris y Dumuzid tuvieron una relación incluso más fructífera.

Durante siglos los Ismaelitas de Oriente Medio y los Shemsu-Heru mantuvieron lo que podría considerarse una tregua inestable, que en ocasiones se convertía en alianza, hasta que los Hicsos (Habirua) conquistaron Egipto en un período de debilidad y derrocaron del trono a los faraones legítimos durante el Segundo Período Intermedio.

Mientras Egipto se enfrentaba a los problemas de las inundaciones y de un gobierno débil fue invadido por los Aamu, pueblos asiáticos procedentes del este del delta del Nilo, de Canaán y Mesopotamia, tierras en las que los Tzadikim prosperaban y eran influyentes. Aunque entre estas tribus Aamu se encontraban pueblos hurritas e indoarios, en su mayor parte estaban formadas por semitas que en el mundo moderno han sido conocidos como hicsos, pueblos pastores o reyes pastores. Estos conquistadores se apoderaron de gran parte del Bajo Egipto, gobernando desde Memfis y obligando a la Dinastía XIII a rendirse a su vasallaje y pagar tributos.

Durante este período Sutekh y sus servidores consiguieron numerosas victorias sobre Horus y sus aliados. Situó a los Aamu en Hoot-waret (Avaris) y sustituyeron la adoración de los Verdaderos Dioses por el Culto de Apep. Los reyes hicsos incluso tomaron el nombre de Apofis para sus títulos y trajeron gran desgracia a los egipcios. El Velo de Isis y los servidores de Horus se vieron obligados a ocultarse y muchos de sus líderes sobrenaturales desaparecieron en la guerra de las sombras contra Sutekh.

Una vez en el poder, el gobierno de las dinastías de los hicsos no fue excesivamente opresivo, gobernaron con mano firme e impusieron elevados tributos pero consiguieron mantenerse en relaciones cordiales con las dinastías egipcias supervivientes. Los hicsos tomaron muchos elementos de la cultura, administración y religión de los egipcios, una práctica habitual de la Dinastía Tzadikim hasta hoy. A su vez introdujeron elementos tecnológicos nuevos en Egipto como la lira, el telar vertical, el carro de caballos y varias armas como el arco compuesto.

Fue durante esta época que un Inmortal llamado Osarseph llegó al poder entre los Aamu. Formaba parte del sacerdocio de Osiris en Heliópolis y el Velo de Isis le dio el don de la vida eterna. Aunque había sido creado con unos pocos Inmortales hicsos en un intento de hacer las paces con los invasores, Osarseph robó el Hechizo de la Vida y se lo entregó a los magos de su pueblo. Por ese crimen sería conocido por los Inmortales egipcios como “hijo de,” un bastardo sin padre ni familia.

Pero su traición no terminó ahí. Osarseph reunió numerosos seguidores entre los hicsos, utilizando su resurrección para atraer a los mortales y su carisma para unir a los inmortales en una secta formidable. Su culto se convirtió en el centro de los Inmortales de Oriente Medio, y cuando los hicsos finalmente fueron expulsados d Egipto, Osarseph y su culto se fueron con ellos.

Viajaron hacia el este y encontraron en contacto con pueblos aliados y emparentados con las tribus Aamu y crearon una religión basada en los misterios egipcios. En torno a la nueva mitología y sociedad de estos pueblos los Inmortales se unieron bajo un líder; Osarseph, que se convirtió en el verdadero fundador de los Tzadikim. Creó nuevos Inmortales con el Hechizo de la Vida robado y la Dinastía creció hasta rivalizar en número con los Shemsu-Heru en cuestión de décadas.

Osarseph, aunque no era un servidor voluntario del Olvido, terminó debilitando la causa de los Renacidos debido a su naturaleza egoísta y su fanático nacionalismo. Durante muchos años tras ser expulsado de Khem mantuvo una guerra fría secreta con sus contrapartidas egipcias. Durante el período del Reino Nuevo, los Renacidos de Egipto y Oriente Medio se enfrentaron y manipularon a sus servidores mortales en mezquinas guerras e inútiles demostraciones de fuerza.

Poco a poco pero de forma continuada los Tzadikim comenzaron a extenderse y dos ramas diferentes surgieron dependiendo del momento en que habían sido creados y si habían adoptado o no la nueva religión monoteísta. Los Inmortales más antiguos, creados antes de que Osarseph se diera a conocer fueron conocidos como los Hombres de Renombre, o simplemente los Renombrados. Los que habían sido creados después y seguían las enseñanzas monoteístas serían conocidos como los Chayot, las Criaturas Vivas. Los últimos finalmente terminarían por liderar la Dinastía mientras los más antiguos se retiraban para estudiar los misterios del mundo.

Por mucho que a los jóvenes Inmortales les hubiera gustado seguir el ejemplo de los hicsos y obligar a todo el mundo antiguo a convertirse a su nueva religión bajo la fuerza de la espada, no consiguieron convencer a sus compañeros más antiguos para que compartieran su fe. Un estado de tensión se desarrolló entre ambas facciones, que continúa hasta la actualidad. Durante los últimos 3.500 años los Chayot han mantenido el control de la Dinastía y se esfuerzan por crear un mundo a su imagen, mientras los Renombrados se dedican a buscar la iluminación y seguir siendo dignos a ojos de sus compañeros.

Durante sus Primeras Vidas, todos los Tzadikim fueron considerados dignos del título de Tzadik “Aquél cuyo mérito sobrepasa su iniquidad.” Fueron elegidos debido a que la Dinastía los consideró lo

bastante justos y santos para que el Demiurgo no impidiera su creación, o lo que quiera que eso signifique en el clima filosófico actual. Esto podría ser tan sencillo como ser famoso entre los fieles o ejemplificar el dogma de la religión actual, pero a menudo se requiere que el recipiente se encuentre de alguna forma “predestinado” y “carezca de inclinaciones malignas.”

Ambas facciones creen que alma y vida proceden directamente de Dios o algún tipo de divinidad y por lo tanto conservan sólo lo que se les ha prestado y por ello los Tzadikim deben dedicar su existencia al servicio de la humanidad para ser elegidos por los Hombres de Renombre o a Dios específicamente y ser elegido por los Chayot. La Dinastía sigue una verdad sencilla: “Él que infundió vida al hombre, la infundió de sí mismo.”

EN LA MUERTE

Tras la muerte el Wraith del Tzadikim (El Etemmu) se separa del cadáver físico (el Esemtu). El Etemmu o espíritu muerto no se considera parte de la fuerza vital alma, sino que simboliza la mortalidad del ser, la razón por la que una persona viva muere. Es una parte del individuo que entra en el inframundo. En los mitos antiguos el hombre es creado de la carne de un Dios o Dioses, pero el Etemmu lo hace menos que un dios, y por lo tanto puede morir.

Cuando el Tzadikim entra en el inframundo debe encontrar su camino hasta el Palacio de Ganzer. En el primer viaje a esa localización secreta a menudo es ayudado por los Akhkharu; wraiths que conocen el camino y que piden un pago por sus servicios. Los Tzadikim pagan con reliquias que transportan, creadas a partir de las ricas tumbas en las que son enterrados como parte de la ejecución del Hechizo de la Vida. Algunos Tzadikim son lo bastante afortunados como para poseer un amuleto cedido por un compañero Inmortal que les permite conseguir el favor de los Akhkharu y llegar sin necesidad de pagar tributos al inframundo.

Una vez llega a Ganzer el Tzadikim debe reunirse con el guardián de la puerta, llamado Nedu o Neti entre otros nombres. Este wraith de apariencia terrible requiere un pago adicional, quedándose con todas las reliquias que le queden al Inmortal. Le interesan especialmente los hechizos y amuletos protectores que el Tzadikim lleve con él, quitándoselos antes de que el Inmortal pueda pasar y dejándolo sin protecciones. Entonces lo guiará a través de siete puertas, como Inanna fue guiada, y requiere un pago por cada puerta abierta. Los wraiths que no puedan pagar con reliquias o monedas fantasmales deben pagar con recuerdos o pasiones, a veces incluso con un servicio personal o trozos de su mismo cuerpo. Nada vivo, muerto o no muerto atraviesa las siete puertas gratis hasta que haya sido marcado y nadie es marcado hasta que haya atravesado las siete puertas en al menos una ocasión.

La última cosa que Neti se queda de los Tzadikim es el propio Etemmu, y de esa manera el Tzadikim pierde su mortalidad. Desde ese momento puede decirse que el Hechizo de la Vida se completa y el Tzadikim ha conseguido la inmortalidad. Neti utiliza su poder para marcar el alma del Tzadikim y siempre que vuelva al Palacio de Ganzer nunca tendrá que volver a pagar los tributos.

Los Tzadikim son juzgados por los Anuna de la misma forma que los Shemsu-Heru son juzgados en Amenti por los 42 Jueces de Ma'at. Los que no son considerados dignos sufren enormemente mientras su corpus es colgado de un gancho hasta que otro acepta ocupar su lugar.

ORGANIZACIÓN

Históricamente existen dos fases distintas y separadas en la historia de los Tzadikim y a partir de ellas existen dos claras facciones filosóficas en la propia Dinastía. Los Renombrados se remontan al Reino Nuevo de Egipto y los Chayot se remontan a la época posterior a ese período y la creación de la religión judía. El fanatismo y el fervor de los Chayot llevaron a su ascensión como facción dominante en la Dinastía y muchos Renombrados han terminado adoptando sus filosofías y su religión o aparentan hacerlo. Los demás se han retirado de la participación de la Dinastía en las tierras de los vivos y a menudo prefieren pasar el tiempo en el inframundo.

Durante los pasados tres mil años los Tzadikim han sido dominados por la religión monoteísta de los antiguos hebreos y sus herederos. Aunque la Dinastía fue fundada por cultos y tradiciones panteístas distintas, fue la aparición de la religión judía lo que unió a los Inmortales de Oriente Medio en una unidad cohesiva. Sin la mitología y la ley de ese movimiento los Tzadikim no existirían y sus miembros serían considerados Ismaelitas, Inmortales creados con el Hechizo de la Vida original pero no miembros de los Shemsu-Heru.

La Dinastía Tzadikim utiliza el engaño y la confusión para alcanzar sus objetivos, enseña esas habilidades a sus miembros y respeta a quienes saben utilizar esas tácticas. En el corazón de la personalidad de los Tzadikim se encuentra un sistema complejo de cortesía ritual –Taarof- que gobierna el subtexto de la vida. Hospitalidad, educación, asuntos familiares, negociaciones políticas; el Taarof es el código no escrito según el cual la gente debería tratarse entre sí. La palabra tiene un derivado árabe, arafa, que significa conocer o adquirir conocimiento. Pero la idea del Taarof –buscar la humildad en uno mismo

y exaltar a los demás- es de origen persa. Descrita como “luchar para perder,” pero de una forma exquisita y elegante, hace posible que en una sociedad jerárquica “las personas se traten entre sí como iguales.”

Los Tzadikim que viven en las tierras que en el pasado fueron dominadas por los persas a menudo actúan intentando agradar, rechazando ofertas o aparentando hacerlo y procurando ocultar sus verdaderas intenciones. Existen muchas dobles lecturas, hipocresías, diálogos vacíos y otras estrategias mientras dos partes usan y rechazan saludos, ofrecimientos, halagos hasta que la verdad termina revelándose sola. En parte, se debe a esta estrategia de humo y espejos que una Dinastía aparentemente dominada por una religión cerrada incluye mitologías y creencias diversas.

Para tener éxito entre los Tzadikim es necesario ser bueno en el engaño. Ser educado y aparentemente sincero mientras intentas ocultar tus verdaderos sentimientos y creencias se considera el centro del Taarof y una considerable ventaja social. Un Tzadikim nunca muestra sus intenciones ni su verdadera identidad. Se aseguran de no exponerse innecesariamente al peligro, porque a lo largo de su historia han tenido que enfrentarse a muchos, entre ellos el peligro de sus propios dogmas.

Un factor principal en la Dinastía Tzadikim es el concepto de la geografía como destino. Si trazas líneas desde el Mediterráneo a Beijing o de Beijing a El Cairo o de París a Delhi, todas pasarán por Iraq, Irán y Oriente Medio, las tierras de una región donde Oriente se encuentra con Occidente. Durante milenios ambos hemisferios se han unido aquí –tanto comercial, cultural y militarmente- con los Tzadikim en medio. Aunque la tierra fue conquistada una y otra vez los nativos no tenían a donde ir y permanecieron aquí. Sobrevivieron, se adaptaron y practicaron el Taarof. Como reza el dicho “El árbol que nació aquí tiene raíces muy profundas.”

MAGIA

La magia de los Tzadikim es la magia de sus compañeros egipcios. Aunque han creado nuevos hechizos y rituales a partir del conocimiento de los magos y hechiceros de Babilonia y Arabia, los principios son los mismos. Los Tzadikim han estado a la sombra de los Shemsu-Heru en muchos sentidos pero con su dominio del Ushabti han conseguido superar a sus antiguos maestros. Los Gólems Tzadikim son creaciones legendarias y fascinantes.

Existe una escuela herética de la senda de Nigromancia que apareció en Babilonia y todavía circula entre algunos miembros de la Dinastía. Estos hechizos están relacionados con la invocación de demonios y espíritus que no están relacionados con las Tierras de las Sombras. Aunque los maestros Chayot la han prohibido, algunos de los Renombrados todavía la siguen practicando y a veces están dispuestos a enseñarla a otros. Los demonios invocados pueden actuar como servidores o maestros, guardianes o incluso amantes. La aplicación de Nomenclatura puede incluso permitir la invocación y control de criaturas más poderosas y la última inquisición dirigida por los Tzadikim contra estos nigromantes fue recibida con protestas, afirmando que si se les permitía investigar, podían usar sus hechizos para combatir contra los servidores del Adversario.

LAS CASAS

Originalmente los Tzadikim se referían a las escuelas de Hekau y a las virtudes por los nombres de sus propios dioses; la Alquimia era el enfoque de la Casa de *Namtar*, los Amuletos de la Casa de *Kothar*, la Nigromancia de la Casa de *Ereshkigal*, la magia Celestial de la Casa de *Anu*, Ushabti de la Casa de *Marduk*, Nomenclatura era enseñada por la Casa de *Nabu* mientras que los Arcanoi eran el enfoque de la Casa de *Nergal*. La Integridad era defendida por la Casa de *Gula*, el Gozo por la Casa de *Qadesthu* y Memoria por la Casa de *Ninurta*.

Las Casas de los Tzadikim Chayot no tienen nombres basados en dioses o figuras mitológicas. En su lugar reciben el nombre de las Sephirot del Árbol de la Vida: *Binah* (Alquimia), *Chesed* (Gozo), *Chokhmah* (Memoria), *Da'at* (Celestial), *Gevurah* (Integridad), *Hod* (Nomenclatura), *Malkhuth* (Nigromancia), *Netzach* (Arcanoi), *Tipharet* (Amuletos), *Yesod* (Ushabti).

Aunque los Chayot consideran a todos los demás Renacidos infieles y paganos, a veces han conseguido colaborar con ellos por el bien de la iluminación. Sin embargo, existen demasiadas historias de Inmortales Chayot expulsados de un grupo debido a su proselitismo y fervor religioso. Con el paso de los siglos las dos facciones de la Dinastía han conseguido desarrollar una forma de evitar la mayoría de los temas conflictivos permitiendo menos debates peligrosos. La mayoría de los “trucos” empleados es el uso de eufemismos cabalísticos, por ejemplo *Keter* (Corona) es un eufemismo para Dios o la Divinidad, utilizado por los Tzadikim para referirse a la autoridad final de una forma que no provoque disensiones dogmáticas.

FACCIONES

Los Renombrados

Los Renombrados, a menudo conocidos simplemente como los Ancianos, son anteriores a la aparición de los mitos monoteístas y entre sus filas se encuentran los miembros más antiguos de la Dinastía y sus seguidores. Fueron los pares de los Shemsu-Heru y proceden de sociedades contemporáneas a Khem; desde los antiguos imperios de Sumer y Mesopotamia a las potencias de Acadia y Persia. Desde la aparición de la religión judía entre los Tzadikim, la facción de los Renombrados se ha enfocado en los misterios esotéricos y tratan de conseguir poder en el más allá.

Los Chayot

La segunda facción de los Tzadikim, a veces conocida de forma peyorativa como los Mesianicos, son los Chayot o “Criaturas vivas.” Se llaman así porque los Tzadikim de las religiones monoteístas se consideran ángeles. Los Chayot son guiados en su mayoría por los Tzadikim que fueron creados entre los antiguos hebreos y culturas posteriores y se encuentran influenciados por la filosofía gnóstica y talmúdica. Su personalidad está moldeada por los “Pueblos del Libro:” judíos, cristianos y musulmanes. Esta facción se encuentra mucho más interesada por el mundo secular y el gobierno de la Dinastía.

Las Doncellas de Irkalla

Teniendo en cuenta el innegable prejuicio masculino entre los Tzadikim, las mujeres de la Dinastía tienden a unirse entre ellas. En el Inframundo disponen de las innegables figuras divinas de Ereshkigal e Inanna a las que recurrir y tomar como referencia. Su filosofía a menudo consiste en una mezcla de feminismo moderno y veneración de las heroínas, incluso alabando a arquetipos femeninos de las religiones femeninas como la Virgen María y las Shekinah. Esta hermandad actúa dentro de la Dinastía como una sociedad secreta, ayudando a sus miembros como puede y oponiéndose al machismo dominante en la Dinastía. Las Doncellas incluso han colaborado de forma paralela con el Culto de Isis.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Los Tzadikim sufren por sus pecados; tanto su fe como su concepto de su propia valían sufren enormemente por los compromisos que realizan contra su propia moral. Lo que otros podrían considerar un resbalón de virtud o un pecado menor puede afectar enormemente a la personalidad de los Tzadikim. Incluso las tiradas de Virtud y Senda pueden resultar más difíciles en esas ocasiones.

LOS XIANRÉN



ILUMINACIÓN Y PACIENCIA

*“Sola entre los dioses a la Muerte no le gustan las ofrendas, y ni la libación ni el sacrificio te ayudarán.
No tiene altar ni escucha oraciones; la persuasión se aparta de ella.”*

-Niobe, de Esquilo.

La palabra Xianrén significa simplemente “personal inmortal” o “trascendente”. Por extensión puede referirse a una persona iluminada, traducible como uno de los siguientes términos: inmortal espiritualmente, inmortal físicamente, superhumano, ser celestial, santo, alquimista, el que busca el elixir de la vida; quien practica técnicas de longevidad o por extensión métodos (alquímicos, de dieta, medicina tradicional china) para alcanzar la inmortalidad, mago, hechicero, chamán, persona destacada, belleza celestial, maravilla. En la etimología del folklore y la literatura un Xianrén también puede ser un “sabio que vive en lo alto de las montañas, hombre de la montaña, ermitaño, asceta” e incluso otros. Esta variedad de términos definen elementos de la Dinastía y de los Inmortales que la forman.

El Hechizo de la Vida de los Xianrén es una sincronización del Gran Rito de Egipto mezclado con los hechizos de los chamanes de Asia. Mediante su magia espiritual y la preparación de la carne antes de la primera muerte el rito Xianrén se completa en el momento en el que el Inmortal muere y no necesita completar ninguna fase final en el inframundo. Aislamiento, enfoque interno y el ascenso final (a una montaña que representa la perfección celestial) son parte de la filosofía Xianrén y de la senda a la inmortalidad y la resurrección como uno de los Renacidos. Un Xianrén sufre su primera muerte convertido en un Renacido, para tener posibilidades de enfrentarse al inframundo más duro de todos: el Reino Oscuro de Jade.

Los Xianrén son el resultado de dedicación y hechizos. Nada hay más seguro en la Dinastía que este hecho, el principio central de su Dinastía. Convertirse en un Renacido es un viaje largo y traicionero para estos seres y el Hechizo de la Vida es el principio de una búsqueda eterna para alcanzar la perfección a ojos de alguna burocracia o filosofía celestial. Estos Inmortales creen que deben permanecer en la Tierra ganando méritos enseñando a la humanidad, guiándola hacia la iluminación o ayudando de otras maneras.

En el auge de la Dinastía Xianrén se creía que para convertirse en Inmortal un humano debía ser un practicante del *Dan* (Alquimia) u obtener sus beneficios y beber el elixir de la inmortalidad que sólo los alquimistas podían elaborar. La mayoría de los magos también insisten en que quien reciba el elixir haya seguido una de las otras tres filosofías de la inmortalidad: *Qi* (“Pneumas”) –control de la respiración y meditación. *Fan* (“Dieta”) –ingestión de mezclas de hierbas y abstención del *San Shi Fan* (“El alimento de los tres cadáveres”: carne, pescado crudo, cerdo, perro, puerros y cebolletas y granos) y por último la filosofía del *Fangzhang Zhi Shu* (“Artes del dormitorio”) –yoga sexual. Las sendas estrictas de cualquiera de estas filosofías (a menudo más de una) preparan el cuerpo para la inmortalidad y permiten que el elixir surta su efecto, para que el Xianrén trascienda.

Pero eso está lejos de ser el final del viaje. El Xianrén debe mantener una serie de requisitos más estrictos de dedicación hasta el momento de su primera muerte. Debe equilibrar los dos estados del Yin y del Yang, la muerte y la vida y muchos creen que sólo quienes han cultivado una gran cantidad de energía Yin pueden convertirse en Inmortales. Así que es habitual que los Xianrén mortifiquen su carne y provoquen su propia muerte mediante una lenta inanición y otros métodos difíciles. Una gran mayoría de la Dinastía puede ser reconocida debido a esos rigores y sus Gratos llevan las marcas de muertes lentas en las Tierras de las Sombras. En un período posterior de la historia de los Xianrén muchos llegaron a creer (incorrectamente) que debían morir solos y sin que les vieran para que la transformación funcionara y por esta razón la mayoría de los Xianrén se encierran en pequeñas cuevas, tumbas preparadas o túmulos *kurgan* para iniciar la parte final del suicidio.

Los Inmortales de la Dinastía Xianrén son conocidos por haber surgido de los incontables pueblos y civilizaciones de Oriente, desde la India a Japón, desde Mongolia a Taiwán. Sin embargo, los primeros Xianrén fueron creados en las colinas occidentales de *Xinjiang* en las fronteras del desierto de Taklamaka. Aquí los nómadas de la Edad Bronce procedentes del oeste habían comenzado a asentarse y comerciar con los nativos locales hacia el 2000 a.C. y continuaron haciéndolo durante la Edad de Hierro. Entre estos occidentales se encontraban magos y unos pocos Ismaelitas vagabundos que se dirigían hacia Oriente siguiendo el camino que sería conocido como la Ruta de la Seda.

La resurrección y la inmortalidad es un camino solitario para los Xianré. No existe un legendario o conocido primer Inmortal entre los Xianrén, ningún héroe misterioso cuya historia sea la primera. No está claro cuando el primer Inmortal fue creado en estas tierras o cuando el Hechizo de la Vida que usaban los Ismaelitas habitualmente cambió para convertirse en el rito de creación de los Xianrén. Sin embargo el camino de ese viaje es claro, desde los primeros túmulos *kurgan* que imitan los enterramientos de Egipto a los modernos y modestos lugares de descanso de los Xianrén caídos en la edad contemporánea. En cualquier caso la senda de la inmortalidad finalmente pasó a los nómadas *pazyryk* de las estepas que perfeccionaron su propia versión del Gran Rito y mil años después se extendió por todo el Reino Medio entre los chamanes y hechiceros.

Las habilidades de estos chamanes se transmitieron a las religiones antiguas de China y más allá, y algunas terminaron abriéndose paso al taoísmo y otras filosofías, y los chamanes finalmente se convirtieron en los alquimistas y magos de cortes y ciudades. Los Xianrén se extendieron por toda Asia, y cada nuevo Inmortal caminaba solo en la senda de la Inmortalidad. Los primeros alquimistas chinos trabajaron con gran esfuerzo para dominar la creación de elixires de inmortalidad, una idea, que como muchas otras modas chinas, procedía de la India. Muchas de las sustancias creadas, lejos de contribuir a la longevidad, eran muy tóxicas, y fueron muchos más los nobles y alquimistas que terminaron envenenados que los que consiguieron alcanzar la inmortalidad.

Finalmente el interés de los chinos en la alquimia y el elixir de la vida declinó durante la expansión del budismo, que mostraba rutas alternativas a la inmortalidad. Pero el elixir de la inmortalidad continuó siendo creado por unos pocos alquimistas.

En la India el budismo había provocado que la búsqueda del elixir de la vida eterna terminara rechazado por la búsqueda del *Nirvana* y la creencia en el beneficio de la reencarnación, y aunque muchos Xianrén fueron creados en los templos budistas del norte, la práctica de la inmortalidad no estaba tan extendida en las cercanías de los Himalayas. Existen Xianrén indios, y algunos incluso son budistas o hinduistas (la facción *Chiranjeevin*), pero son muy pocos en comparación con el resto de la Dinastía.

Los Inmortales comenzaron a aparecer en muchas historias y mitos por toda Asia, y especialmente en el arte de China, donde el taoísmo religioso creció en popularidad, y rápidamente introdujo en su tradición a sus propios Inmortales. Los Ocho Inmortales del taoísmo pronto se convirtieron en figuras destacadas, con frecuencia asociados a otros espíritus o dioses como las Tres Estrellas (los dioses de la longevidad, la riqueza y la buena fortuna). Mientras los Xianrén Inmortales seguían siendo creados o la verdad es que se creaban a sí mismos en otras tierras, China era el lugar donde eran más adorados y donde sus historias se contaban abiertamente.

Muchos gobernantes y déspotas chinos buscaron el fabuloso Elixir de la Inmortalidad, y en su búsqueda extendieron la leyenda de la poción hasta lugares tan lejanos como Bagdad. En la Antigua China el Primer Emperador Qin Shi Huang que se convertiría en Yu Huang, el emperador fantasmal del inframundo de China, envió a su alquimista Xu Fu a los mares orientales a encontrar el elixir en su desesperación por evitar a sus enemigos (consulta **Wraith: el Olvido**).

Yu Huang representa para los Xianrén una amenaza mayor que cualquier otro servidor de *Izanami*. A los Inmortales les gustaría acabar con su reinado, pero sigue resistiendo firmemente contra todos sus rivales, pues muchos de sus súbditos consideran que un orden duro es mejor que ningún orden. Acabar con un imperio tan poderoso e hinchado dejaría un vacío listo para que otras amenazas lo ocuparan.

Debido al estado del Reino Oscuro de Jade y el enfoque de los Xianrén la existencia dual de los Inmortales en el inframundo es muy diferente a la de las tierras de los vivos. En el Mundo Subterráneo los Xianrén son llamados *Guixian* (“Fantasmas Inmortales”) mientras que en las tierras de los vivos son conocidos como (“Inmortales terrenales”). Los Xianrén estudian ambos estados, siendo *Guixian* y *Dixian* y la relación entre sus naturalezas Yin y Yang. Los Inmortales de Oriente han dedicado vidas enteras contemplando los misterios de sus dos lados, meditando sobre las dos caras de una moneda o sobre sus dos manos para obtener sabiduría.

EN LA MUERTE

El inframundo de Asia, el Reino Oscuro de Jade, es un lugar desagradable para todos sus habitantes y viajar a través de él es peligroso. Tras atravesar la Mortaja entre la vida y la muerte, los Xianrén deben encontrar un lugar seguro en un reino que se encuentra bajo el yugo completo de un tirano. Ese lugar seguro a menudo constituyen puertos francos en la tormenta, pero la localización ideal son las islas de Horai. Para llegar a esta localización misteriosa se requiere gran esfuerzo, y muchos Xianrén tardan varios años, e incluso necesitan varios ciclos de muerte para encontrar el camino.

Los Inmortales han mantenido su Reino Sombrío oculto en un reino tan hostil limitando el acceso incluso a los suyos. Un Xianrén debe ser avalado por un compañero para que se le revele el camino a Horai o poder compartirlo con otros miembros de la Dinastía antes de que se le permita acudir. No es infrecuente que un Inmortal sea destruido por completo o desaparezca en las prisiones e infiernos del Yomi porque carece de autorización para entrar en el santuario de la Dinastía.

Tras su primera muerte la mayoría de los Xianrén deben sobrevivir por su cuenta, estableciendo alianzas y pactos con Renegados y Herejes del Reino Oscuro de Jade, o sobornando a burócratas fantasmales corruptos para permanecer ocultos. Es un período de lecciones rápidas y duras verdades. Un Xianrén en su ciclo de muerte puede hacer amigos, puede contactar con los desposeídos y proscritos, pero a cambio de su alianza condenará a sus aliados. Por esta razón, todos los grupos excepto los más desesperados o beligerantes evitan el contacto con los Inmortales. Por lo general los Xianrén tienen pocos aliados en las Fuentes Amarillas, pues los enemigos del emperador rápidamente son localizados y destruidos cuando se los encuentra. De lejos la mejor opción es unirse con otros Inmortales que comparten el “ferrocarril subterráneo” de Erlik Khan.

Convertirse en uno de los Xianrén provoca una condena inmediata a las forjas de almas para los ancestros y descendientes del Inmortal en el Reino Oscuro de Jade. El emperador no permite ninguna posibilidad de rebelión y su odio hacia los Xianrén es eterno. Esta sentencia se convierte en otro eslabón de culpa para los Xianrén cuando descubren el destino de sus parientes y amigos difuntos. Normalmente esta revelación llega cuando es demasiado tarde y cuando ya se han convertido en Inmortales.

ORGANIZACIÓN

De la misma forma que otras Dinastías siguen el ejemplo de sus fundadores míticos o de los cultos místicos dedicados a ellos, los Xianrén siguen las lecciones y escritos de los *Tianxian*. Podría discutirse que los Ocho *Tianxian* son los iguales de Horus, Orfeo, Enoch o Hunahpu y Xbalanque.

Cómo se convierte uno en *Tianxian* es una cuestión muy debatida, pero en mecánica de juego cada uno de ellos debe mantener diez puntos en su Senda de Iluminación durante varias vidas y continuar una existencia desinteresada enseñando la sabiduría del taoísmo (o cualquier filosofía o moralidad que requiera la senda). Cuando se acumula suficiente mérito, el Inmortal iluminado asciende al cielo por decreto celestial y se convierte en uno de los legendarios *Tianxian*.

La Dinastía Xianrén está organizada en líneas de maestro y estudiante, con los *Tianxian* en lo más alto y los más jóvenes en lo más bajo tratando de imitar sus logros. La organización terrenal de los Xianrén básicamente es el intento de imitar a quienes se han mostrado dignos del más grande de los respetos. La edad física y el período de tiempo que cada individuo ha sido inmortal pesa mucho a la hora de cuantificar la autoridad entre los Xianrén y se respeta a quienes tienen experiencia y sabiduría para merecerlo. Historias, leyendas, obras de arte e incluso textos supuestamente escritos por los propios *Tianxian* se transmiten entre los Inmortales y a partir de ellos la Dinastía elabora sus prácticas, leyes, dirección y métodos.

Se cree que los *Tianxian* tienen el poder para viajar entre los reinos celestiales y terrenales a voluntad y que casi nada puede hacerles bastante daño como para matar sus cuerpos antes de que se retiren a los cielos para curarse. Su sabiduría serena es tan perfecta como resulta posible y en las raras ocasiones que un *Tianxian* considera necesario transmitir una ley o hacer una petición, el resto de la Dinastía la sigue al pie de la letra.

Algunos miembros de la *Tianxian* parecen ocuparse de algunos ámbitos de enseñanza en la Dinastía. Xi Wang Mu, la reina guerrera, considera que los demás *Tianxian* están mejor preparados que ella para guiar a la Dinastía a la iluminación. Prefiere utilizar su influencia en la guerra, y cuando un Inmortal se enfrenta directamente a las maquinaciones de Izfet recurre a ella en busca de guía. Erlik Khan parece preocuparse casi exclusivamente de la situación del Reino Oscuro de Jade y teniendo en cuenta la tiranía de Yu Huang un Inmortal puede disculparle porque no preocuparse nada por las tierras de los vivos.

De hecho el inframundo convierte en caos la filosofía de los Xianrén y rechaza la teoría de una existencia serena en otro lugar. Aquí todo es muy diferente, y la supervivencia y los rigores de la dictadura del Emperador de Jade dejan poco espacio para la sociedad más amable –aunque no siempre– en el reino terrenal. Pequeñas y secretas células de Inmortales actúan en el inframundo de Oriente, evitando la atención de las autoridades a través de una actitud cautelosa y discreta.

Colaborar en pequeños número se considera la mejor forma de soportar el tiempo en el inframundo, e incluso la cadena de mando ha sido diseñada con tal efecto. La voz y la vigilancia de muchos *Tianxian* nunca llega a la Umbra Oscura y la búsqueda de la iluminación a menudo se deja a un lado frente a una continuada persecución y amenazas.

SENDAS Y CASAS

En Oriente el estudio del Hekau y las investigaciones de las Virtudes ha sido tradicionalmente clasificado en tres escuelas, cada una con la filosofía compartida de magos y alquimistas mortales. Existe un famoso monasterio en el desierto para la **Escuela de Fan** y dentro de sus muros se estudian las artes de Amuletos y Alquimia junto con el valor de la Integridad. Los miembros de las Het Ptah, Het Khepri y la Het Hor pueden encontrarse aquí compartiendo una tranquila meditación o el espacio de sus laboratorios con sus compañeros orientales, de la misma forma que más de una Het podría compartir el espacio físico en occidente. Aunque los Xianrén de esta escuela podrían encontrar ligeramente raro que un grupo de estudio en Estambul se extienda en más de una localización debido a las distintas clases, se acostumbrará a la práctica para beneficiarse de la unidad y compañía de Inmortales con los mismos intereses. La Escuela de Fan enseña un camino desinteresado y virtuoso hacia la iluminación, explorando la alquimia del Hechizo de la Vida y los beneficios de una vida controlada. Podría considerarse la más mística de las Escuelas, creando hechizos y O Fuda con la senda de Amuletos y destilando pociones e infusiones herbales con Alquimia. También es conocida porque sus adherentes son ejemplos de su filosofía, siguiendo dietas estrictas y exigentes ejercicios. Son los médicos y curanderos de los Xianré, así como sus hechiceros, y para ellos la única que les impide convertirse en fanfarrones y charlatanes es la Virtud de Integridad. Sus miembros a menudo poseen tiendas tradicionales de medicina o incluso siguen profesiones médicas más ortodoxas. Otros se aíslan del mundo en sus laboratorios con almirez y mortero, creando ungüentos y bálsamos para ayudar a salvar a la comunidad local de los ataques del enemigo.

La **Escuela de Qi** se ocupa del estudio de la fuerza vital que anima el universo, el aliento de Dios, las vibraciones del cosmos. Creen que comprender y dominar el Qi es como comprender y dominar el lenguaje del verdadero poder, expresado mediante Nomenclatura. Existen muchas formas de Qi, Qi

para cada órgano y para cada fenómeno natural, el Qi del Khu y el Qi del Ab. También existen un Qi espiritual, el Qi Yin y el Qi Yang que equilibran la existencia. Por lo tanto la Escuela de Qi se encuentra muy interesada en las dimensiones espirituales y el más allá. Son maestros de Nigromancia, la senda de Hekau que llega a los reinos espirituales y proporciona al Inmortal poder sobre sus habitantes. Mediante el dominio del Qi el pasado se preserva y a través de él se puede aprender para enseñar a quienes viven en el presente. Un Qi saludable neutraliza la amnesia de la inmortalidad y la Memoria se pierde porque el Qi no está armonizado con el individuo.

Finalmente la Escuela de Fangzhang Zhi se encuentra firmemente asentada en el mundo físico, entre el Cielo y la Tierra. Sus miembros se esfuerzan por recordar a los demás la importancia del Gozo, de los placeres de la carne y las delicias de la compañía. Afirman que la desesperación del Olvido debe combatirse con alegría y ganas de vivir sus vidas inmortales, predicando amor en lugar de ascetismo, experiencia frente a aislamiento. La esencia de su filosofía es la apreciación de los opuestos y se ve fortalecida por sus estudios del Hekau Celestial y las artes creativas de Ushabti (Icono). En cualquier momento pueden estar contemplando el cielo y tratando de descifrar los misterios del universo o sumergiéndose en la realidad física y los desafíos de la mecánica y la tecnología moderna.

FACCIONES

Los Xianrén son de lejos la Dinastía más diversa y dispersa geográficamente. La verdad es que puede que sólo la perspectiva occidental los una como una misma Dinastía cuando algunas de sus facciones bien podría ser entidades independientes. Los propios Xianrén no se preocupan por los títulos o del hecho que incluyan una mezcla tan diversa y compleja de naciones, tribus y pueblos.

Los Guixian (Fantasmas Inmortales)

Los *Guixian* son los Xianrén en su ciclo de muerte, por lo menos los que vagan por el Reino Yin. Son acosados y perseguidos en el Reino Oscuro de Jade y han aprendido los beneficios de la cooperación y el sigilo. Si los Xianrén a menudo son ermitaños en vida, buscando la senda a la vida eterna, la primera vez que pasan en el inframundo casi siempre les enseña a buscar seguridad en el número. Muchas alianzas e incluso rivalidades presentes en el mundo de los vivos son olvidadas por los Inmortales mientras están muertos, convirtiendo a los *Guixian* en la facción más numerosa, así como quizás la más pacífica y cooperativa. Muchos comprenden la necesidad de trabajar juntos en el inframundo, e incluso los Xianrén más nacionalistas pronto llegan a un acuerdo con sus enemigos raciales. Los *Guixian* recurren a la red secreta de Erlik Khan, que gobierna los Reinos Sombríos de la Dinastía en la Tempestad, en busca de ayuda y guía.

Los Shenxian (Espíritus Inmortales)

Los *Shenxian* son una pequeña secta de Xianrén que exploran la Umbra. Corren muchos rumores sobre los motivos que llevan a los *Shenxian* a correr riesgos en el reino de los espíritus, porque no están tan preparados para afrontar los peligros del Reino Yang, pero la opinión más aceptada es que están buscando algo –quizás el siguiente paso en su evolución alquímica. Mediante la red de los *Shenxian* y su habilidad limitada para cruzar la línea entre el mundo Yin y Yang, los Xianrén han conseguido soportar la furia del Emperador de Jade.

Los Tianxian (Inmortales Celestiales)

Los *Tianxian*, si es que existen, se encuentran en lo más alto de la Dinastía Xianrén. Se cree que están en contacto con los dioses y santos de varias religiones. Los Xianrén creen que los Xianrén fueron convocados por el cielo y al principio recibieron posiciones menores, pero poco a poco fueron ascendiendo hasta convertirse en administradores del reino celestial. Estos inmortales tienen el poder de viajar entre los reinos terrenales y celestiales a voluntad, o por lo menos es lo que se dice.

Lo que sí parece cierto es que las leyes y tradición de los Xianrén fueron transmitidas por los *Tianxian*, e incluso que quienes se entregan al servicio del Olvido son ejecutados con la aprobación de los *Tianxian*. Algunos Inmortales hablan de encuentros con Xianrén increíblemente sabios y poderosos que hablaban como si esperasen ser obedecidos y que tenían el carisma y la presencia para atraer la atención de los propios dioses.

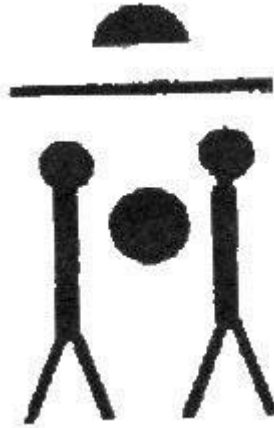
SENDAS

Muchos Xianrén siguen una versión de la Senda del Orden conocida como la Senda de Rta, que mezcla elementos taoístas y védicos, pero en las tierras orientales las tres Sendas más poderosas son las que han surgido de las Tres Escuelas: la Senda de Qi, la Senda de Fan y la Senda de Fangzhong Zhi Shu. Disfrutan de un respeto similar para los Xianrén.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Las sutilezas de la condición humana a veces pueden escaparse para los Xianrén, debido a su concentración en los rudimentos y energías de la creación. El estereotipo del místico oriental inescrutable tiene algo de cierto en estos Inmortales pues observa a sus compañeros con atención pero sin pasión –lo que crea una barrera entre ellos y los demás.

LOS XIBALBA



EQUILIBRIO Y CONFLICTO

“Para comprender a los vivos tienes que comunicarte con los muertos, así que ve ahora y no oses mirar atrás.”

-Minerva, la mujer vudú, de “Medianoche en el jardín del bien y del mal”

Los Renacidos de Mesoamérica, los Xibalba, normalmente pueden recordar sus vidas y determinar el momento exacto que los cambió. Para unos pocos ese momento está definido por el instante exacto en que murieron voluntariamente por sus dioses. Otros tienen recuerdos en los que luchan para salir de los reinos de los muertos y arrastrarse de regreso a sus cuerpos. Como ocurre con todas las cosas relacionadas con las tierras de los muertos de Sudamérica los Renacidos Xibalba están atrapados en un ciclo continuado gobernado por dos fuerzas en equilibrio conocidas como Quetzalcoatl y Tezcatlipoca, la vida y la muerte, Eidolon y Sombra, Creación y Olvido.

Los Xibalba son avatares de equilibrio, de vida y muerte, de crecimiento y destrucción, fertilidad y esterilidad, expansión y retirada. Por lo menos así era antes de la conquista española de Sudamérica.

La llegada de los conquistadores de España fue el catalizador para el cambio y las fuerzas de equilibrio se encuentran rotas y sin armonía, con Quetzalcoatl en desgracia e incapaz de recuperar su posición en las tierras de los muertos. Tezcatlipoca manipuló los acontecimientos en las Tierras de la Piel para evitar el regreso al poder de Quetzalcoatl y en el proceso se condenó a sí mismo. El Malfeo (porque eso es en lo que se ha convertido Tezcatlipoca ahora) es un servidor dedicado del Olvido, y de hecho toda una fuerza de la entropía.

El nombre Xibalba es maya, como varios, aunque no todos, de los términos utilizados por muchos Renacidos del continente americano y que proceden de grupos tribales y culturas muy diversas: olmecas, toltecas, maya, wari (Sauri), incas, aztecas e incluso unas pocas tribus norteamericanas. En la mitología maya Xibalba es el nombre de un lugar del inframundo, las Tierras Desolladas, gobernadas por los dioses mayas de la muerte.

Actualmente no quedan muchos Xibalba, pero su poder es grande, y tienen una influencia sobre el pueblo y la tierra que los vampiros sólo pueden soñar. Algunos creen que han sido elegidos por los dioses para mantener el orden de su mundo, como guardianes de las antiguas tradiciones y protectores de sus propios descendientes. Otros creen que son dioses, atrapados por un tiempo en carne mortal y liberados con cada muerte que experimentan. Ninguno de ellos puede demostrar lo que creen salvo con su propia existencia.

Quienes recibieron el ritual del Renacimiento en América normalmente fueron individuos importantes, sacrificios dignos como hijos de nobles o guerreros de fama. A menudo los elegidos ya mostraban cierta espiritualidad o una naturaleza extraña que llevaron a los magos de su sociedad a creer que habían sido favorecidos por los espíritus y los ancestros. La mayoría de las personas que fueron momificadas de forma mundana fueron elegidas por razones similares. Por toda Sudamérica se han

encontrado ancestros momificados que eran reverenciados, purificados y alimentados por los vivos. Estos ancestros eran la conexión con el mundo espiritual a través de los cuales los espíritus transmitían la fertilidad (de las mujeres, las cosechas y los animales), y esa capacidad era mucho más real entre los Renacidos.

El elemento más importante del Hechizo de la Vida de los Xibalba no es realizado en la tierra por magos y sacerdotes, sino en las Tierras Desolladas. Alimentado por la fe del individuo o quizás por las plegarias y recuerdo de los que deja detrás, los Señores de Xibalba realizan las ceremonias finales que transforman a los muertos en uno de los inmortales.

¡Para los Xibalba la inmortalidad es una prueba! El inframundo del que reciben el nombre se encuentra completamente lleno de pruebas, juicios y trampas que afectan a cualquiera que entra en el lugar. Hasta el camino a Xibalba está lleno de obstáculos: primero un río lleno de escorpiones, después un río lleno de sangre y después un río lleno de pus. Más allá existía una encrucijada en la que los viajeros tenían que elegir entre cuatro caminos que hablaban en un intento de confundirlos y hacer que se perdieran.

Tras atravesar estos obstáculos el viajero espiritual llegaba ante el concilio de los Jueces, individuos que parecen estar más interesados en el ingenio y las proezas que en la moralidad o la perfección. La mitad de los Jueces en realidad eran muñecos elaborados y los bancos en los que invitaban a sentarse a los viajeros en realidad eran una superficie al rojo vivo. Los Señores de Xibalba se entretenían humillando a los visitantes de esta forma antes de enviarlos a más pruebas en las seis Casas de la Muerte.

La primera era la Casa Oscura, una casa llena de completa oscuridad. La segunda era la Casa de los Temblores o Casa Fría, llena de un frío gélido que hacía castañetear los dientes. La tercera era la Casa del Jaguar, llena de jaguares hambrientos. La cuarta era la Casa del Murciélago, llena de peligrosos murciélagos chillones y la quinta era la Casa de la Cuchilla, llena de puñales y cuchillas que se movían solos. La sexta casa era la Casa del Calor, llena de fuego. El propósito de estas pruebas era matar o humillar a las personas que las atravesaban si no conseguían superar las pruebas.

Y por si todo esto no fuera suficiente, los Xibalba continuaban poniéndose a prueba incluso aunque nadie se lo exigiera. El deporte era importante en las antiguas culturas mesoamericanas y los Xibalba siguen compartiendo los pasatiempos mortales. Ya se trate de juegos de pelota o la ruleta rusa, en los Xibalba hay algo que les impulsa a competir y arriesgarse para poner a prueba sus habilidades y su valía. Esta práctica ha creado una Dinastía ferozmente competitiva, pero con miembros muy capaces.

Como los Crochan Geni, los Xibalba están gobernados por las aguas primordiales. Su dominio en el inframundo es un lugar lleno de agua y el propio Hechizo de la Vida depende de las corrientes marinas del continente americano. Como los Nacidos del Caldero los Xibalba se encuentran gobernados por sus emociones y a menudo se los puede considerar inestables –son individuos divertidos pero no es aconsejable elegirlos como diplomáticos o pacificadores. Entre los Xibalba también se encuentra un gran porcentaje de guerreros y la mayoría del resto son muy espirituales. Les gusta discutir, luchar por la justicia social y su pueblo, sus amigos y sus derechos.

Luchar por lo que es justo es sólo una parte de la naturaleza de los Xibalba y no resulta tan difícil como encontrar una causa realmente justa. Aparte de la guerra global contra el Olvido, en la que los Xibalba a menudo se encuentran en primera línea, también luchan por su hogar. El mundo occidental ha saqueado y arrasado América Central y del Sur durante más de medio milenio. Ahora que Estigia ha caído, los Xibalba y los wraiths de las Tierras Desolladas se están volviendo más atrevidos. Incluso tienen la esperanza de que Tezcatlipoca pueda ser derrocado y Quetzalcoatl devuelto al trono del inframundo. Algunos también esperan que el gobierno de sus hogares pueda ser devuelto a los nativos de sangre pura. En esa utopía a menudo encuentran terreno en común con otras facciones sobrenaturales como las Razas Cambiantes y los Magos.

El *Popol Vuh*, una crónica escrita en el momento de la llegada de los españoles, cuenta la historia de la invasión de los wraiths occidentales de las Tierras Desolladas (como se cuenta en la Guía del Jugador de Wraith: el Olvido) junto con algunos de los recuerdos de estos primeros inmortales. Los wraiths Herejes son interpretados en la historia por Vucub Caquix (los siete guacamayos) y su familia: Hun, Came, Zipacna y Cabracan que fueron derrotados por los héroes gemelos Hunahpu y Xbalanque. La desaparecida Jerarquía de Estigia (que jugó un papel importante en la derrota y expulsión de los Herejes) se encontró confundida con los originales y terribles Señores de Xibalba, que realmente eran momias corruptas del credo Metnal, dirigidos por Uno Hunahpu y Siete Hunahpu. Aunque los Xibalba todavía no han derrotado a los usurpadores occidentales, las historias de Popol Vuh afirman lo contrario y constituyen una inspiración para el futuro.

EN LA MUERTE

Al morir, los Renacidos mesoamericanos deben encontrar el camino hasta Xibalba, el inframundo de agua del que toman su nombre. Siguen la huella de la serpiente de dos cabezas, símbolo de la Vía Láctea y del resto del mundo celestial, símbolo de la vida y de la muerte, hasta que llegan a las cavernas sumergidas de Xibalba. Durante los años de la conquista del Nuevo Mundo debían evitar a la Jerarquía de Estigia y sus agentes o luchar contra ellos. Pero cuando las Tierras Desolladas eran gobernadas por los muertos nativos, el viaje también era peligroso. Las cuevas no eran agradables y Xibalba era considerado un lugar terrorífico incluso entonces.

Qué ocurría después dependía de quién tuviera poder en las Tierras Desolladas. Si era en una época en la que Quetzalcoatl era fuerte, el viaje era menos problemático, porque guías espirituales y wraiths amistosos se situaban en los lugares difíciles para animar y ayudar a los wraiths que visitaban el lugar. Pero cuando Tezcatlipoca mantenía su dominio los guías eran más escasos y en ocasiones hasta daban pistas falsas. Ahora que Tezcatlipoca ha tomado el poder en el Reino Oscuro de Obsidiana, la situación es peor que nunca.

No hay Barqueros ni dioses que reciban a los futuros inmortales o a los wraiths recién muertos, sólo monstruos y espectros, y Segadores que quieren esclavizarlos como a cualquier otro Infante. Desde aquí en adelante el wraith que quiere llegar a Xibalba debe luchar para llegar a su destino, un brillo cálido e inspirador para el alma. Muchos Renacidos creen que esta sensación de guía es el último don de Quetzalcoatl, o quizás de otra figura como Ix Chel.

Aunque no sepan en qué se han convertido o qué les espera delante, este impulso es demasiado poderoso para ignorar y atrae a casi todos los Xibalba hasta la cueva más profunda de todas, donde se oculta en secreto la Ciudad del Nuevo Sol. Allí se encuentra una cueva más grande que cualquiera de las que posiblemente existen en el reino humano, y en ella se encuentra la nueva capital del Reino Oscuro de Obsidiana, las Tierras Desolladas.

Para alcanzar Xibalba y obtener la inmortalidad el wraith debe ser digno a ojos de los demás habitantes del inframundo y se deben seguir ciertas condiciones (de forma accidental o deliberada) para preservar sus cuerpos mortales después de su Primera Muerte. Algunos son enterrados en tumbas o mueren de hambre atrapados en cuevas, mientras que otros son cuidadosamente envueltos en tejidos de algodón y colocados en el suelo, preservados por el frío y el ambiente seco de los desiertos. Este requisito realmente es más simbólico que práctico, y los métodos de preservación no necesitan ser perfectos, simplemente basta con que reduzcan la descomposición natural del cuerpo humano hasta que el wraith pueda transformarse y unirse a la carne que dejó atrás para convertirse en un auténtico inmortal.

Ser considerado digno es sin embargo mucho más complicado. Existen muchas pruebas en el camino simplemente para llegar hasta Xibalba. Es necesario atravesar las Casas de la Muerte, derrotar guardianes y monstruos, pero se necesita algo más que vencer. Los que pueden luchar pero carecen de algo más pueden simplemente ser recompensados con la ciudadanía en las cuevas de Xibalba. De esta forma permanecen a salvo de la Tempestad, las fuerzas del Olvido y de los muertos de Estigia, podrán usar los Derroteros que surgen de Xibalba para ir y venir con tranquilidad, pero nunca podrán regresar a sus cuerpos y volver a vivir.

Morir voluntariamente por los dioses suele ser una buena forma de impresionar a los muertos de las Tierras Desolladas, como enfrentarse a los invasores. Ser adorado y envolverse con la fe de los demás también es una ventaja en esta extraña prueba de popularidad. Algunos inmortales han sido adorados como dioses o semidioses y su audacia y fe personal terminaron impresionando a los muertos de Xibalba. De cualquier forma, en la práctica el wraith nunca llega a saber si la multitud de wraiths está a su favor o en contra hasta que el Hechizo de la Vida tiene éxito...o falla.

ORGANIZACIÓN

“Sólo existen tres seres dignos de respeto: el sacerdote, el soldado y el poeta. Saber, matar y crear.”

-Charles Baudelaire

Los Xibalba se reúnen poco, salvo en ocasiones planificadas en las que unos pocos conocidos debaten y discuten sobre la situación del mundo e intercambian notas de cómo sus vidas han cambiado. Los diversos inframundos de América raramente colaboran y las pocas reuniones de la Dinastía suelen tener lugar en Xibalba, en el Reino Oscuro de Obsidiana. La mayor parte de los patrones políticos discurren a lo largo de facciones tribales, y las tensiones del pasado siempre parecen a punto de estallar. La unión y la cooperación son elementos del Consejo de la Enéade, no de las Tierras Desolladas.

Cuando se reúnen sólo tienen unas pocas normas establecidas para coexistir: colaborar para evitar que otros Renacidos entren en su dominio, y no interferir en la mayoría de las actividades de los demás. Más allá de estas guías sencillas, no suelen discutir mucho. Cada uno se encuentra demasiado ocupado forjando su propio destino.

Algunos Xibalba han utilizado sus numerosos renacimientos para intentar alcanzar la perfección espiritual y física. Tratan de mejorar su ambiente mediante su propia experiencia, y trabajan para guiar a la humanidad al siguiente paso del destino que creen que los dioses han diseñado. Otros prefieren remodelar el mundo a su propia imagen, considerando que ésta es la razón por la que han recibido la inmortalidad. En algunos casos las imágenes en las que tratan de moldear el conjunto del mundo son distorsionadas y peligrosas.

MAGIA

El corazón de la práctica mágica de los Xibalba se encuentra en las sendas de Celestial y Nigromancia. Estas dos sendas son las especialidades favoritas de muchos Renacidos de la Dinastía, influyendo también en la adherencia a las casas dominantes de su sociedad. Merece la pena señalar que la Vía Láctea es una metáfora siempre presente de su existencia. Creen que la Vía Láctea es el camino hacia el inframundo y un símbolo de la conexión entre el cielo y las tierras de los muertos. Muchas de sus estructuras y escrituras secretas incluyen el símbolo de la serpiente de dos cabezas que refleja la Vía Láctea, un símbolo que utilizan para las sendas de magia celestial y nigromántica.

FACCIONES

Bolontiku

Entre los grupos de más éxito entre los Xibalba, esta sociedad secreta y esotérica consiste en su mayor parte de chamanes y ocultistas que preservan los secretos de pueblos precolombinos: incas, toltecas, mayas, olmecas, aunque la mayoría de sus miembros son de origen azteca. Esta preservación tiene un objetivo práctico: custodiar el conocimiento esotérico para que los Renacidos puedan utilizarlo a su regreso.

Nandyón Yuka-krinã

Estos Xibalba reciben el nombre de los fantasmas que se dice surgen de los huesos después de que toda la carne haya desaparecido. Son el rostro moderno de la Dinastía, formado por los Renacidos que fueron creados tras la conquista española. No suelen dedicarse tanto a tratar de recuperar las viejas glorias como los Xibalba más antiguos y prefieren adaptarse al mundo moderno para proteger en la medida de lo posible a sus pueblos.

Nimhiâmíe

Estos Xibalba reciben el nombre de los fantasmas de los huesos antiguos, y la facción está formada por los Renacidos creados antes de la conquista española. A menudo enfrentados con los inmortales más jóvenes, desean venganza contra los usurpadores de sus tierras y desean restaurar el equilibrio del inframundo.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Tezcatlipoca, el Olvido, los Espectros y los wraiths que han caído bajo el control de sus Sombras gobiernan las Tierras Desolladas. La misión de restaurar el equilibrio ahora se encuentra en las manos de cada wraith, junto con sus aliados inmortales. Lo que en el pasado fue una lucha cósmica para hacer del mundo un lugar mejor, poco a poco se ha convertido en una batalla personal, luchada en el alma de cada wraith. Esta situación ha obligado rápidamente a los Xibalba a diversificar sus devociones y prácticamente todas las sendas de los Renacidos se encuentran presentes en la Dinastía.

DEBILIDAD (OPCIONAL)

Los Xibalba raramente rechazan a quienes se encuentran en apuros, especialmente a quienes se encuentran en manos de la injusticia. Ya se trata de una víctima de un cartel del crimen en las tierras de los vivos o la petición de un auxilio de un ancestro Wraith en el Mundo Subterráneo, les supone un acto de Fuerza de Voluntad negarse a asistir a las súplicas y peticiones de los demás.

CAPÍTULO CUATRO: HEKAU

HEKAU

Los egipcios...creían que el universo estaba animado y controlado por un poder espiritual y moralmente neutral llamado Heka. Podía ser manipulado mágicamente por los humanos para sus propios propósitos, además de ser utilizado por los dioses. Creían que este poder podía ser invocado en objetos materiales como estatus para animarlas. Y sus prácticas mágicas incluían el uso de herramientas consagradas, especialmente bastones y varitas.

-Los ancianos en el viejo libro, Philip West

LA MAGIA DE LOS RENACIDOS

Como este sistema utiliza las nuevas listas expandidas de hechizos de **Momia: la Resurrección** y **Momia: La Guía del Jugador**, también tenemos que utilizar el sistema de magia de Momia: la Resurrección y sus costes de Sekhem. Así que ignora lo que dice **Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición** y utiliza este sistema.

Para lanzar un hechizo, tira una reserva de dados igual a la puntuación de tu personaje en la senda de Hekau apropiada más un rasgo designado (habitualmente una Habilidad o un Atributo) tal y como se especifica en la descripción del hechizo, con la tirada y efectos apropiados en esa misma descripción.

Muchos hechizos también presentan un coste de Sekhem que debe gastarse de inmediato y que se pierde al margen de que el hechizo tenga éxito o falle. Puedes gastar puntos adicionales de Sekhem antes de hacer la tirada para conseguir éxitos automáticos, pero hasta un máximo igual a tu puntuación en la senda de Hekau que está siendo utilizada.

Algunos hechizos se consideran rituales y tienen un requisito de tiempo. Esto significa que no puedes lanzar el hechizo como si fuera una acción instantánea y las tiradas se consideran una acción extendida. Para lanzar un ritual tu personaje debe acumular un número de éxitos igual a su coste de Sekhem. Varios Inmortales pueden colaborar en un ritual y acumular sus éxitos.

Durante la creación del personaje el jugador consigue tres puntos para gastar en Hekau y comienza con un punto gratuito en Nigromancia. Si la Casa elegida durante la generación del personaje es una Casa dedicada a una de las Sendas de Hekau consigue otro punto automático en el Hekau asociado.

Het Khepri –Alquimia

Het Pat –Amuletos

Het Ap-uat –Nigromancia
Het Nereru –Celestial
Het Khnemu –Icono (Ushabti)
Het Tehuti –Nomenclatura (Ren Hekau)

La pertenencia a una Casa también permite a los jugadores adquirir puntos en la Virtud o Senda de Hekau asociada a un coste reducido con puntos gratuitos.

ELEGIR HECHIZOS INICIALES

Un personaje no gana acceso inmediato a sus hechizos de Hekau teniendo simplemente una puntuación en una senda concreta. La puntuación de senda simplemente permite al personaje aprender hechizos hasta cierto nivel; los hechizos deben ser aprendidos. Los hechizos son elegidos al final de la creación del personaje, después de gastar los puntos gratuitos.

Para determinar con cuántos hechizos comienza un personaje debes multiplicar su puntuación de Sekhem por la suma de sus puntuaciones de sendas de Hekau. Entonces el jugador puede seleccionar hechizos cuyo número de dificultad sumado no sea superior al ese resultado. Recuerda que un personaje sólo puede aprender hechizos hasta el nivel que tenga en una senda de Hekau.

Por ejemplo: Nekhen tiene una puntuación de Sekhem de 4, Tras gastar todos sus puntos gratuitos tiene 1 punto en Alquimia, 2 en Celestial, 1 en Nigromancia y 2 en Nomenclatura. Un total de 6. Esto le permite comenzar el juego cuyas puntuaciones de dificultad sumadas no sean superiores a 24 (6x4); estos hechizos pueden ser elegidos libremente por el jugador de la lista de hechizos de nivel 1 de Alquimia, de las listas de hechizos de nivel 1 y 2 de Celestial, de los hechizos de la lista de nivel 1 de Nigromancia y las listas de hechizos de nivel 1 y 2 de Nomenclatura.

ARCANOI

La Nigromancia es utilizada por un Inmortal vivo para afectar al mundo espiritual y no puede ser utilizada por un Inmortal en su ciclo de muerte, mientras que los Arcanoi son utilizados por un espíritu para afectar el mundo y no pueden ser utilizados por un Inmortal durante su ciclo de vida. Aunque varios hechizos de cada senda en principio parecen provocar el mismo efecto, se utilizan de formas diferentes en los dos lados de la Mortaja.

Los Arcanoi son utilizados por los Wraiths, ya estén realmente muertos o estén temporalmente muertos como el Sahu de un Inmortal. Aunque los renacidos aprenden las sendas de Arcanoi y sus efectos de la misma manera que los Wraith, según su filosofía cada uno es un hechizo del Hekau Arcanoi –el Séptimo Arte.

Debido a la diferencia metafísica entre los dos tipos de magia, un jugador sólo puede gastar puntos de experiencia en Arcanoi cuando su personaje se encuentra en su ciclo de muerte. De la misma forma los jugadores no deberían ser capaces de añadir puntos a sus tradicionales seis sendas de Hekau mientras se encuentran en su ciclo de muerte. En resumen, un Inmortal no puede mejorar las artes de la vida mientras está muerto, ni las artes de la muerte mientras está vivo. Los Narradores pueden ofrecer cierto nivel de flexibilidad utilizando el sentido común. Si la mayoría de los puntos de experiencia fueron ganados en un ciclo pueden ser gastados en adquirir puntos en el arte apropiado incluso después de que el personaje haya muerto o resucitado.

Los poderes más raros de Arcanoi son conocidos y enseñados por los Wraiths de los Gremios a los miembros de sus facciones y sólo son accesibles a los Renacidos en teoría, pero en la práctica es muy improbable que consigan más de uno o dos puntos en todo su ciclo de muerte. Un Inmortal tendría que ser aceptado como parte de un Gremio antes de que reciba tanta confianza como para que los Wraiths le revelen sus secretos. Por otra parte, también es un hecho que muchos de los Reinos Sombríos de los Inmortales son lugares donde los Gremios han encontrado refugio.

El Arcanoi de Fatalismo raramente es practicado por los Inmortales, pues ya disponen de su senda Celestial de Hekau, pero en cualquier caso, son tan capaces de aprenderlo como cualquier otro Arcanoi.

Además, para los Narradores que nunca hemos impuesto la metatrama ni el estallido del Sexto Maelstrom, hechizos como el Escudo de la Tormenta y otros pueden utilizarse para protegerse de los estragos del Olvido en la Tempestad.

LAS HET ENÉADE

La Enéade (una palabra griega que significa “las nueve”) consiste en un grupo de nueve deidades que a menudo aparecen en el contexto de la mitología egipcia. Al ser tres veces tres el número nueve se asocia a un gran poder carnal, y los pueblos antiguos consideraban que los grupos de nueve dioses eran muy importantes.

Het significa Casa, aunque no es tanto una Dinastía o una familia, sino algo más parecido a un edificio. Al principio, las Casas que eran lugares de reunión de los Renacidos solían ser residencias privadas de los nobles o el templo de los sacerdotes de Isis. Con el tiempo, el término comenzó a designar aspectos específicos de la vida Inmortal, sociedad mayores formadas alrededor de las sendas de Hekau. Durante su período de vida podía decirse que un Inmortal visitaba la casa de los nigromantes o la casa del alquimista, o posiblemente se utilizaba algún eufemismo con títulos basados en una divinidad.

A medida que la sociedad de los Renacidos tomó forma, algunos dioses fueron favorecidos y finalmente fueron aceptados como deidades patronas de cada grupo. Las Het recibieron los nombres de los respectivos dioses y aunque diferentes dioses se alzaron y cayeron a favor, cuando los Cabiri comenzaron a poner los cimientos de la estructura de las Casas (aplicando las versiones griegas de los nombres de los dioses a cada una) recibieron nombres que todavía siguen en vigor en la actualidad. La Casa frecuentada por los maestros de Amuletos fue llamada Het Ptha, Nomenclatura era el ámbito de estudio de la Het Tehuti, la magia Celestial de la Het Nerneru, la Nigromancia y los Arcanoi de la He Apuat, Alquimia de la Het Khepri y Ushabti (Icono) de la Het Khnemu. De esta forma nacieron las distinciones sociales de los Shemsu-Heru.

En su exilio los Ismaelitas (y posteriormente los Cabiri) también habían comenzado a definir ideas de virtud Inmortal, basadas en las enseñanzas transmitidas en su propio culto. Estas enseñanzas afirmaban que sin Gozo, Integridad y Memoria todos los Inmortales caerían en el Olvido tras el paso de millones de años. Así que los Inmortales comenzaron a estudiar cada una de las tres Virtudes con la misma dedicación que las Sendas de Hekau. En poco tiempo existían nueve Het, una para cada una de las seis sendas de Hekau en el reino mortal y tres para las tres Virtudes de la vida eterna. Las tres últimas recibieron el nombre de dioses griegos en lugar de egipcios (aunque los Shemsu-Heru tienen sus propias versiones de esos nombres), y así la Casa dedicada al Gozo fue llamada Het Iakkhos, la dedicada a la Integridad se convirtió en la Het Aletheia y la Casa dedicada a la preservación de la Memoria sería conocida como la Het Mnemosyne.

En cualquier lugar del mundo los Inmortales tienen a formar grupos y alianzas basadas en las sendas de su propia magia, y cada uno tiene su propia versión de la Het en mayor o menor medida. Los Ismaelitas transmitieron la tradición de las Het a los Cabiri, que formaron pequeñas células de cada Casa en su Dinastía. Los Cabiri, como ocurrió con tantas otras cosas, cuantificaron las tradiciones y prácticas y entre ellas las Het, grupos fuertes de Inmortales con prácticas y enfoques comunes.

En la actualidad las afiliaciones de las Casas son lo suficientemente fuertes para unir a los fieles Compañeros de Horus con los miembros de otras Dinastías extranjeras. Sin embargo, el nivel de alianza de un Shemsu-Heru con un Ismaelita o un Cabiri depende por completo de los individuos que participen en la alianza. En el pasado, si un Shemsu-Heru dedicaba a un Ismaelita un poco de atención era suficiente para provocar algún tipo de penalización social. Hoy el juicio del Wat Hor sigue siendo muy duro, pero las Casas son mucho más que simples depósitos de conocimiento y colecciones de sabios, son el cemento que une la sociedad Inmortal y sin ellas las Dinastías se separarían y aislarían sobre sí mismas.

Como los Cabiri fueron quienes crearon gran parte de las tradiciones y prácticas de las Casas, las Het utilizan las versiones griegas de los nombres egipcios. A veces las demás Dinastías utilizan nombres de sus propios dioses entre ellas, pero el enfoque de cada Het en gran parte igual y no se ven obstaculizadas por los prejuicios raciales. Se encuentran vinculadas a una de las Sendas de Hekau o a una de las Virtudes existentes, y cumplen funciones similares entre sus propios pueblos.

La maestría o afinidad con una Virtud o Senda conlleva ciertos rasgos y signos que se manifiestan en la Inmortalidad. Un miembro sudamericano de los Renacidos podría ser miembro de la Het Iakkhos y su contrapartida Tzadikim de la Het Qedesha aunque ninguno de ellos haya oído hablar de sus respectivos dioses o haya reconocido abiertamente su enfoque y dedicación a la Virtud de Gozo.

Un personaje no necesita tener una puntuación mínima o máxima en el Rasgo asociado con su Het actual, simplemente describe su enfoque actual y algunas tendencias filosóficas. Puede simplemente haberse cambiado de una Het a otra para incrementar su conocimiento del ámbito de especialización de esa Het y no es infrecuente que un personaje se una a una Het sin tener puntos en una Senda o con una Virtud que es la más baja.

Sin embargo, el miembro de una Het casi con certeza terminará enfocándose principalmente en la Senda o Virtud de esa Het y cualquier gasto de puntos de experiencia debería reflejarlo. A los Inmortales de la Het Ptah no tienen por qué gastar puntos de experiencia sólo en la Senda de Amuletos, y después de todo los hechizos de otras sendas pueden complementar su enfoque actual. Pero no es muy probable que un miembro de la Het Ptha incremente su repertorio en otras sendas por encima de su estudio de la propia Senda de Amuletos.

Los personajes no tienen por qué ser miembros de ninguna Het, existen Inmortales que intentan seguir su camino en solitario. Sin embargo ese desafío es difícil y peligroso y pocos eligen hacerlo durante más de unas pocas vidas. De hecho, muchos de los Renacidos que son corrompidos por el Olvido,

según se rumorea, caen del camino de Ma'at porque carecían de la red social de una Het para guiarlos. En cualquier caso, pertenecer a una Het proporciona un beneficio a los personajes porque pueden adquirir puntos en un Rasgo a un coste más reducido.

Las Het Enéade son:

Het	Senda y Descripción
Het Ptah	Amuletos, el cuerpo de los Renacidos.
Het Tehuti	Nomenclatura, la mente de los Renacidos.
Het Neteru	Celestial, la visión de los Renacidos.
Het Ap-uat	Nigromancia, el alma de los Renacidos.
Het Khepri	Alquimia, el corazón de los Renacidos.
He Khnemu	Ushabit (Icono), las manos de los Renacidos.
Het Iakkhos	Gozo, la alegría de los Renacidos.
Het Mnemosyne	Memoria, el recuerdo de los Renacidos.
Het Hor	Integridad, la moral de los Renacidos.

ALTOS HEKAU

HET KHEPRI

La Het Khepri, considerada el corazón de los Renacidos, está formada por los alquimistas Renacidos. Son la fuerza impulsora de las Dinastías, quienes estudian el arte y la propia naturaleza de la inmortalidad y la transformación. La Het Khepri está formada por Inmortales marcados por el cambio. En el mundo moderno puede decirse que son los científicos de los Renacidos, habiendo desarrollado el campo de la alquimia en la química y más allá. Conocimientos de ciencias, de medicina e incluso de cocina son disciplinas valoradas por el arte de los Alquimistas y no existe ningún miembro de la Het Khepri que no esté interesado por lo menos en uno de estos temas.

La Alquimia es la senda de la transformación física, mental y espiritual. Sus maestros creen firmemente en el lema “Como es arriba, así es abajo.” Esta frase expresa el concepto esencial de la alquimia en el hermetismo y la magia occidental en conjunto y ninguna otra filosofía muestra con tanta claridad el legado de los magos egipcios. La Het Khepri considera al dios Thoth y todas sus máscaras (Hermes Trismegisto, Simón Mago, Hermes) como la autoridad y patrón de la magia espiritual transformadora, y la Casa es paciente y enseña la importancia de la observación.

Los Alquimistas tratan de descubrir cualquier verdad sobre su condición y dominar la transformación de la mente, el cuerpo y el espíritu. Están hambrientos de iluminación y conocimiento, a menudo dispuestos a enfrentarse a todo tipo de obstáculos y tribulaciones para ganar cualquier fragmento de sabiduría. Ya adopten la forma de las logias de sudoración y escarificación de los Xibalba o las técnicas de mortificación y ayuno de los Xianrén, los Alquimistas no tienen miedo al precio que tienen que pagar por sus investigaciones.

Ser miembro de la Het Khepri requiere mucho tiempo enseñando con maestros o estudiando grandes obras como la Tablilla Esmeralda y el secreto de los secretos, y cuando terminan se recluyen en laboratorios y talleres para experimentar con la materia básica de la creación. Sus rituales y ceremonias están llenos de referencias y alusiones misteriosas que señalan la forma en la que la magia se conecta con el mundo y el espíritu y aprender a comprender la sabiduría acumulada por la Het requiere aprender un lenguaje completamente nuevo lleno de alegorías y significados ocultos.

Otros miembros de la Het ayudan en los experimentos y estudios, enseñando a los demás o incluso proporcionando textos o equipo y la Casa fomenta ese tipo de apoyo. Negarse a ayudar a otro Alquimista sin una buena razón es una forma segura de perder prestigio dentro de la Casa.

HET TEHUTI

La Het Tehuti, cuyo campo de estudio es la Senda variada de la Nomenclatura, es conocida como la mente de los Renacidos. Sus miembros representan el poder y la sabiduría, y de hecho no son sólo los líderes de facto de las Het Enéade, sino del conjunto de los Renacidos, los legisladores y constructores de la sociedad. A menudo son comparados con los mismísimos dioses, no tanto en términos de adoración sino en el alcance de sus habilidades.

La Senda de Nomenclatura está relacionada con el lenguaje de la creación, el código básico de la existencia, y por lo tanto los límites de su poder todavía son en gran parte desconocidos y supuestamente todavía no han sido alcanzados ni siquiera por los más ancianos maestros del arte. Los Inmortales que se consideran parte de esta Casa estudian los diversos jeroglíficos, kaja, pictogramas y formas primitivas de

escritura así como runas, Ogham, numerología y gematría, escritos enoquianos así como las cadenas de ADN y otras herramientas que puedan permitirles acceder al lenguaje puro de la creación.

Existen muchos Inmortales que creen muy seriamente que el dominio completo de la Nomenclatura no sólo les permitiría superar la magia de los magos sino también rivalizar con los dioses más poderosos. Hasta los hechizos más pequeños sirven para alterar el mundo creado por Ra de la misma forma que un escriba puede corregir las palabras de su predecesor en una tablilla. Un acto semejante requiere mucho cuidado con los detalles y ser consciente de las posibles consecuencias.

Pero si el castigo por cambiar el texto de una pirámide era la muerte, las posibles catástrofes que podrían producirse por el uso descuidado de esta senda son demasiado terribles. Alterar demasiado la creación, cambiar demasiados nombres y estructuras del conjunto podría conducir al Olvido.

La Het Tehuti ha pasado milenios debatiendo y probando los límites de su arte, vigilando cuánto daño están causando los Inmortales con su alteración del lenguaje del mundo construido. Los que tienen además conocimiento de la Senda Celestial vigilan también en busca de signos de fractura a su alrededor, mientras que otros estudian observaciones alquímicas en busca de señales internas de alteración.

Al contrario que la Het Khepri, los Inmortales de la Het Tehuti raramente comparten o mantienen relaciones entre ellos. Consideran la lucha para dominar el Hekau de Nomenclatura como una prueba individual de su valía a ojos de los dioses. La posición en la Casa se mide por el tiempo que han pasado sus miembros estudiando la Senda y la opinión de otros que han visto sus poderes. Un Nombreador que goza de gran aprecio en una corte Inmortal y que ha sido miembro de la Het Tehuti durante muchos años podría tener más posición que un Inmortal que se ha aislado para estudiar su arte y ha alcanzado un éxito mayor en secreto.

HEKAU MEDIOS

HET AP-UAT

La Het Ap-uat es el alma de los Renacidos, dedicada al estudio de los diversos espíritus y reinos espirituales, y que por lo tanto investiga el desarrollo de la Senda de Nigromancia y los Arcanoi. Son maestros del ciclo de la muerte y de los espíritus de los muertos atrapados para siempre más allá de la Mortaja.

Aunque su innegable especialidad es la Umbra Oscura, también tienen más conocimiento de los demás reinos espirituales que cualquier otra Casa. Buscan toda la información posible sobre los Umbrole de la Umbra de los espíritus y de las criaturas feéricas en el reino del Sueño. Su interés por la cosmología y la espiritualidad de otras criaturas Despertadas los ha llevado a establecer muchas alianzas interesantes con magos espirituales, chamanes hombres lobo, nigromantes vampíricos o brujos feéricos. La Het Ap-uat posee quizás la mayor red de contactos e información sobrenatural de todos los Inmortales.

Dentro de la Het Ap-uat existe un pequeño culto llamado Ashipu, derivado de una palabra babilonia que significa “exorcista” o “conjurador.” Los miembros de este culto utilizan sendas y hechizos para invocar Umbrole y demonios, e incluso Perdiciones y Espectros, sometiéndolos a su voluntad. Los beneficios de sus estudios pueden ser muchos, ya que existen demonios capaces de proporcionar riquezas, mujeres, poder en bruto o gratificación sexual. Pero los costes también son muy elevados, y más de uno de estos Inmortales ha caído ante el Olvido por asociarse con las oscuras entidades del vacío.

Para algunos Inmortales de la Het Ap-uat el remedio para las enfermedades también resulta interesante. Durante mucho tiempo la humanidad ha creído que los espíritus y la magia son la causa de muchas enfermedades y plagas y los Nigromantes a menudo son convocados para diagnosticar y tratar enfermedades que la medicina convencional parece incapaz de combatir. Los Inmortales babilonios y asirios entre los Tzadikim son especialmente hábiles en las artes curativas de la Nigromancia, pero todas las Dinastías tienen diversos métodos sobre las posibilidades de neutralizar las enfermedades. Al margen de que el tratamiento consista en luchar contra una Perdición en el reino Umbra o librar a un humano de un Wraith que lo está poseyendo, los Nigromantes han hecho mucho para aliviar el sufrimiento de la humanidad.

Los dominios de la Het Ap-uat a menudo están situados en localizaciones relacionadas con la muerte como funerarias o tumbas, pero también existen muchos túmulos secretos y anillos feéricos en los que se reúnen. Sus reuniones pueden consistir en salvajes bacanales o sombríos retiros espirituales, pero más allá de las formas los Nigromantes tratan de buscar el significado oculto de cada acción y recuerdan que la muerte termina llegando a todas las cosas y que nada es estático.

Para la Casa de los Nigromantes, la posición se mide en función del poder personal y el control sobre el inframundo. También se incrementa mientras el Inmortal se encuentra en el reino de los vivos si descubrir información o consigue apoyo sobre espíritus de cualquier tipo. El embajador Inmortal ante las Cortes del Sueño o ante los espíritus locales a menudo tiene una posición importante en la Het Ap-uat y en la cultura Inmortal en la que nació.

HET NERERU

La Het Nereru es la Casa dedicada al estudio de la magia Celestial, la visión de los Renacidos. Sus miembros son considerados los Inmortales más sabios y mejor informados, y pocas Dinastías emiten decretos o toman decisiones sin consultar a los videntes de la Het Nereru entre sus filas.

La magia Celestial puede parecer enfocada en el movimiento de las estrellas y de los cuerpos celestiales, pero la verdad es que el movimiento de la Tierra y el paso de las estaciones también tienen influencia. También incluye los ciclos de la vegetación y el cultivo de las cosechas, ecos de los propios renacidos y de los dioses y héroes que ocupan posiciones importantes en la mitología de las Momias. Las historias sobre el sacrificio de Odín, el viaje de los héroes gemelos al infierno de Xibalba, la resurrección de Cristo y la rueda de las encarnaciones tienen su lugar en los salones de la Het Nereru, recordando su responsabilidad en el desarrollo y avance del Hekau Celestial.

Este grupo está formado por videntes, profetas, consejeros, astrólogos y visires, así como granjeros y astrónomos. Son maestros del destino y el tiempo, de los elementos y las estaciones del reino terrenal. Aunque carecen de una comprensión específica del ciclo de la vida como la Het Ptah ni están familiarizados con el ciclo de la muerte como la Het Ap-uat, sobrepasan a ambas Casas en su comprensión de cómo los dos estados de la existencia interactúan entre sí.

Los astrónomos Celestiales comprenden la dualidad de los dioses, cómo Sutekh puede ser a la vez el dios de la oscuridad y el engaño así como el valiente guerrero que protege a Ra de Apofis en su viaje nocturno por el inframundo. Saben que Osiris puede ser el dios del más allá, un héroe y dios digno y un vampiro bebedor de sangre que esclavizó a miles de personas en su imperio sin sol. El carácter de los dioses, malevolencia y benevolencia, y las asociaciones cambian en función de los días del calendario o las posiciones del sol, la luna, los planetas y las estrellas. Comprenden que los dioses tienen personalidades fragmentadas, que los asocian con el día o la noche, la vida o la muerte, y que su trabajo consiste en comprenderlos.

Los astrónomos a menudo colaboran unidos o basan sus predicciones en los descubrimientos de otros y anotan gran parte de lo que descubren en códigos y profecías, almanaques y cartas astrales. La posición en la Casa es una mezcla de las enseñanzas compartidas con los demás y lo acertado de sus predicciones. Algunos Inmortales de la Casa son conocidos por interpretar los sueños de faraones mientras que otros ganan prestigio cartografiando los cielos para la posteridad.

BAJOS HEKAU

HET KHNEMU

“¡La tecnología y la magia son exactamente lo mismo! Toma cualquier proceso o dispositivo tecnológico y muéstraselo a una sociedad que no esté lo suficientemente avanzada para comprenderlo y lo considerarán magia. Esto es igual de cierto para hacer tostadas como para leer mentes.”

La Het Khnemu es las manos de los Renacidos, los maestros indiscutibles de la artesanía, la construcción y la Senda Hekau de Icono (Ushabti), los artesanos, constructores, ingenieros y mecánicos de los Inmortales. Las partes móviles de sus creaciones reflejan movimientos eternos, su búsqueda para utilizar aparatos para resolver los problemas de la vida y los misterios del renacimiento.

Si un Inmortal describe el cuerpo humano y lo considera una máquina compleja, estudiando las reacciones químicas sobre los efectos del alma, posiblemente sea un miembro de la Het Khnemu. En su búsqueda para resolver el acertijo de la existencia analizan la maquinaria de la vida, la física y la espiritualidad. De la misma manera existen muchos Inmortales de esta Casa que comparten la filosofía de los masones, describiendo a su dios o dioses como grandes arquitectos o diseñadores inteligentes de la creación.

El medio utilizado más a menudo por los miembros de la Het Khnemu es la piedra, la sustancia de la eternidad. Por todo el mundo diversas culturas siempre han construido sus monumentos funerarios en piedra para representar que los muertos han pasado del breve período de la vida a la existencia eterna más allá de la muerte. Se dice que quienes trabajan con la Senda de Icono adoptan algunas de las características tradicionales de la sustancia con la que trabajan, volviéndose estables y firmes como la piedra, fríos como el metal, retorcidos como la madera y otras descripciones.

Los Inmortales de la Het Khnemu construyen tumbas, templos y estructuras similares. Comprenden la mecánica de la comunicad, cómo las culturas se unen para formar una máquina compleja y cómo las personas pueden unirse para construir objetos de gloria eterna. Los Renacidos siempre lo que la arqueología acaba de descubrir, que Khem no era una economía esclavista, y que los grandes edificios faraónicos no eran simplemente el trabajo de los esclavos. Parte del campo de investigación de la Het

Khnemu son las diversas formas de funcionamiento de los grupos, ya sean equipos de trabajo, ejércitos o los residentes de una ciudad.

La Senda de Ushabti (Icono) resulta muy útil en el más allá, donde los reflejos fantasmales de las estatuas pueden utilizarse para construir imperios en las Tierras de las Sombras. Fue esta senda la que ha permitido a los Inmortales construir santuarios inexpugnables en el inframundo y los ha protegido de los diversos Reinos Oscuros que han surgido a su alrededor. Con ejércitos de Ushabti incansables y devotos sirviéndolos en el más allá, los Shemsu-Heru han sido capaces de fortificar y extender el Reino de Amenti, utilizando hechizos nigrománticos para ocultarse de los ojos de los muertos. Otras Dinastías aprendieron la senda y los imitaron, asegurándose de disponer de santuarios en las Tierras de las Sombras a los que retirarse durante sus ciclos de muerte.

Artefactos como el Mecanismo de Antikythera, la batería de Bagdad, la bombilla egipcia, el planeador de Saqqara, el Vimana de la India y dispositivos similares al aeroplano de culturas americanas precolombinas, las descripciones del Libro de Ezequiel y el Libro de Enoch, los manuscritos Voynich y otros apuntan a la existencia de una escuela secreta de mecánica avanzada en el mundo antiguo. Artesanos enigmáticos como Herón de Alejandría, Filón de Atenas, Al-Jaziri y Leonardo Da Vinci indican la posibilidad de la existencia de habilidades tecnológicas que no coinciden con la cronología aceptada del desarrollo científico humano. No sólo los magos de la Tecnocracia han tenido acceso a inventos avanzados para su tiempo. La Het Khnemu ha estado tras esos avances, siguiéndolos de cerca, estudiando con algunos de los más grandes pensadores de todas las épocas, o enseñándoles como parte de cultos o sociedades secretas.

Los miembros de la Dinastía Tzadikim que pertenecen a la Het Khnemu han sido muy influenciados por el libro judío de la creación, el Sefer Yetzirah y a partir de la cábala y otros escritos del judaísmo han hecho muchos avances en la creación de gólems y otros autómatas. El Sefer Yetzirah describe el universo como un ser creado mediante Diez Números (“Sefirot”, el origen de las Sefirot de la Cábala), tres letras madres, siete letras dobles y doce letras elementales y que Dios creó el universo mediante estas cuatro estructuras, que se corresponden con los símbolos astrológicos del cielo, los planetas, las funciones físicas humanas y las partes del cuerpo humano. Habla en detalle sobre el dragón o “enroscado” así como de muchos de los secretos transmitidos por Thoth e Isis desde un punto de vista monoteísta.

La posición entre los Artesanos es una medida sencilla de logros y conocimiento. Inventos nuevos e interesantes, arquitectura fascinante, trampas ingeniosas o tumbas impenetrables sirven para elevar la posición de un Inmortal a ojos de sus compañeros. No es infrecuente que un gran Artesano atraiga a aprendices más que contentos de admitir su carencia de talento y que en el futuro incrementarán su posición porque siguieron las enseñanzas de un gran miembro de la Casa.

HET PTAH

La Het Ptah, formada por los maestros en la creación de Amuletos, es el cuerpo de los Renacidos. Sus miembros se interesan principalmente por el mundo físico carnal, con el ciclo de la vida, con cuestiones sobre la salud y el cuerpo, ya sea la procreación y la unión sexual o los deportes y pasatiempos activos. Los Inmortales de la Het Ptah son curanderos y buscadores de perfección que se reúnen en gimnasios, hospitales y tumbas. También son guardianes, construyendo armas y defensas, ocupándose de la seguridad de sus Dinastías y compañeros.

A veces otras Casas consideran que el enfoque de la Het Ptah es una obsesión; sus miembros a menudo se encuentran obsesionados con sus propios cuerpos, perfeccionando la materia simple de la que están hechos. Incluso los que no llegan a romper las pesas o a atormentar a sus cirujanos plásticos con números de teléfono tienden a estar mucho más interesados en la existencia en el mundo de los vivos y los beneficios que puede ofrecer. La fascinación con la forma física se extiende al resto de los vivos, por lo que los miembros de la Het Ptah a menudo son los mejores curanderos y médicos entre los Inmortales. Buscan perfeccionar a sí mismos y lo que los rodea, y están más que contentos de guiar a otros hacia su nivel. Sin embargo, la Casa en sí se dedica al estudio y creación de talismanes y amuletos mágicos.

Un efecto secundario de la creación de Amuletos es el estudio del arte y la artesanía. Algunos Inmortales de la Casa son artistas de pincel y lienzo, mientras que otros prefieren trabajar en la carne humana con tatuajes o piercings. Entre ellos hay artistas que cooperan con orfebres, creadores de vehículos personalizados junto con diseñadores de sarcófagos y armaduras.

La Het Khnemu suele cooperar con la Het Ptah en la elaboración de obras de arte o más prácticas, imbuidas con poderes mágicos o no. La Het Khnemu no es tan sociable como la Het Ptah, y pocos de sus miembros toman aprendices o estudiantes. Aunque a menudo colaboran, los miembros de la Het Khnemu a menudo reservan sus objetos y creaciones mágicas para sus talleres privados. La posición es una cuestión sencilla y se mide en función de lo que han creado en utilidad y estilo.

LAS VIRTUDES

HET ALETHEIA

La Het Aletheia es la moral de los Renacidos, interesada en el mantenimiento de la Integridad. Toman su nombre de Aletheia (o Alatea), que era la diosa de la verdad, la sinceridad y la honradez. Sus opuestos eran Dolos (Engaño), Apate (Ilusión) y los Pseudologi (Mentiras).

Muy pocos miembros de los Shemsu-Heru forman parte de esta Casa (a la que se refieren como Het Hor) porque consideran que la Wat Hor es la guía definitiva de su Integridad y se niegan a reconocer un nivel más amplio de responsabilidad y moralidad. De hecho los pocos Shemsu-Heru que se unen al grupo lo hacen para intentar convertir la Casa en una herramienta para extender los principios del Wat Hor en la sociedad Inmortal.

Para un Inmortal la Integridad es algo que debe esforzarse por mantener, pero unirse a la Het Aletheia significa que el Renacido debe ayudar a otros en sus propias batallas morales. También debe dedicarse a perseguir y destruir a quienes fallan en mantener su Integridad.

La posición en la Casa se gana viviendo una existencia ejemplar o ayudando a otros a caminar en la senda correcta. Quienes son reconocidos como ejemplos vivos de su senda o filosofía son considerados los mejores de la Het, una sociedad de santos o consejeros sabios.

HET IAKKHOS

La Het Iakkhos (a menudo conocida también como Het Qedesha) se dedica al estudio de la Virtud del Gozo. Son los vividores de los Renacidos, devotos de los Misterios y a menudo la Casa que establece un terreno común entre las diferentes espiritualidades de la sociedad Inmortal, debatiendo las similitudes y diferencias entre Odín y Badh, o entre Osiris y Orfeo.

Iakkhos (o Iaco) era un semidios o espíritu que ayudaba a la diosa Démeter y el líder de los Misterios de Eleusis. Personificaba el grito ritual de iakhe de la procesión de los iniciados y se le considera el avatar de los propios misterios.

La tarea autoimpuesta por la Het Iakkhos es ayudar a sus compañeros Inmortales a combatir con el siempre presente estancamiento y la depresión que acompañan a la vida eterna y la lucha constante contra el Olvido. Organizan festivales y ceremoniales o simples viajes turísticos para sus asociados, recordando a los guerreros más dedicados que no todo en la vida es dolor y muerte. Algunos son cortesanos y prostitutas sagradas, otros son poetas y bardos, y otros se dedican a diversas formas de entretenimiento y espectáculo. Los que no pueden cantar y bailar se convierten en promotores de fiestas, proporcionando refugios y recursos a los Renacidos locales.

Los Inmortales más ancianos o con códigos especialmente rígidos a menudo consideran a los miembros de la Het Iakkhos como descontrolados y decadentes, incluso pecaminosos, y la verdad es que muchos Renacidos no son lo bastante jóvenes como para comprender los principios de la Casa. Durante la mayor parte de la historia de la humanidad el sexo y el abandono, los entretenimientos y el gozo de la existencia han sido elementos que se han disfrutado y experimentado en la privacidad, con vergüenza y secreto, mientras que la Casa del Gozo defiende elementos completamente opuestos.

No es especialmente difícil incrementar posición en la Het Iakkhos, pero sí es difícil mantenerla. Una mala fiesta, una mala raya de cocaína o un ritual que parece no agradar a los dioses y toda la posición adquirida puede perderse.

HET MNEMOSYNE

La Het Mnemosyne es literalmente la Memoria de los Renacidos. Sirven como custodios del conocimiento y trabajan para mantener la identidad de cada Inmortal con el que interactúan. La Virtud de Memoria es mucho más que recordar el pasado, o eso es lo que dice la Het Mnemosyne, también consiste en mantener lo que es cada uno, conservar la individualidad, la chispa divina de cada vida, la Psique. Enseñan que *“El camino más rápido hacia el Olvido es perder tu propio sentido del ser.”*

Los dominios de la Casa de la Memoria a menudo están llenos de historia física, ya sea colecciones de diarios y trofeos de los Inmortales o localizaciones de grandes acontecimientos. La Casa es muy activa, habiendo recuperado muchos tesoros perdidos, pinturas y objetos funerarios y también mantienen una vigilancia cuidadosa de objetos importantes que se encuentran en colecciones privadas o públicas. Algunos ocupan posiciones en museos o en empresas de seguridad para tener acceso a los objetos físicos que pueden ayudar a los Renacidos en sus intentos de mantener o recuperar sus recuerdos.

Se rumorea que la Het Mnemosyne tiene vínculos con el Gremio fantasmal de los Mnemoi en el Mundo Subterráneo y sus detractores pueden señalar a varios momentos en que los Inmortales de la Casa han aparecido para ayudar a esos Wraiths como prueba del rumor. La Casa ni niega ni admite semejante rumor, pero si fuera cierto sólo los miembros más veteranos de la Het lo saben.

La posición en la Het Mnemosyne se gana y mantienen acumulando conocimiento o ayudando a otros a conservar sus recuerdos e identidades. Al margen de que hayan ocupado un puesto en el Velo de Isis o recuperado los recuerdos de un Inmortal amnésico mediante la hipnosis, la posición de la Casa de la Memoria es algo que los demás pueden comprobar con facilidad.

LISTA DE HECHIZOS

MANUALES DE REFERENCIA

W: <i>eO2E</i>	<i>Wraith: el Olvido, 2ª edición</i>
M: <i>IR</i>	<i>Momia: la Resurrección</i>
M: <i>tRPG</i>	<i>Mummy: the Resurrection Players Guide</i>
Mdt: <i>M</i>	<i>Mundo de Tinieblas: Momia (2ª edición)</i>

ALQUIMIA

La Alquimia es el arte esencial de la inmortalidad, tanto como medio para que los Renacidos comprenden su propia existencia y como el camino hacia todas las demás Sendas. La Senda de Alquimia es el estudio del cambio y la transformación, pero también el uso de los elementos de la naturaleza. Sus maestros estudian el mundo y su flora, observan los efectos que una sustancia tiene sobre otra y pueden explicar las diversas propiedades de toxinas y ungüentos. La Alquimia fue la primera ciencia y el arte ha evolucionando junto con la propia Senda.

ARTES DE NIVEL UNO

-Aliento de Invierno (Respiro)	M: tRP pág. 135
-Ataque del Puño de Serpiente (Feng Tan)	M: tRPG pág. 140
-Ayuda Leve del Protector (Feng Tan)	M: tRPG pág. 139
-Análisis de Material	M: IR pág. 83
-Bebedizo de Siete Días en Reposo	M: IR pág. 83
-Calabaza de los Capacocha (Saudade)	M: tRPG pág. 129
-Caricia del Dulce Sueño (Feng Tan)	M: tRPG pág. 140
-Elixir Sencillo	M:IR pág. 84
-Estancamiento	M:IR pág. 84
-Filtro Sencillo	M:IR pág. 84
-Guirnalda de Sacrificio (Saudade)	M:tRPG pág. 129
-Meditación del Cuerpo de Hierro (Lung Tan)	M:tRPGpág. 139
-Nube de Humo	M:IR pág. 84
-Olor Neutro (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Pasta Saran (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Poción de Entereza	M:IR pág. 85
-Polvo de Purificación (Sarandu)	M:tRPG pág. 122
-Técnica de Curación Corporal (Feng Tan)	M:tRPG pág. 139
-Tónico Sencillo	M:IR pág. 85
-Toque Purificador (Respiro)	M:tRPG pág. 134
-Veneno Leve	M:IR pág. 85

ARTES DE NIVEL DOS

-Chispa de Ra	M:IR pág. 85
-Esencia de Anhelo	M:IR pág. 85
-Extracto Menor	M:IR pág. 85
-Farol Espiritual (Feng Tan)	M:tRPG pág. 141
-Hielo del Desierto	M:IR pág. 86
-Junco de Corrientes Ocultas	M:IR pág. 86
-Kata de la No Mente (Lung Tan)	M:tRPGpág. 148
-Ojos del Ka	M:IR pág. 86
-El Pan que Habla (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-Prana del Viento de la Tormenta (Feng Tan)	M:tRPG pág. 141
-Purificado de Impurezas (Respiro)	M:tRPG pág. 135
-Pusanga (Saudade)	M:tRPG pág. 130
-Saliva de Cobra	M:IR pág. 86
-Sangre de la Serpiente	M:IR pág. 86

-Ungüento del Gato (u otros cambiaformas) (Alitu)	M:tRPG pág. 120
-Zarpa del Tigre que Salta (Feng Tan)	M:tRPG pág. 141

ARTES DE NIVEL TRES

-Abrir el Tercer Ojo (Feng Tan)	M:tRPG pág. 142
-Ataque de la Mano en Llamas (Feng Tan)	M:tRPG pág. 142
-Chichi de los Poderosos (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-El Curandero Errante (Alitu)	M:tRPG pág. 120
-Elixir Complejo	M:IR pág. 86
-Filtro Complejo	M:IR pág. 86
-Lágrimas de Isis	M:IR pág. 87
-Liberar las Sombras de la Locura (Respiro)	M:tRPG pág. 136
-Millar de Lenguas	M:IR pág. 87
-Poción de Valor	M:IR pág. 87
-Polvo del Mañana (Respiro)	M:tRPG pág. 136
-Precisión de la Grulla Elegante (Feng Tan)	M:tRPG pág. 142
-Sales de los Muertos	M:IR pág. 87
-Sueño Eterno (Respiro)	M:tRPG pág. 136
-Tónico Complejo	M:IR pág. 87
-Veneno Peligroso	M:IR pág. 87

ARTES DE NIVEL CUATRO

-Cenizas a Cenizas	M:IR pág. 87
-Dentro del Río (Sarandu)	M:tRPG pág. 127
-Extracto Mayor	M:IR pág. 88
-Invocar el Alma Gélida [primera versión] (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Manto de Autoridad Divina (Feng Tan)	M:tRPG pág. 143
-Método de Curación de la Plaga (Feng Tan)	M:tRPG pág. 143
-Memoria del Agua (Sarandu)	M:tRPG pág. 126
-Panacea	M:IR pág. 88
-Piedra Filosofal	M:IR pág. 88
-Poción del Ka Separable	M:IR pág. 88
-Viaje sin fin (Respiro)	M:tRPG pág. 137

ARTES DE NIVEL CINCO

-Carne de Pureza (Respiro)	M:tRPG pág. 138
-Crisol Catalizador	M:IR pág. 88
-Cuerpo de los Dioses	M:IR pág. 88
-Divinidad del Emperador Celestial (Feng Tan)	M:tRPG pág. 144
-Elixir Potente	M:IR pág. 89
-Filtro Potente	M:IR pág. 89
-Llama Viva Trascendente (Feng Tan)	M:tRPG pág. 145
-Poción de Divinidad	M:IR pág. 89
-Poción del Cuerpo Envilecido	M:IR pág. 89
-Polvo al Polvo	M:IR pág. 89
-Restauración del Vigor de la Juventud (Feng Tan)	M:tRPG pág. 144
-Tónico Potente	M:IR pág. 89
-Veneno Letal	M:IR pág. 90

AMULETOS

La creación de objetos que contienen y pueden activar hechizos es una forma habitual de magia por todo el mundo, ya sean los papeles con hechizos inscritos en China o la piel despellejada de las víctimas de los sacrificios aztecas. Quienes dominan el arte de los Amuletos son artistas y artesanos, pero raramente mecánicos. Sus creaciones son hermosas, a menudo muy elaboradas, pero siempre estáticas.

ARTES DE NIVEL UNO

-Calmar el Ala Agitada (Lung Tan)	M:tRPG pág. 147
-Envolver el Manto Sarandu)	M:tRPG pág. 123
-Manto de Cenizas	M:IR pág. 91

-Ojo del Horizonte	M:IR pág. 92
-Plantar el Alma (Sarandu)	M:tRPG pág. 122
-Pumapuncu (Sarandu)	M:tRPG pág. 122
-Refugio de los Elegidos (Respiro)	M:tRPG pág. 134
-Salvaguarda contra Madera	M:IR pág. 92
-Salvaguarda de Incienso (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Salvaguarda de las Tres Hermanas Sarandu)	M:tRPG pág. 122
-Salvaguarda Sencilla	M:IR pág. 92
-Signo de Salvaguarda	M:IR pág. 92

ARTES DE NIVEL DOS

-Alimentar la Cueva (Sarandu)	M:tRPG pág. 124
-Amuleto de Caminar por las Nubes	M:IR pág. 92
-Elevar el Brillo de la Terraza (Sarandu)	M:tRPG pág. 124
-Escarabeo de la Vida	M:IR pág. 93
-Hechizo del Invierno (Respiro)	M:tRPG pág. 136
-Huevos de Maldición (Saudade)	M:tRPG pág. 130
-Oración del Aken	M:IR pág. 93
-El Pan que Habla (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-Salvaguarda Menor	M:IR pág. 93
-Seguir las Pezuñas (Saudade)	M:tRPG pág. 130
-Sunay (Sarandu)	M:tRPG pág. 124
-Talismán Menor	M:IR pág. 93

ARTES DE NIVEL TRES

-Aura de Pureza (Respiro)	M:tRPG pág. 136
-Chichi de los Poderosos (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-Defensa de los Canteros (Sarandu)	M:tRPG pág. 125
-Descanso del Peregrino (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Escudo de la Fortuna (Lung Tan)	M:tRPG pág. 149
-Envolturas de Imhotep	M:IR pág. 94
-Kentipuncu (Sarandu)	M:tRPG pág. 124
-Maldición Menor (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-Plataforma del Destino (Sarandu)	M:tRPG pág. 125
-Salvaguarda contra Metal	M:IR pág. 94
-Salvaguarda Mayor	M:IR pág. 94
-Signo de la Buena Fortuna	M:IR pág. 94
-Velo de Amaunet	M:IR pág. 94

ARTES DE NIVEL CUATRO

-Atadura de Ébano	M:IR pág. 95
-Bendición de Geb	M:IR pág. 95
-Geoglifo (Sarandu)	M:tRPG pág. 126
-Invocar el Alma Gélida [segunda versión] (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Maldición Mayor (Saudade)	M:tRPG pág. 132
-Ojo de Sekhmet	M:IR pág. 95
-Pergamino del Ojo de la Mente (Lung Tan)	M:tRPG pág. 149
-Salvaguarda Mayor	M:IR pág. 95
-Talismán Mayor	M:IR pág. 95
-Velo Mayor de Amaunet	M:IR pág. 95

ARTES DE NIVEL CINCO

-Congelar Esencia (Respiro)	M:tRPG pág. 138
-Engullido por la Madre (Sarandu)	M:tRPG pág. 127
-Envolturas de Osiris	M:IR pág. 96
-Escarabeo de la Muerte	M:IR pág. 96
-Invocar el Alma Gélida [tercera versión] (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Broche de Isis	M:IR pág. 96
-Salvaguarda Formidable	M:IR pág. 96
-Salvaguarda de Permanencia	M:IR pág. 96

CELESTIAL

El estudio de las profecías y señales, comprender y dominar los cielos es el ámbito de los maestros de la Senda Celestial. Su misión consiste en advertir a las Dinastías de futuras amenazas y ayudar a los Inmortales a reconciliar su libre voluntad con el destino. Estudian las ciencias de la astrología y la astronomía, las acciones de los animales y los cambios climáticos. No es infrecuente que los Inmortales utilicen Celestial para conseguir ventaja sobre sus adversarios jugando a las cartas o en el mercado de valores. En el mundo moderno se sienten atraídos por las teorías del caos y el azar aleatorio, así como las estadísticas y los patrones matemáticos. Entre ellos se encuentran cazadores de tormentas y biólogos árticos, así como tradicionales adivinos, inversores de banca o jugadores.

ARTES DE NIVEL UNO

-Asir el Agua	M:IR pág. 97
-Calmar el Ala Agitada (Lung Tan)	M:tRPG pág. 147
-Escalar el Cielo (Respiro)	M:tRPG pág. 130
-Magia Climática Sencilla	M:IR pág. 97
-Maldición del Falso Eunuco (Saudade)	M:tRPG pág. 128
-No Visto (Saudade)	M:tRPG pág. 130
-Ocultar las Estrellas	M:IR pág. 98
-Pasaje Invisible (Lung Tan)	M:tRPG pág. 147
-Pintar el Bosque (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Pulir la Piedra (Sarandu)	M:tRPG pág. 122
-Seguir el Humo (Alitu)	M:tRPG pág. 117
-Sentir la Corriente de la Fortuna (Feng Tan)	M:tRPG pág. 140
-Serenar	M:IR pág. 99
-Suspender las Estrellas	M:IR pág. 99
-Traer el Agua Verdadera (Alitu)	M:tRPG pág. 117
-Visión Climática	M:IR pág. 99
-Visión del Invierno (Respiro)	M:tRPG pág. 135

ARTES DE NIVEL DOS

-Arrojar el Poder (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-Bendición del Fuego (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Cántaro de Illapa (Alitu)	M:tRPG pág. 119
-Danza del Mono Borracho (Feng Tan)	M:tRPG pág. 141
-Huevos de Maldición (Saudade)	M:tRPG pág. 130
-Leer las Estrellas	M:IR pág. 99
-Libro de Thoth	M:IR pág. 101
-Magia Climática Menor	M:IR pág. 101
-Mirada en el Cuenco (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Sahu-Ra	M:IR pág. 102
-Salvaguarda de la Lluvia (Sarandu)	M:tRPG pág. 125
-Susurros de la Montaña (Respiro)	M:tRPG pág. 135
-Visión de la Hiedra (Alitu)	M:tRPG pág. 119

ARTES DE NIVEL TRES

-Formas Divinas	M:IR pág. 102
-Invocar a las Estrellas	M:IR pág. 102
-Magia Climática Mayor	M:IR pág. 103
-Quemar el Manojó (Alitu)	M:tRPG pág. 119
-Recipientes de Conocimiento (Saudade)	M:tRPG pág. 132
-Rito del Matrimonio Sagrado (Saudade)	M:tRPG pág. 131

ARTES DE NIVEL CUATRO

-Cabalgar la Ola (Alitu)	M:tRPG pág. 121
-Caminar en la Luz (Saudade)	M:tRPG pág. 133
-Despertar de Ra	M:IR pág. 103
-Leer el Árbol de la Vida	M:IR pág. 103

-Llamar al Mar Frío (Sarandu)	M:tRPG pág. 126
-Magia Climática Superior	M:lR pág. 104
-Rito del Sapo (Alitu)	M:tRPG pág. 120
-Sabiduría de Isis	M:lR pág. 104
-Tormenta de Arena	M:lR pág. 104

ARTES DE NIVEL CINCO

-Cacería del Sol (Alitu)	M:tRPG pág. 121
-El Camino de los Reyes (Lung Tan)	M:tRPG pág. 151
-Despertar de Apofis	M:lR pág. 105
-Enterramiento (Respiro)	M:tRPG pág. 138
-Grandeza Divina	M:lR pág. 105
-Magia Climática Poderosa	M:lR pág. 106
-Ojo de la Tempestad (Lung Tan)	M:tRPG pág. 151
-Ordenar a los Señores del Fuego (Saudade)	M:tRPG pág. 134
-El Paso de los Gentiles Tifones (Feng Tan)	M:tRPG pág. 144
-Plaga de Ma'at	M:lR pág. 106
-Romper el Escudo de Impureza (Respiro)	M:tRPG pág. 139
-Urcuchilla (Alitu)	M:tRPG pág. 121

ICONO (USHABTI)

Desde el arquitecto Imhotep a Herón de Alejandría, la creación de máquinas y autómatas ha estado presente en el genio de la civilización. Quienes dispusieron de un lenguaje escrito se impusieron sobre los que no lo tenían. Quienes construyeron carros con ruedas y arcos compuestos conquistaron a quienes no los tenían. Es la esencia de la mente inquieta y de la especie dominante en el mundo.

Ushabti es un arte que mezcla magia simpática y dispositivos complicados, con máquinas y autómatas que sirven a los magos en este mundo. También está relacionado con la creación de reliquias que ayudan al Ba en el inframundo y que fortalecen y protegen los Reinos Sombríos de los Inmortales en sus ciclos de muerte. Palabras de poder talladas o recitadas sobre un modelo imagen pueden unirlo espiritualmente con el ser o el objeto que simboliza, así que lo que le ocurre a uno le ocurre a ambos; o puede darle una especie de vida y suficiente inteligencia para que obedezca órdenes sencillas, o puede hacer que el objeto o ser representado aparezca y sea real en el mundo físico o de los muertos.

Los Cabiri protegen sus cámaras subterráneas con perros mecánicos de tres cabezas; los Xibalba se protegen de Tezcatlipoca con mantos de plumas fantasmales; la magia de Ushabti es la única forma segura de crear Reliquias que sobrevivan en las Tierras de las Sombras y más allá.

ARTES DE NIVEL UNO

-Arrebatamiento Sencillo	M:lR pág. 108
-Criatura Sencilla	M:lR pág. 108
-Desactivación Sencilla	M:lR pág. 108
-Dominar Utensilios Sencillos	M:lR pág. 109
-Forraje de Hunin Pacha (Sarandu)	M:tRPG pág. 121
-Lacayo Sencillo	M:lR pág. 109
-Patíbulo del Sol (Saudade)	M:tRPG pág. 128

ARTES DE NIVEL DOS

-Arrebatamiento Menor	M:lR pág. 109
-Criatura Menor	M:lR pág. 109
-Desactivación Menor	M:lR pág. 110
-Desechos del Sol (Saudade)	M:tRPG pág. 130
-Dominar Utensilios Menores	M:lR pág. 110
-Enseres Sencillos	M:lR pág. 110
-Invocar a los Servidores de la Nieve (Respiro)	M:tRPG pág. 135
-Puerta Falsa	M:lR pág. 110

ARTES DE NIVEL TRES

-Arrebatamiento Mayor	M:lR pág. 110
-Atadura del Destino Mayor	M:lR pág. 110
-Cisto de las Ofrendas (Sarandu)	M:tRPG pág. 124

-Criatura Mayor	M:IR pág. 111
-Defensa de los Canteros (Sarandu)	M:tRPG pág. 125
-Desactivación Mayor	M:IR pág. 111
-Dominar Utensilios Complejos	M:IR pág. 111
-Enseres Complejos	M:IR pág. 111
-Moldear el Cuerpo (Sarandu)	M:tRPG pág. 125
-Recipiente de Sekhem	M:IR pág. 111
-Reflejo Modesto	M:IR pág. 112
-Reliquia Mayor	M:IR pág. 112
-Supervisor	M:IR pág. 112

ARTES DE NIVEL CUATRO

-Arrebatamiento Superior	M:IR pág. 112
-Atadura del Destino Superior	M:IR pág. 112
-Corona de Lucochulpec (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Criatura Superior	M:IR pág. 113
-Desactivación Superior	M:IR pág. 113
-Enseres Superiores	M:IR pág. 113
-Guardia	M:IR pág. 113
-Reflejo Majestuoso	M:IR pág. 113
-Reliquia Superior	M:IR pág. 113

ARTES DE NIVEL CINCO

-Apu (Saudade)	M:tRPG pág. 133
-Arrebatamiento Formidable	M:IR pág. 114
-Atadura del Destino Formidable	M:IR pág. 114
-Criatura Formidable	M:IR pág. 114
-Desactivación Formidable	M:IR pág. 114
-Dominar Avalancha (Sarandu)	M:tRPG pág. 127
-Enseres Formidables	M:IR pág. 114
-Guerreros de Piedra (Sarandu)	M:tRPG pág. 127
-Recipiente del Ka	M:IR pág. 114
-Reflejo Formidable	M:IR pág. 114
-Reliquia Formidable	M:IR pág. 115

NIGROMANCIA

La Senda Hekau de Nigromancia proporciona al Inmortal poder sobre los Muertos Sin Reposo y todo lo que se encuentra en la Umbral Oscura mientras está vivo. Pero en muchos sentidos es la Senda del Alma, la Senda de los Espíritus, pues con ella el Inmortal también consigue poder sobre su propia alma. Al ser seres que se encuentran entre dos mundos, la magia de los Inmortales necesita abrazar la diferencia entre carne y espíritu y la frontera entre ambos. La Nigromancia es el arte y filosofía que enseña a los Renacidos formas de manipular el mundo invisible y utilizar las energías del mundo espiritual, así como formas y medios de sobrevivir al relacionarse con las criaturas de otros mundos. Es el arte hermano de los Arcanoi, los poderes de los muertos y de los Sahu de los Inmortales mientras se encuentran en el ciclo de la muerte.

Debido a esta nueva definición de Nigromancia, los siguientes hechizos ya no forman parte de este arte: Fanal Fantasmal, Caminar por la Tormenta, Escudo de la Tormenta, Portal Sombrío y la Gracia de Amenti, pero muchas de sus habilidades han pasado a la Senda de Het-Ka Aarhus, como se detalla en la sección de Nuevos Hechizos.

ARTES DE NIVEL UNO

-Aliento de Invierno (Respiro)	M:tRPG pág. 135
-Caminar por la Tormenta	M:IR pág. 115 [eliminado]
-Cien Nubes Oscuras (Lung Tan)	M:tRPG pág. 146
-Cosechar la Melena (Saudade)	M:tRPG pág. 128
-Coyllur Riti (Saudade)	M:tRPG pág. 128
-Fanal Fantasma	M:IR pág. 115 [eliminado]
-Honda del Festín de la Luna (Saudade)	M:tRPG pág. 129
-Invocar a los Muertos	M:IR pág. 116

-Juzgar al Alma	M:IR pág. 116
-Manto de la Muerte	M:IR pág. 116
-Plantas de Poder (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Polvo de la Caza (Saudade)	M:tRPG pág. 128
-Preservación del Cuerpo	M:IR pág. 117
-Separar el Ka	M:IR pág. 117
-Ver las Tierras del Espíritu	M:tRPG pág. 140

ARTES DE NIVEL DOS

-Atadura de Ébano (Lung Tan)	M:tRPG pág. 147
-Ataque de la Mano de Hielo (Lung Tan)	M:tRPG pág. 148
-Atar a los Muertos	M:IR pág. 117
-Desterrar a los Muertos	M:IR pág. 117
-Evocar a la Muerte	M:IR pág. 118
-Escudo contra la Tormenta	M:IR pág. 118 [eliminado]
-Cien Nubes Oscuras (Lung Tan)	M:tRPG pág. 140
-Fertilidad de Osiris	M:IR pág. 119
-Invocar a los Servidores de la Nieve (Respiro)	M:tRPG pág. 135
-Farol Espiritual (Feng Tan)	M:tRPG pág. 141
-Sentir a los Muertos	M:IR pág. 119

ARTES DE NIVEL TRES

-Atadura del Servidor del Demonio (Feng Tan)	M:tRPG pág. 142
-Atar a los Vivos	M:IR pág. 119
-Chupar la Chonta (Saudade)	M:tRPG pág. 132
-Descanso del Peregrino (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Manifestación	M:IR pág. 119
-Método de Caminar como los Fantasmas (Lung Tan)	M:tRPG pág. 148
-Mano de la Muerte	M:IR pág. 120
-Polvo del Mañana Respiro)	M:tRPG pág. 136
-Portal Sombrío	M:IR pág. 120 [eliminado]
-Proyección del Ser Interior (Lung Tan)	M:tRPG pág. 148
-Rito de la Mesa (Saudade)	M:tRPG pág. 132
-Separar el Ba	M:IR pág. 120
-Zarzas en el Camino (Lung Tan)	M:tRPG pág. 148

ARTES DE NIVEL CUATRO

-Abrazo del Khaibit	M:IR pág. 121
-Animar Cadáver	M:IR pág. 120
-Atravesar Barreras (Feng Tan)	M:tRPG pág. 142
-Beber el Moche (Saudade)	M:tRPG pág. 133
-Cambio de Guardia (Saudade)	M:tRPG pág. 132
-Consunción del Pecado	M:IR pág. 121
-Geoglifo (Sarandu)	M:tRPG pág. 126
-Gracia de Amenti	M:IR pág. 121 [eliminado]
-Jarro Fantasmal (Saudade)	M:tRPG pág. 133
-Nublar la Mente (Lung Tan)	M:tRPG pág. 149
-Piedras Susurranhtes (Lung Tan)	M:tRPG pág. 150
-Separar Alma	M:IR pág. 122

ARTES DE NIVEL CINCO

-Aprisionar al Ba	M:IR pág. 122
-Convocar al Khaibit	M:IR pág. 122
-Corazón de la Vida	M:IR pág. 123
-Extirpar el Olvido	M:IR pág. 123
-Panoplia de Sombra	M:IR pág. 123
-Qaya (“Gran Invocación”)	M:tRPG pág. 134
-Remodelar el Alma Perdida	M:IR pág. 123
-Seguir las Huellas del Dragón (Lung Tan)	M:tRPG pág. 151

NOMENCLATURA – REN HEKAU

El lenguaje y la expresión son las herramientas de esta Senda, y sus maestros son historiadores y artesanos de la palabra, antropólogos y criptógrafos. Estudian la conexión entre la creación y la habilidad de los hombres para nombrarla y controlarla, buscando el poder de los nombres y el lenguaje. La idea de realizar hechizos con palabras y encantamientos nacen de la práctica de la Nomenclatura, y los primeros pasos de esta Senda a menudo se parecen al lanzamiento de hechizos de la cultura popular.

ARTES DE NIVEL UNO

-El Camino del Alma Tranquila (Lung Tan)	M:tRPG pág. 147
-Designar la Advertencia	M:IR pág. 126
-Interrogar a los Árboles	M:IR pág. 126
-Fuerza del Ayno (Saudade)	M:tRPG pág. 129
-Nombrar el Secreto	M:IR pág. 126
-Nombre de la Fuente (Alitu)	M:tRPG pág. 118
-Olvidar el Árbol	M:IR pág. 126
-Olvidar la Piedra	M:IR pág. 126

ARTES DE NIVEL DOS

-Aliento de las Focas (Sarandu)	M:tRPG pág. 124
-Atrapar el Nombre (Sarandu)	M:tRPG pág. 130
-Beber el Polvo (Sarandu)	M:tRPG pág. 123
-Controlar a la Bestia	M:IR pág. 126
-Convertirse en Árbol	M:IR pág. 127
-Convertirse en Piedra	M:IR pág. 127
-Nublar el Nombre	M:IR pág. 127
-Reparar la Carne	M:IR pág. 128

ARTES DE NIVEL TRES

-Controlar el Pensamiento	M:IR pág. 128
-Convertirse en Animal	M:IR pág. 128
-Dominar el Fuego (Alitu)	M:tRPG pág. 120
-Icaros (Saudade)	M:tRPG pág. 131
-Nombre del Hekau	M:IR pág. 128
-Susurros para el Corazón	M:IR pág. 129

ARTES DE NIVEL CUATRO

-Ataque de los Diez Pasos (Feng Tan)	M:tRPG pág. 143
-Esclavizar	M:IR pág. 129
-Fortalecer la Carne	M:IR pág. 129
-Maldición del Sur (Respiro)	M:tRPG pág. 137
-Nombrar la Destrucción del Cuerpo	M:IR pág. 129
-Pronunciar todos los Nombres	M:IR pág. 130
-Salvaguarda del Metal del Cielo (Saudade)	M:tRPG pág. 131

ARTES DE NIVEL CINCO

-El Nombre de los Olvidados (Alitu)	M:tRPG pág. 120
-Olvidar a la Persona	M:IR pág. 130
-Palabra Autoritaria	M:IR pág. 130
-Palabra de Ptah	M:IR pág. 131
-Susurros para el Cuerpo	M:IR pág. 131
-El Toque de la Muerte (Lung Tan)	M:tRPG pág. 151

EL HECHIZO DE LA VIDA

Todos los Inmortales han sido creados con el Hechizo de la Vida o una variación del mismo. El hechizo original fue creado por Isis y Nephthys y fue utilizado para crear a los Shemsu-Heru. De los Shemsu-Heru surgieron los Ismaelitas, y de ellos los Cabiri y los Tzadikim. Después se produjo una transmutación del hechizo realizada por magos de tierras lejanas tras haber recibido el conocimiento del Gran Rito de Ismaelitas vagabundos. Tanto en Asia como en Europa los magos utilizan elixires o

componentes consumibles para crear a los Xianrén y a los Crochan Geni, mientras que otros magos utilizaron los elementos nigrománticos del Hechizo de la Vida para crear a los Xibalba y a los Oboli.

Sin embargo, la asunción de que todas las versiones del Hechizo tienen un origen común no está escrita en piedra, aunque gran parte de este suplemento se inclina por esta versión. Si no te gusta la visión egipcocéntrica de esta versión de **Momia**, nada te impide contar historias en un mundo donde los Inmortales han sido creados por separado.

El origen paralelo del Hechizo de la Vida en más de una cultura no es imposible, después de todo existen diversos efectos y hechizos mágicos que los magos desarrollaron por sí mismos sólo para descubrir que sus hermanos extranjeros habían hecho lo mismo. Añade además la ausencia de fronteras y distancias para los Despertados en la Edad Mítica y nada impide a los magos de Sudamérica desarrollar el mismo Gran Rito que los estudiantes de Thoth y los Wyck.

La magia del Hechizo de la Vida es un elemento sin igual surgido de la Edad Mítica, un período fantástico donde el mundo no estaba dividido. Cada grupo o facción de magos que lo practicó, le añadió sus propios elementos, creencias y focos. Los Cabiri han documentado más de 60 variaciones cosméticas del Hechizo de la Vida, que señalan a diversos períodos y estilos dentro del Velo de Isis o de los diferentes cultos y culturas de magos que realizaron el Gran Rito. A medida que el conocimiento del Hechizo se alejaba del Nilo, sus rituales y elementos sufrieron cambios y alteraciones dictados por los patrones y paradigmas locales pero el propio Hechizo siguió siendo en esencia el mismo.

Uno de los aspectos más importantes del Hechizo de la Vida es la muerte. Isis conocía el ciclo natural y su estilo de magia era más similar al de los modernos Verbena que al de cualquier otra Tradición mágica. Ella sabía que todas las cosas deben nacer de los poderes duales masculino y femenino y que todas las cosas deben pasar finalmente al siguiente estado de la existencia a través del portal de la muerte.

Los aliados cambiaformas de los Inmortales, especialmente los Caminantes Silenciosos, comprendían el proceso del Hechizo de la Vida y presenciaron su adherencia al ciclo natural. Para estos Garou y quienes compartían su sabiduría, no existía nada antinatural en el viaje eterno de los Inmortales a través del ciclo de la vida y de la muerte.

Pero esto es mucho más que una mera creencia religiosa o un concepto pagano. La muerte es esencial para todo lo que vive y negarla alimenta el Olivod. De esta forma todos los Inmortales creados con el Hechizo de la Vida deben morir antes de convertirse en Inmortales, y no es hasta que han muerto que adquieren la inmortalidad. Los magos que niegan la muerte, los Liches y algunos de los peores Inmortales oscuros, que crean Inmortales que no han saboreado la muerte, terminan sirviendo al Olvido de formas demasiado terribles para describirlas.

Históricamente las primeras Momias creadas por los magos ajenos al Velo de Isis fueron los antiguos Tzadikim, seguidos poco después por los primeros Xibalba. Bien mediante la traición de un Ismaelita o de algún pacto olvidado con el Velo de Isis, el Hechizo de la Vida se abrió camino hasta las manos de los magos de Elam en algún momento del siglo XX a.C. y fue utilizado para crear a los Tzadikim. Excepto por ser pronunciado con otro lenguaje y dedicado a dioses del inframundo diferentes, el Hechizo es para todos los propósitos idéntico al que creó a los Shemsu-Heru y los primeros Ismaelitas.

El Hechizo de la Vida Xibalba comparte muchos detalles con sus contrapartidas y algunos rumores afirman que viajó hasta Sudamérica llevado por Ismaelitas de Oriente Medio. Sin embargo, nadie sabe cómo los pueblos mesoamericanos aprendieron el gran hechizo de Isis. Ciertamente el mundo era un lugar más pequeño en la Edad Mítica, y tanto los muertos como los Despertados lo hacían más pequeño en sus propios círculos. Quizás los magos de Egipto se encontraron con magos epiolmecas en los reinos de la mente y el espíritu que un día se convertirían en la Umbra, o quizás los Wraiths de los magos compartieron sus secretos tras la muerte en alguna Costa Lejana o Derrotero de la Tempestad.

Cuando los Ismaelitas compartieron el Hechizo de la Vida con Cabirus en el siglo VI a.C. no sabían que otros ya habían dejado que el ritual cayera en las manos de los Wyck en la lejana Isla de los Poderosos o de los Alquimistas de la lejana Catay.

Incluso estas mutaciones del hechizo original se dividieron más debido a los detalles culturales y filosóficos. Existen Xibalba norteamericanos cuyos preparativos para alcanzar la inmortalidad incluyeron la automutilación y largos períodos en cabañas de sudoración o colgando de cuerdas. En México un culto de magos Molió a los espíritus de los aspirantes a Inmortales para que parecieran desollados como parte de la ceremonia de preparación. Los Xianrén de origen mongol se preparaban para su primera muerte como guerreros, utilizando la magia de cortesanos y magos alquimistas cuando cruzaban a las Tierras de las Sombras tras un final rápido y violento. Estos Xianrén comparten Dinastía con budistas tibetanos que se convirtieron en Renacidos casi completamente solos, tras elaborar el elixir de la vida eterna por sí mismos y entonces ayunar hasta morir tras un proceso largo y doloroso.

Cada Dinastía descrita en este suplemento incluye algunas facciones dentro de cada grupo que destacan por sus elementos y métodos distintivos a la hora de utilizar el Hechizo de la Vida pero se anima

a jugadores y Narradores a desarrollar estas ideas y añadir cualquier facción cultural o temáticamente apropiada por su cuenta.

Algunos jugadores pueden sentirse incómodos con la sugerencia de que un antiguo egipcio viajó a Sudamérica y que las pistas parecen indicar que el Hechizo de la Vida utilizado para crear a los Xibalba es de hecho el mismo que creó Isis, o una variante muy parecida. Podemos rechazar las pseudoteorías esotéricas de la Nueva Era y afirmar sinceramente que los nativos precolombinos eran igual de capaces que los antiguos egipcios a la hora de realizar magia. También sabemos que las momias de los Andes y del resto de América Central y del Sur no son como las momias de Egipto. En nuestro mundo resulta una noción estúpida y un poco insultante para otras culturas asumir que todas las culturas aprendieron la construcción de las pirámides y la preservación de los cuerpos de un mismo origen.

Pero éste no es nuestro mundo, es el Mundo de Tinieblas. Es un mundo que evoluciona de la Edad Mítica y su prehistoria no es igual a la de nuestro mundo. La Edad Mítica nos resulta difícil de imaginar en un mundo donde sólo puede existir una verdad. En esa época legendaria existían paradoja, conflicto y varios niveles de realidad. Adán existió de verdad, pero al mismo tiempo no sólo existieron otros humanos, sino que fueron muy anteriores a Adán y Eva. Cuando las puertas del Edén se cerraron para Adán, Lilith y Eva, la humanidad de África había evolucionado de los primates y se había estado extendiendo durante milenios. Aunque rechazamos la teoría pseudocientífica de un contacto prehistórico entre Mesoamérica y Egipto, en el Mundo de Tinieblas existen Despertados entre la humanidad. Su vínculo tenue con las pirámides y estructuras místicas, y por supuesto las leyendas sobre las Momias son correctas en el mundo donde está ambientado nuestro juego de rol.

Así que usamos elementos de la contracultura, mencionamos que las Momias de Perú y de otras culturas muestran métodos muy sofisticados y reconocibles de preservación, incluyendo la retirada de los órganos internos, la importancia del “ritual de abrir la boca”, el pacto del viaje al más allá y otros aspectos. Las momias peruanas eran recubiertas de resina como parte del proceso para evitar la descomposición. Esta resina procedía de plantas tropicales (incluyendo coníferas de las islas del Pacífico, a más de 7.000 km de la costa de Perú) y aceites marinos de toda la costa sudamericana, mostrando un conocimiento compartido de la preservación de los cuerpos por todo el continente.

Sin embargo, los Renacidos saben que el verdadero proceso de momificación tienen poco que ver con el Hechizo de la Vida, más allá de ser un método para preservar el cuerpo para cumplir uno de los requisitos del Gran Rito. De hecho, lo que el mundo Durmiente sabe sobre la momificación procede de intentos fallidos e incorrectos de copiar el Hechizo de la Vida. También saben que por vastos que sean los océanos, cuando puedes caminar por las nubes o volar en la barca de Ra, cuando puedes atravesar la tempestad o utilizar Ushabti incansables para que remen en tu barco, la distancia no tiene sentido.

CAPÍTULO CINCO: YENDO MÁS ALLÁ

EL MUNDO SUBTERRÁNEO

En el cielo faltan todas las personas interesantes.

-Friedrich Nietzsche

El Mundo Subterráneo, conocido por los magos como la Umbra Oscura, surgió con el fin de la Edad Mítica. Los muertos que habían caminado sobre la tierra o habitaban reinos a sólo un suspiro de distancia de sus descendientes, cada vez se encontraban más apartados en una dimensión separada. Al mismo tiempo los sueños se retiraron a sus propias tierras y los espíritus de la naturaleza y los enigmas se aislaron de forma similar en su propio reino primordial. Finalmente la sombra emocional del mundo de los vivos se separó hasta tocar la tormenta que marca los límites de las fauces del Olvido y apareció el Mundo Subterráneo tal y como lo conocemos hoy. Resulta imposible decir con exactitud cuán aparecieron las Tierras de las Sombras como una dimensión distinta y separada, pero la formación de las civilizaciones y la aparición de las ciudades humanas tuvieron un efecto muy importante en el proceso. Las hadas y los cambiaformas descubrieron estas dimensiones primero y cuando los humanos comenzaron a dominar el mundo en el que vivían los magos se dieron cuenta poco después, y los no muertos finalmente, pero la magia de la muerte ha sido una constante significativa en el rico tapiz del Mundo de Tinieblas.

Cuando se formó la civilización humana del Antiguo Egipto, guiada por los vampiros Set y Osiris, los Despertados comprendieron que los muertos no habían abandonado completamente el mundo, simplemente se habían retirado al Mundo Subterráneo, al que llamaron Duat. Para magos como Isis, el Duat no era entonces el gran misterio que es ahora y cuando el Primer Inmortal recibió el hechizo de la Vida no entró indefenso en el más allá.

Los Arcanoi y Hekau permitieron a los primeros Inmortales extender y fortificar los reinos que encontraron y crearon en el Duat. El reflejo de las tierras de los vivos formado por las pasiones y deseos situados en torno a las grandes ciudades, tumbas y templos del Antiguo Egipto era intenso. La sustancia de Duat era maleable para los Inmortales y construyeron el Reino Sombrío de Amenti, convirtiéndolo en

un lugar magnífico más allá de la Mortaja. En años posteriores los Shemsu-Heru y los Ismaelitas enseñaron a las demás Dinastías las técnicas necesarias para crear sus propios Reinos Sombríos.

Para los Renacidos Caronte fue un recién llegado. Su Imperio de Estigia, construido en la época de la República Romana era relativamente reciente comparado con Amenti, que se había alzado en el Mundo Subterráneo durante miles de años antes de que comenzara a surgir la estructura del Reino oscuro de Hierro y sus Wraiths fueron respetados si prestaban una mínima lealtad a la Jerarquía, los Gremios o las Legiones. Lo mismo ocurre con todos los Reinos Sombríos, o más correctamente a las legiones de Ushabti a su servicio.

Pero a medida que surgían los Reinos Oscuros algunos comenzaron a empujar a los Reinos Sombríos de los Inmortales a los lugares más apartados del Mundo Subterráneo, imponiéndose por la fuerza del número o intentando conquistarlos para arrebatarles su poder y riquezas. Erlik Khan había gobernado el Mundo Subterráneo de Oriente desde Siberia al río Yangtsé durante siglos, pero fue rechazado por Qin Shi Huang Di (Yu Huang). Amenti, con la ayuda de la poderosa magia de sus habitantes, desapareció de la vista, como los santuarios en el inframundo de los Crochan Geni y los Tzadikim. Las tierras de los Xibalba mantuvieron el control de las Tierras Desolladas hasta que llegaron los españoles, pero finalmente siguieron la estrategia de las demás Dinastías y desaparecieron de la atención de los Wraiths.

Los Reinos Sombríos de los Inmortales permanecen independientes y protegidos del Imperio de Estigio gracias al poder de sus habitantes y los tratados establecidos entre Anubis y los Barqueros. Hasta el día de hoy los Reinos Sombríos permanecen ocultos y nadie viaja allí sin ser invitado, protegido por poderosos hechizos de sigilo y confusión, y cuando esto no es suficiente, por incansables guardianes Ushabti.

Actualmente el Mundo Subterráneo no es tanto una geografía como un lugar de conceptos y emociones y las localizaciones sólo están conectadas en parte con una ubicación reconocible. Los Reinos Oscuros han dominado las Tierras de las Sombras en los últimos dos mil años, mientras los Reinos Sombríos se han ocultado en los rincones de la Tempestad, pero ahora el viejo orden ha caído y el Duat se encuentra en ruinas.

LOS REINOS SOMBRÍOS

LOS CAMPOS ELÍSEOS, EL REINO SOMBRÍO DE LOS CABIRI

Ahora a estas regiones llenas por el miedo, por este enorme Caos, estos vastos reinos silenciosos, a los que nos debemos nosotros y toda la creación; durante un breve tiempo vivimos y entonces morimos, antes o después aquí vamos; éste es el lugar al que llevan todos los caminos; es el hogar del fin; este reino mantiene la soberanía más duradera sobre la humanidad.

-Ovidio.

Los Cabiri se encuentran bien cuidados en el inframundo, con cada uno de sus deseos atendidos por un grupo dedicado de Wraiths llamado las Euménides. Estos servidores se aseguran de encontrar a los Cabiri cuando mueren y de protegerlos en su viaje a través de las Tierras de las Sombras. Su líder Hermes Psicopompo guía a los Renacidos importantes y envía a sus agentes elegidos a proteger al resto, guiándos a través de los rincones de los Valles Avernae (los Valles del Infierno).

En su camino por la Tempestad deben cruzar los cinco ríos del Hades: el Archeron (el río del dolor), el Cocito (el río del lamento), el Flegatón (el río del fuego), el Leteo (el río del olvido) y el río Styx (el río del odio) que forman los límites entre los mundos superiores e inferiores. Cada río desemboca finalmente en el Mar de Sombras, y sin importar la ruta seguida, deben cruzarse los cinco.

Cruzando estos ríos y superando las pruebas que se presenten, los muertos demuestran que sus vidas son dignas de continuar. Habiendo atravesado el fuego y dejado atrás el dolor y la duda, no habiendo sucumbido al odio, el defecto de los Shemsu-Heru (según los Cabiri) y lo más importante, no habiendo olvidado su camino, terminarán llegando a los Campos Elíseos.

Sin embargo, quienes no pueden superar estas pruebas o por lo menos algunas de ellas para satisfacción de las Euménides, son abandonados. Si es su primera muerte, nunca podrán volver a sus cuerpos para convertirse en Renacidos y su destino será convertirse en Zánganos. Si simplemente es uno más de sus muchos ciclos de muerte, quedarán solos en las Tierras de las Sombras, a menos que alguien o algo hagan cambiar de opinión a las Furias. Cuando se superan los retos o las Euménides son convencidas, se abrirá el acceso a los Campos Elíseos.

Cuando han encontrado los Campos Elíseos, los espíritus de los Cabiri deben presentarse ante tres jueces fantasmales llamados Aeaco, Radamantys y Minos (este último casi con seguridad no es el mismo Minos que dirige el Gremio de los Mnemói), los inflexibles jueces de la muerte. Las acciones de

los espíritus son discutidas por estos tres antiguos fantasmas y medidas según las enseñanzas de Dikaiosyne. Aunque los jueces de los Cabiri son menos estrictos que los 42 jueces de Amenti, exigen una estricta adherencia a la senda elegida. Los Cabiri que no siguen la Senda de Kikaiosyne son respetados, pero también se espera que sigan sus propios caminos con devoción, ya sea la Senda de la Humanidad u otras.

De forma similar a los muertos egipcios, que pueden manipular y hacer trampas para abrirse camino en el más allá con sus hechizos funerarios, existen formas alternativas de influir en la opinión de los jueces Cabiri. Quienes viven el bios Orphikos o “camino Órfico de vida”, es decir se dedican a los misterios y el arte, son vegetarianos, se abstienen del sexo y de comer huevos y guisantes –consiguen bonificaciones que les permiten evitar el escrutinio. Vivir de una manera que los jueces no aprueba puede equilibrarse con un único ciclo de vida de abstinencia. Realmente se trata de una cuestión de negociación y equilibrio.

LOS CAMPOS ELÍSEOS

El más allá que experimentan los Cabiri son las Tierras de las Sombras occidentales tal y como aparecen descritas en **Wraith: el Olvido**, porque cuando mueren descansan dentro de las fronteras del Reino Oscuro de Hierro. Los Cabiri utilizan términos griegos y referencias mitológicas para describir este mundo. Las tierras de los muertos reciben el nombre de Hades (el domos Aidao, la casa o dominio del dios Hades, Erebo, los Campos Asfodelos, Estigia y Aqueronia), y en cuyo centro se encontraba el Imperio de Estigia hasta hace poco. La Tempestad es llamada Tártaro –el gran foso que originalmente era la prisión de los viejos dioses Titanes, pero que posteriormente se convirtió en la mazmorra de las almas condenadas. Los Cabiri a menudo se refieren a los Malfeos como Titanes, y las Costas Lejanas son consideradas las Islas de los Benditos o Islas Elíseas gobernadas por Cronos, donde residen los grandes héroes legendarios tras la muerte.

Y después están los propios Campos Elíseos, donde habitan los muertos virtuosos y los iniciados de los antiguos Misterios. Son el Reino secreto de los Cabiri en su ciclo de muerte, su respuesta al Reino de Amenti de los Shemsu-Heru. Los Campos Elíseos son un reino de templos de mármol y enormes anfiteatros, de debates filosóficos y obras eróticas interpretadas por las sombras de los muertos. Este Reino es mantenido por los Wraiths que sirvieron o amaron a los Cabiri en vida, una secta creciente de muertos que buscan alguna recompensa en el más allá o respuestas a los propios Misterios.

Los Derroteros y caminos sagrados que llevan a los Campos Elíseos son desconocidos, aunque lo más probable es que la Jerarquía de Estigia los haya olvidado. Sin embargo la verdad es que la situación del Reino sería mucho peor si fuera descubierto, ya que carece de las defensas espirituales típicas de Amenti u otros Reinos Sombríos. Los Campos Elíseos son difíciles de descubrir, pero sus portales están abiertos y sin vigilancia.

Los Herejes han oído rumores sobre este lugar y los Renegados tienen unos pocos mitos que describen el Reino como una especie de santuario utópico. De cuando en cuando los servidores de los Cabiri han sido capturados y torturados por los Señores de la Muerte, sólo para descubrir que estos servidores saben muy poco sobre la localización de los Campos Elíseos. La verdad es que sin la ayuda de los Cabiri y sin las lecciones ocultas en los Misterios, ningún Wraith ni Espectro puede encontrar el camino al Reino con facilidad.

El Imperio de Estigia fue construido sobre la filosofía, la lengua y la cultura del mundo clásico, sobre los recuerdos e ideales de los griegos y romanos, que a su vez heredaron mucho conocimiento de los egipcios. Aunque la Jerarquía moderna tiene sus propios métodos y creencias, en su núcleo sigue siendo una reliquia del pasado y los Cabiri utilizan ese recuerdo para su propia comodidad y seguridad.

Utilizando con cuidado a sus agentes y servidores los Cabiri disfrutaban de los beneficios del Imperio de Estigia, son capaces de comerciar y obtener las mismas reliquias y servicios que el Wraith medio de la Jerarquía. Las transacciones entre ambas partes se realizan mediante varios Wraiths que sólo saben lo necesario sobre los Cabiri, y nadie revela cuál es el destino final de los productos intercambiados. Los Ushabti, que sólo son capaces de comerciar recitando listados de compra automáticos, se encargan del tramo final del viaje. Sin son atrapados estos autómatas se convierten en polvo.

Los Cabiri que han dominado la Nigromancia a menudo pueden ocultar su verdadera naturaleza con facilidad, moviéndose dentro del Imperio con el resto de los muertos. Aunque son pocos, estos Renacidos han conseguido afectar a Estigia con sutileza a lo largo del tiempo, sobornando burócratas en las Necrópolis o aconsejando a Wraith que no están lo bastante preparados para las tareas de gobierno.

En las tierras de los vivos los Shemsu-Heru gobiernan a los Inmortales y los Cabiri recuerdan un período en el que caminaban en el mundo físico con miedo. Pero en la muerte, los Renacidos de Egipto deben ocultarse en Amenti la mayor parte del tiempo, mientras que los Cabiri disfrutaban de mucha más

libertad y poder. Antes del Sexto Gran Maelstrom, algunos Cabiri eran capaces de manipular muchos aspectos de la política y acciones de Estigia.

Si alguna vez los Shemsu-Heru decidieran que ha llegado el momento de purgar a los Cabiri, éstos podrían neutralizar utilizando a las Legiones de Estigia. Un par de docenas de Inmortales que pasan parte de su existencia en las Tierras de las Sombras no puede realizar muchos cambios en un imperio monolítico como Estigia, pero en ocasiones han conseguido demorar ataques o redirigir pequeños grupos militares para sus propósitos.

LAS EUMÉNIDES (ERINIAS)

“Yo también me avergüenzo. Así cómo Tártaro abrió paso al lamento Odysio [de Orfeo] con mis propios ojos vi a las Euménides derramar lágrimas ante sus persuasivos cantos, y las Hermanas repitieron su deber. Se dice que sus mejillas están mojadas de lágrimas y que la reina [Perséfone] y aquél cuyo cetro gobierna el inframundo no pudieron negar su petición.”

-Ovidio

Los mitos de los Cabiri hablan de un único Barquero, Hermes Psicopompo, que se interesó por el primero de los Cabiri y lo llevó hasta el Reino del inframundo que se convertiría en los Campos Elíseos. Existen rumores heréticos entre los muertos que afirman que esta figura era en realidad Anubis disfrazado, que había adoptado un disfraz apropiado con el que vigilar a los bastardos del Gran Rito, al igual que hace con los Shemsu-Heru y sus asociados Ismaelitas.

Adiestró a varios de los muertos que habían sido fieles de los Misterios en vida y les dio el nombre de Euménides (Erinias), como los feroces espíritus que servían a la diosa Diké. Como patrona de la Senda de Dikaioisyné (Justicia), Diké es una divinidad muy apreciada por los Cabiri y los Inmortales apreciaron a estos muertos desde sus primeros encuentros.

A partir de un pequeño grupo de guías y ayudantes, las Euménides terminaron convirtiéndose en un gran contingente. Algunos fantasmas se unieron al grupo para huir del dominio de Estigia, pero la mayoría acudieron porque habían sido seguidores de los Misterios en vida, o incluso amigos y amantes de los Inmortales. Servir a los Inmortales significaba acceso a los Campos Elíseos, y aunque no fueran los auténticos que describían las leyendas, por lo menos el Reino Sombrío era toda una mejora con respecto al resto del inframundo. De esta forma los Cabiri, que anteriormente eran un grupo menor entre los Inmortales, se convirtieron en una fuerza respetada en el más allá.

En la actualidad muchos Wraiths Euménides habitan en los Campos Elíseos, servidores leales de los Cabiri y ciudadanos en un falso paraíso. Quienes se encuentran dentro del Reino raramente interactúan con el exterior, porque podrían poner en riesgo el lugar. Para dejar los Campos Elíseos es necesario someterse al borrado forzoso del recuerdo del lugar por seguridad, y quienes actúan como Barqueros son tratados con gran reverencia.

ORFEO Y EURÍDICE

En el mito de Orfeo (a menudo una máscara que representa al primer Inmortal Cabiri), cuando el poeta descendió al Hades para rescatar a su amada Eurídice, fue la habilidad de sus palabras para conmovir a las implacables Furias lo que ganó la simpatía de los dioses primordiales de la muerte. Las leyendas cuentan que el lamento de Orfeo por su amada era tan profundo que domó a las salvajes furias y las puso de su parte cuando nunca antes se habían conmovido ante el dolor de nadie. Claramente esta leyenda menciona el momento en el que los Cabiri establecieron su “ejército de sombras furiosas.”

ANNWFYN: EL REINO SOMBRÍO DE LOS CROCHAN GENI

Yn annwfn ydwyth

Yn annwfn ygorwyth

Yn annwfn is eluyd...

En Annwfn la paz

En Annwfn la ira

En Annwfn bajo la tierra...

Como ocurre con todas las Dinastías de los Renacidos, los Crochan geni han construido un reino para ellos en las Tierras de los Muertos. Pero para estos inmortales no es un paraíso como para muchos otros inmortales. Su Reino Oscuro es conocido por la palabra galesa Annwn, Annwfn –traducido tradicionalmente como “El Otro Mundo”, “No Mundo”, “Muy Profundo”, “Mundo Extremo”, y es similar a algunos de los mundos gaélicos de los dioses (Tír na mBéó, Tír na nóg, etc.).

Annwn surge del Mar de Sombras en una isla, con costas escarpadas y cubiertas de niebla. Lo único que destaca en medio del suelo pantanoso son rocas afiladas como dientes y yermos dispersos. Un río llamado Gjoll recorre la isla hasta el mar y sus riberas son igual de pantanosas y traicioneras. El río serpentea alrededor de un promontorio escarpado que se alza en el centro de la isla, la mayor extensión de terreno sólido, y en lo más alto de alza una vasta fortaleza del tamaño de una ciudad moderna aparentemente construida en la propia roca. Esta isla es el Reino Oscuro de Annwn y la construcción es Dun Scáith, la Fortaleza de la Sombra, donde se encuentra el salón de *Eiludnir*.

El salón de Eiludnir es el fabuloso y gigantesco salón de Hel; sus paredes son increíblemente altas y sus puertas enormes. Llamado Eliudnir (o Éljúðnir en Nórdico Antiguo), resuena con las peleas, borracheras y celebraciones y con las canciones de los bardos que intentan negar la Tempestad exterior.

Este Reino Oscuro es difícil de encontrar y todavía más difícil de alcanzar, pues se necesita gran habilidad para atravesar los pantanos de la isla y pocos viajeros aparte de los Barqueros son capaces de llegar. La única forma de llegar hasta Eliudnir (el nombre nórdico de Dun Scáith) es cruzar el río Gjoll, que es terriblemente frío y está lleno de bancos de cuchillos y dagas que atacan a quienes pisan el agua. Las murallas de Eliudnir están construidas con serpientes que derraman veneno sobre quienes atraviesan los ríos de sangre que hay más abajo.

La única forma de cruzar el río es sobre un puente que parece construido con calaveras humanas. Si una persona viva pisa el puente, resuena como si mil hombres lo atravesaran, aunque los muertos pasan en silencio. Además, el puente está bordeado por grandes atalayas de las fortalezas y las propias puertas están vigiladas por Modgud, un gigantesco Barghest Moliado, posiblemente a partir de un grupo de Wraiths.

Dentro de los muros hay muchos salones, cada uno rodeado por una constelación de chozas y cabañas más pequeñas. Aquí los Crochan geni y sus aliados fantasmales han intentado recrear el paraíso que esperaban encontrar en la muerte. Creen firmemente que esas recompensas les aguardan si alguna vez sucumben a la verdadera muerte, así que son felices con este simulacro. Hay jardines y terrazas elaborados para parecerse a la Tierra del Verano. Y el salón principal puede engañarte fácilmente y hacerte creer que estás en el Gran Valhalla.

La existencia diaria dentro de Dun Scáith es una mezcla inestable de las muchas culturas atrapadas dentro de sus altivos muros. El gélido wraith de Hel se sienta en la gran mesa del salón de Eliudnir, con otros poderosos espíritus. Distante e impasible, gobierna su reino del más allá con sus servidores y administradores, e intenta mantener una atmósfera de celebración y festival, quizás sabiendo que los muertos de Annwn son más fáciles de manejar si se encuentran entretenidos. Hel proporciona orden en Annwn, ordenando a los fantasmas de bardos y artesanos que mantengan distraídos a sus vasallos. Los torneos y simulacros de batallas son comunes, así como las pruebas de hombría y navegación.

En los últimos siglos Annwn ha recibido un influjo de Pathos de las tierras de los vivos a medida que se ha desarrollado el interés por los celtas y los antiguos nórdicos. Dún Scáith ha comenzado a recuperar el aspecto que tenía antes de la aparición del culto del dios crucificado, y regularmente se llevan a cabo reparaciones y mejoras. Las creencias modernas y la admiración por el pasado legendario ha tenido efecto sobre la Fortaleza de la Sombra –un efecto que es reconocido al instante por los inmortales que regresan. El reino ha evolucionado recientemente y la Fortaleza se parece cada vez más a una ciudad medieval que a un antiguo asentamiento, algo quizás más similar a la visión cinematográfica de Camelot.

FRONTERAS Y DERROTEROS

Unas cuarenta momias de pantano incluyendo al Hombre de Oldcroghan y al Hombre de Clonycavan fueron enterrados en las fronteras de los antiguos reinos irlandeses. El Hombre de Oldcroghan fue encontrado en la falda de una colina que marcaba una frontera en Irlanda desde tiempos antiguos. Hoy dos localidades se unen en ese lugar, al oeste de Dublín. Hace dos mil años servía como la frontera entre dos reinos –los territorios de Tuath Cruachain y Tuagh na Cille. Algunos creen que el Hombre de Oldcroghan fue sacrificado a una diosa de la fertilidad con el nombramiento de un nuevo rey para traer protección y prosperidad al reino.

El concepto de las fronteras era muy importante para los muertos del mundo celta, aunque no tanto para los nórdicos y otras culturas bajo la sombra protectora de los Crochan geni. Los castigos en Annwn normalmente consisten en enterrar a un Wraith en los pantanos fantasmales, despierto y consciente, que sirve como centinela contra la Tempestad y las criaturas del Olvido. Para muchos este castigo es una sentencia durante un período determinado para meditar y arrepentirse de haber roto las pocas reglas del reino de Hel, pero los peores criminales son enterrados para siempre. Los prisioneros cautivos, los servidores de otros Reinos Oscuros, los peores elementos, ahora han sido Moliados permanentemente y convertidos en faros de alarma situados alrededor de la isla de Annwn.

LOS MUCHOS REINOS SOMBRÍOS DE LOS OBOLI

Como ocurre con todo lo relacionado con la Dinastía de los Oboli, sus dominios en el Inframundo se encuentran divididos y dispersos. No tienen un reino central como las demás Dinastías, y muchos de los que controlan están reservados sólo para ciertas facciones y alianzas. Sería imposible presentar a todos los grupos de Herejes que apoyan a un Óbolo solitario y todas las mansiones encantadas que constituyen sus refugios, que en verdad son el único lugar seguro para un único miembro de la Dinastía. Es habitual que los Óboli permanezcan en las Tierras de las Sombras, lo que a veces es más seguro que adentrarse en la Umbra Oscura pero que tiene sus propias desventajas en cuanto a la recolección de Sekhem. Algunos Oboli utilizan las mismas habilidades que tenían cuando estaban vivos para disfrutar de la hospitalidad de los dominios de otras Dinastías, y más de unos pocos pueden ser encontrados en los Campos Elíseos de los Cabiri o en Amenti.

Dos de los mayores Reinos dominados por los Oboli, aunque relativamente pequeños, tienen gran importancia en la Dinastía y en el mundo de los Inmortales. El Monte Kogaionon y Saboi tienen una historia muy diferente para los fundadores de los Oboli; podría decirse que Zalmoxis y sus ciudadanos se encuentran enfrentados en una guerra oculta.

KOGAIONON: LA MONTAÑA SAGRADA DE ZALMOXIS

El monte Kogaionon es el hogar del fiel Culto de Zalmoxis, los Wraiths e Inmortales que creen conservar el legado del antiguo visionario y fundador de la Dinastía de los Oboli. Para estos fervientes adoradores ahora Zalmoxis es sólo un recuerdo, pues su dogma enseña que desapareció en el Olvido en algún momento del ascenso del Imperio de Estigia.

La propia montaña es poco más que una elevación rocosa más próxima a las Costas Lejanas que a Estigia. Parece vagamente volcánica y tiene una gran depresión en el centro como si su cumbre hubiera sido arrancada o hubiera estallado en algún momento lejano de su historia. En esta depresión se encuentra un asentamiento que ha permitido la construcción de varios edificios pequeños que no son perceptibles desde el mar o incluso desde la playa.

En las laderas internas se encuentran un pequeño monasterio y una villa romana, junto con dos docenas de habitáculos o cuevas sencillas construidas a lo largo del suelo o del cráter. El edificio más elevado se encuentra justo en el centro y es una torre de tres pisos en la que arde una llama etérea, invisible excepto desde dentro del cráter.

Los Inmortales del Culto de Zalmoxis a veces se retiran a este lugar sagrado durante su ciclo de muerte, y se sabe que algunos han descansado siglos aquí antes de reunir la voluntad para resucitar. Existen muchas Reliquias dentro del monasterio, desde libros y puzzles, a obras de arte primitivas. Muchos de los habitantes del reino buscan sabiduría e iluminación sobre lo que consideran la búsqueda original de Zalmoxis.

La existencia en este lugar es frugal y contemplativa, los Wraiths de los magos aliados de Zalmoxis residen en la villa junto con los pocos seguidores del culto mortal que han conseguido traer aquí. Si alguno de estos Wraiths todavía conserva Grilletes, procura tener cuidado para mantenerlos en secreto y sólo abandona la montaña en muy raras ocasiones.

Una de las razones que tienen para viajar es animar a los habitantes de las Costas Lejanas o de los asentamientos de la Jerarquía para que se rebelen. Arriesgan mucho si creen que pueden ayudar a otros a deshacerse de sus cadenas y forjar su propio destino. Los Oboli tranquilos y pacíficos de la montaña sagrada pueden volverse sorprendentemente excitados y heroicos y en esas circunstancias sólo la blasfemia del culto de los Saboi puede enfurecerlos más.

SABOI

Con el paso del tiempo Zalmoxis a menudo ha sido confundido con otros. A veces con héroes y a veces con dioses, como Dioniso, Bacos e incluso el Júpiter romano. Pero el mito más duradero es que Zalmoxis es realmente el dios Sabazio.

Según ciertos mitos, Dioniso fue iniciado en los misterios de la Gran Madre de los Dioses por Cibeles (Démeter, Gea, Rea, Meter) y asumió el nombre de Sabazio. Un culto se formó en torno a esta versión local del dios de la vegetación y Sabazio sobrevivió durante muchos años como un dios menor. Su nombre se encuentra preservado en muchas ocasiones como Dioniso Sabazio y Júpiter Sabazio.

Parte de los mitos de su culto claramente coinciden con los misterios Órficos, incluyendo la muerte anual del dios en los campos de trigo y los participantes del ritual llorando por él. Un símbolo importante de su culto era una serpiente, un símbolo de sabiduría además de renovación. El culto de Sabazio (similar al de Cibeles o Dioniso) era acompañado de música, especialmente de flautas dobles y castañuelas, mientras los bailarines danzaban sosteniendo pequeñas serpientes. Para quienes tienen ojos para ver este rito era claramente el de un inmortal o sociedad de inmortales y los Saboi creen que Zalmoxis y Sabazio son el mismo individuo.

Los Saboi enseñan que Zalmoxis saltó al Laberinto para acabar con su existencia, y afirman que se le unieron varios Cazadores de la Muerte, dispuestos a realizar un último ataque antes de que llegara el fin. Pero algo le ocurrió a Zalmoxis que finalmente regresó de las garras del Olvido montado en un caballo espectral y convertido en un Inmortal muy diferente. Este héroe renacido dos veces, dicen, tomó el nombre de Sabazio y ahora es el mayor enemigo al que el Olvido se ha enfrentado jamás. Su culto trata de alegrar su existencia y seguir el ejemplo marcado por su héroe o encontrar el fin intentándolo.

Saboi, el Reino Sombrío de los Saboi es un lugar de bacanales y excesos orgiásticos, pero también de liberación de dolor y pasiones. Es fácil confundir el lugar con un burdel del inframundo o un asilo de locos, porque requiere mucho esfuerzo descubrir el ideal unido de estos creyentes enloquecidos.

Los Wraiths del Reino a menudo son firmes defensores del sistema de Gremios, a menudo apoyados por los Inmortales, especialmente de la Het Iakkhos. Pero todos son bienvenidos por un breve tiempo, con asientos permanentes en el santuario interior si los visitantes abrazan la filosofía de la pasión. Los Cazadores de la Muerte y algunos Barqueros pasan tiempo aquí y los Inmortales que consideran este Reino su hogar son considerados los guerreros más hedonistas de los Oboli.

EL JARDÍN DE LAS SESENTA FLORES

Existe un Derrotero en la Tempestad que lleva a un jardín amurallado, un lugar donde el plasma se manifiesta en flores de belleza espectral. Todo lo que es tocado por manos sensibles parece hecho de oro, desde los muros a las calzadas, y ni siquiera la naturaleza entrópica del inframundo puede anular la visión.

Éste es el Jardín de las Sesenta Flores, un pequeño Reino Sombrío mantenido por Wraiths que siguen aferrados al sistema de Gremios y que están agradecidos por tener un lugar en el que reunirse. Las puertas del reino permanecen abiertas a los Inmortales de la Dinastía de los Oboli y a menudo es un lugar de reunión elegido por los Renacidos que tratan de alcanzar pactos, negociar o debatir sobre el Gran Rito. Los Wraiths que conocen los secretos del Hechizo de la Vida a menudo pueden ser encontrados en el Jardín, así como otros (Wraiths o Inmortales) que ofrecen sus habilidades.

En los últimos años el Jardín ha adquirido otros nombres, lo que ayuda a ocultar su naturaleza al hablar del lugar. Hace una generación estaba de moda referirse al Jardín como *Casablanca* o *El Bar de Rik*, pero los Wraiths más jóvenes han comenzado a referirse al lugar como *La Cantina de Mos Eisley*.

AMENTI, EL REINO SOMBRÍO DE LOS SHEMSU-HERU Y LOS ISMAELITAS

Amenti y el inframundo egipcio se describen en más detalle en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición**.

Según algunos de los Wraiths de *Neter-Khertet* (Las Tierras de las Sombras de Egipto) Anubis es el primer hombre que probó la muerte. Ciertamente era un ser antiguo incluso cuando Caronte apareció en el inframundo y había explorado extensamente el más allá cuando surgió el Imperio de Estigia. Es el protector del inframundo egipcio, un personaje similar espiritualmente a la Dama del Destino y enseñó a Osiris la parte espiritual del Gran Rito que convierte a los mortales en Inmortales, con la esperanza de que protegieran *Neter-Khertet*.

Gracias a este enigmático Wraith, una entidad que puede decirse que ocupa una posición superior en el panteón espiritual, Amenti disfruta del privilegio de ser la capital de los Reinos Sombríos de los Inmortales. Oculta por completo de la atención indeseada, todavía disfruta de buenas relaciones con los Barqueros.

TZIDIK, EL RETIRO DE LOS TZADIKIM

El Reino Sombrío de los Tzadikim se encuentra en las profundidades de la Umbral Oscura, más allá de una zona de la Tempestad conocida como Temo. La entrada a este Reino sólo es accesible a través de una serie de puertas que se encuentran en el interior de una estructura conocida como el Palacio de Ganzer. El Derrotero que lleva a Ganzer es difícil de navegar y mucho más difícil de localizar. En algún momento mucho antes de que la Dinastía descubriera este Reino, un enorme valle a lo largo del que discurría el Derrotero fue rellenado con una avalancha deliberada, dejando sólo un túnel bajo los escombros. El túnel fue dividido con puertas robustas e impenetrables que los muertos deben atravesar para llegar a la tierra del otro extremo.

Cuando los wraiths atraviesan la séptima y última de las puertas llegan hasta el Reino de Tzidik, un dominio rocoso a los pies de la montaña sagrada de Kur. El reino actual de Tzidik se encuentra disperso por varias gargantas y valles formadas por antiguas corrientes fluviales secas. Ha sido extendido mediante excavaciones y construcciones y ahora pórticos elaborados en las paredes del valle llevan a profundas cámaras subterráneas.

Tras la muerte los wraiths Tzadikim (los Etemmu) deben encontrar el camino hasta Ganzer. En el primer viaje hasta esa localización secreta a menudo se recibe la ayuda de los wraiths Akhkharu que conocen el camino y exigen un pago por sus servicios. Los Tzadikim pagan con las reliquias que llevan, creadas a partir de las lujosas tumbas en las que son enterrados como parte del Hechizo de la Vida. Algunos Tzadikim tienen la suerte de recibir un amuleto que les permite obtener el favor de los Akhkharu y llegar hasta Ganzer sin pagar los tributos del inframundo.

Cuando llegan a Ganzer los Tzadikim deben presentarse ante el guardián de las puertas, llamado Nedu o Neti entre otros nombres. Esta entidad de aspecto terrible requiere pagos adicionales de los Tzadikim, quedándose con las reliquias que les queden mientras atraviesan las puertas. Está especialmente interesado por los hechizos y amuletos protectores, dejando a los viajeros sin protecciones mágicas.

Neti lleva a los viajeros a través de las siete puertas, como las que atravesó la diosa Inanna, y requiere un pago por abrir cada portal. Los wraiths que no pueden pagar con reliquias o monedas de almas deben pagar con recuerdos o pasiones, a veces con servicios a posteriori o parte de su propio corpus. Nadie vivo, muerto o no muerto atraviesa las siete puertas gratis hasta que haya sido marcado y nadie es marcado hasta que haya atravesado las siete puertas por lo menos una vez.

La última cosa que Neti retira a los Tzadikim es la mortalidad (o así afirman los ritos más antiguos de la Dinastía). Desde ese momento puede decirse que el Hechizo de la Vida queda completado y el Tzadikim ha alcanzado la inmortalidad. Neti utiliza su poder de Moliar para marcar para siempre el alma del Tzadikim y si vuelve a atravesar las puertas, nunca necesitará volver a pagar los tributos.

Tzidik se encuentra rodeada más de cerca por las tormentas de la Tempestad que ningún otro Reino Sombrío. Las tormentas rugen con ferocidad en el desierto de arena en el que están excavados los valles, a menudo pasando sobre los Reinos Sombríos de las zonas más expuestas. Quienes abandonan Amenti u otros Reinos deben viajar algún tiempo en cualquier dirección antes de que su Reino simplemente deje de existir y entonces comience la Tempestad, pero para los habitantes de Tzidikim la tormenta puede sentirse en los valles y quienes suben a los edificios más elevados a veces sienten que pueden tocar las almas aullantes.

Debido a su proximidad, las tierras a través de las que deben caminar los muertos para entrar en Tzidik están plagadas por Espectros, llamados *Edimmu* o *Ekimmu* por los Tzadikim. El inframundo alrededor del Reino Sombrío es especialmente peligroso y por ello se necesitan guías poderosos (y caros) para llegar con seguridad. Muchos especulan que por este motivo una entidad desconocida rellenó el único valle que conduce a Tzidik, cerrando simbólicamente el camino a las fuerzas del Olvido.

Según las leyendas este Reino fue creado por la diosa Ereshkigal, también llamada Irkalla y todavía es vigilado por dos poderosas entidades conocidas con los nombres de Ereshkigal y Nergal. Ninguno de los habitantes de Tzidik conoce cuáles son sus verdaderas identidades o de dónde vinieron o si alguna vez fueron almas vivas que se convirtieron en Wraiths. No siguen normas o conductas lógicas para los muertos y parecen más dioses que incluso los Señores de la Muerte.

Quienes conocen la mitología de los Shemsu-Heru especulan que Ereshkigal era de hecho un vampiro de la Tercera Generación y Nergal su chiquillo, pero que fueron destruidos antes de que pudieran crear un clan propio. Sin embargo, las acusaciones de que los Tzadikim copian y plagian las creencias de los Shemsu-Heru no son nada nuevas y a muchos detractores les gusta señalar cuántos mitos de los Justos parecen ser ecos de las historias egipcias originales.

La facción de los Chayot se niega a dar mayor crédito del debido a estas dos misteriosas entidades, considerándolos dos wraiths muy poderosos y ancianos. Afirman con firmeza que su Dios los puso allí para proteger a los muertos y renacidos justos de los Tzadikim, y debido al hecho de que ni Ereshkigal ni Nergal han hablado directamente con los Inmortales, pueden seguir afirmando esto sin discusión.

El Reino dispone de una extensa y rígida jerarquía que refleja el orden de Estigia en muchos sentidos. Tzidik está gobernado por siete grandes Wraiths llamados los Annunaki, que afirman recibir órdenes de la propia Ereshkigal. Estos siete wraiths están sometidos a la ley y el juicio de los Anuna, los servidores de la voluntad de Ereshkigal, pues todo lo que se encuentra dentro del Reino Sombrío está sometido a ellos. La palabra de los Anuna es la palabra de la ira, sus gritos son el grito del justo castigo. Cada vez que un Tzadikim muere y regresa a Tzidik, debe enfrentarse a estos jueces de la misma forma que los Shemsu-Heru son juzgados en Amenti por los 42 jueces de Ma'at.

Bajo los Annunaki y los Anuna, pero por encima de los propios Tzadikim se encuentran los ciudadanos fantasmales del reino, los Akhkharu. Aunque los Tzadikim son respetados y reconocidos se encuentran por debajo de los auténticos wraiths en la escala social. Los Inmortales son considerados invitados en el Reino, y aunque respetados, por encima de todo esto es una Necrópolis de los muertos. Aunque algunos Tzadikim no están de acuerdo con esta posición social, otros afirman que de esta manera aprenden a ser humildes y resulta una valiosa lección.

El estricto orden social de Tzidik es mantenido por los wraiths de los Anuna, muertos antiguos con reliquias Moliadas en su corpus y un poderoso repertorio de Arcanoi. Han perdido gran parte de su humanidad y ahora casi parecen Zánganos infundidos con la voluntad de Ereshkigal. Las molestias son aplastadas de forma rápida y firme, y los Anuna emiten sus sentencias sin derecho a apelación o juicio. Pero también son los guías a las muchas localizaciones del Reino, los protectores que combaten las incursiones Espectrales y los pastores que se aseguran de que los ciudadanos de Tzidik se protejan tras las murallas cuando estallan los Maelstroms.

Cada vez que mueren, los Tzadikim deben enfrentarse a una serie de jueces entre los Anuna. Los que no son juzgados dignos sufren enormemente y su corpus es colgado de un gancho hasta que otro acepta ocupar su lugar. Aunque se trata de un castigo doloroso, un Tzadikim digno o decente que ha flaqueado en su senda a menudo encontrará un alma dispuesta a ocupar su lugar por el bien del mundo. Si no tiene aliados entre los Akhkharu o sus compañeros Tzadikim que pase toda una vida colgado en los ganchos y le dé la oportunidad de redimirse, a veces puede pagarle a otro para ocupe su lugar. Entonces podrá regresar a las tierras de los vivos y tratar de corregir cualquier error cometido y cambiar su deuda personal para que la próxima vez que se presente ante los Anuna su alma esté limpia y él y su chivo expiatorio puedan ser liberados.

Existe una especie de jerarquía o posición entre los muertos de Tzidik –los padres de una multitud de hijos tienen una existencia mejor en el más allá que quienes sólo han tenido uno o dos hijos en vida. Los perezosos carecen de poder, mientras que quienes murieron jóvenes o como soldados son recompensados para compensar su vida breve. Los niños nonatos se sientan al lado de los dioses del inframundo mientras que los pecadores (blasfemos, proscritos, rompedores de juramentos) son rechazados y a menudo deben pagar para obtener algún tipo de respeto social. Quienes mueren quemados (excepto los Tzadikim) no van al inframundo.

LOCALIZACIONES

KUR

Para muchos Tzadikim modernos, Kur es la montaña conocida como Purgatorio, donde las almas esperan la trompeta del Juicio Final y su ascenso al Cielo. Se alza sobre el Reino como un recuerdo de lo lejos que se encuentra el Cielo, lanzando su sombra sobre los valles y cañones donde habita la población del Reino.

La cumbre de esta montaña es invisible para el resto del Reino, oculta en la Tempestad por oscuras tormentas. Se dice que en su cumbre se encuentra la puerta más baja del Cielo, o por lo menos a una Costa Lejana única basada en las creencias específicas de Oriente Medio. Otros afirman que si escalas hasta la cumbre llegarás a las Tierras de las Sombras.

CUTHA

Construida en un elevado cráter amurallado cerca de la montaña de Kur se encuentra la ciudad de Cutha, la Ciudadela de los Misterios, donde se encuentra la Torre de Hueso de Irkalla. Cutha, la ciudad de Nergal, está rodeada de tierra negra y abrasada; mientras un extraño sol brilla implacable sobre la ciudad, dentro de sus calles estrechas el calor es agobiante, pero la luz es engullida por sombras siniestras.

Toda la ciudad fue construida para pacificar el inframundo y apaciguar a Ereshkigal y Nergal e impedir que levanten a los muertos y les ordenen conquistar el mundo de los vivos. Los wraiths tienen que luchar y esforzarse para hacer que la ciudad sea tan parecida como sea posible a lo que fue, pero tienen cuidado de evitar que demasiadas ideas modernas sean introducidas para que Ereshkigal no recuerde que sólo es una sombra del mundo mortal que dejó. Por lo tanto la ciudad es un anacronismo, incluso mucho más que los demás Reinos Sombríos.

Cutha también es una ciudad de erudición, con distracciones intelectuales desperdigadas entre su arquitectura de piedra. Es el lugar adecuado en el que buscar conocimiento prohibido y rituales de magia negra, pero también las historias perdidas de Scherezade, los Apócrifos y los textos Gnósticos. En alguna parte ocultos entre enormes bibliotecas y colecciones de artefactos antiguos puede encontrarse incluso el Pilar de bronce de Enoch, donde se dice que están grabados todos los secretos del mundo.

LA TORRE DE HUESO

En el barrio occidental (si puede decirse que existe el oeste en el inframundo) se encuentra la Torre de Hueso de Irkalla. Un hermoso ziggurat que brilla incluso entre los matices apagados del inframundo. Sus muros de piedra y sus escalinatas parecen hueso frío y suave, y está iluminado con calaveras que emiten luz brillante entre sus cuencas. Aquí es donde residen Ereshkigal y Nergal, que raramente se mueven y nunca hablan en voz alta. Ereshkigal es una belleza increíble de porcelana fría mientras que Nergal es gordo y calvo, aunque parece recordar su gran poder y heroicas aventuras.

La torre es un palacio y templo, y sus dos gobernantes requieren ceremonias y entretenimiento para distraerse de cualquier preocupación que puede afectar a un dios. Los sacerdotes de su religión son conocidos por pagar bien y ofrecer increíbles recompensas a quienes puedan traer nuevos placeres y entretenimiento a Tzidik. Los Inmortales de la Dinastía Tzadikim consiguen reliquias y renombre entreteniendo a los dos enormes colosos fantasmales, y a menudo lo hacen, pues las recompensas son muy necesarias en este reino secular al que son arrastrados.

HORAI, EL REINO SOMBRIO DE LOS XIANRÉN

En la Tempestad, lejos de las Tierras de las Sombras, se encuentra un promontorio montañoso conocido como Horai, con cinco picos que forman cinco islas. El más alto y visible de estos picos es la montaña Penglai (que forma la isla conocida por los chinos como isla Penglai). Los otros cuatro picos forman cuatro islas más pequeñas cercanas a Penglai, llamadas Fangzhang, Yingzhou, Daiyu y Yuanjiao. Es el reino al que muchos Inmortales legendarios se han retirado en busca de iluminación. Los Xianrén creen que este Reino es simplemente el espejo sombrío de la verdadera montaña Penglai en el cielo (que posiblemente se encuentre en el Reino Yang o la Alta Umbra).

El acceso a este archipiélago sólo es posible por el mar y la mayoría de los visitantes llegan a la costa de la isla de Yuanjiao tras haber sorteado los arrecifes y olas bajo la sombra de los cinco picos. De hecho, los recién llegados a Horai asumen que ésta es la única montaña en la que pueden encontrar comodidad mientras que las otras parecen deshabitadas desde el Mar de Sombras. Sólo cuando el visitante descubre las cuevas secretas o los pasos ocultos de la montaña puede descubrir las hermosas vistas del Reino.

Yuanjiao se ha desarrollado de alguna manera al estilo medieval de China y Japón, con edificios de otros reinos orientales dispersos por el terreno. Templos muy similares a los Angkor wat y Angkor thom se encuentran entre los manglares de la isla. Hay chozas y pequeños edificios de bambú esparcidos por el interior. Grandes bosques de bambú recubren las laderas y aunque están habitados se encuentran bien ocultos. *Yingzhou* es la isla menos poblada y alterada, y sólo las almas más endurecidas se atreven a escalar sus escarpados riscos. Los que lo consiguen encuentran una meseta y después un segundo risco inescalable con un pico envuelto en la tormenta a muchos cientos de metros arriba. La meseta parece un paisaje de la tundra o las estepas y los únicos habitantes viven en yurtas o chozas de madera.

Aunque las estructuras que se encuentran en las islas han estado presentes durante más tiempo del que ha existido la Dinastía, un nuevo lugar ha aparecido aparentemente sin esfuerzo por parte de sus habitantes. En la montaña más baja, en *Fangzhang*, se encuentra una ciudad moderna. Construida con los recuerdos y pasiones del mundo desarrollado, desde los habitantes de Japón y Hong Kong. Para la gran mayoría de almas que recuerdan una vida idílica, es la ciudad de Shinkiro. Es un término japonés que significa Espejismo o Visión de lo Intangible, y es un nombre adecuado.

Shinkiro atrae a muchas entidades plásmicas y fragmentos de almas destruidos por los muchos Maelstroms y ataques del Emperador de jade. En sus profundidades se pueden ver las peores prácticas traídas desde Estigia.

Sin embargo, el resto del inframundo es un lugar tranquilo y sereno, con muchos templos y sencillas aldeas esparcidas entre bosques y campos de arroz en terraza. En lo alto de Daiyu la nieve y el hielo forman un glaciar permanente, aunque salpicado por muchos estanques formales, que conforman un alivio natural para quienes pueden ascender.

Debido a que este lugar es un retiro para los Inmortales de Asia y al extremo peligro que corren siempre que se aventuran en el inframundo, la Dinastía tiene la posición menos segura en el más allá, y habitualmente los Renacidos visitantes permanecen todo el tiempo aquí hasta que llega el momento de regresar.

En las islas de Horai habitan sólo unos pocos aliados y servidores Wraiths, un pequeño número de elegidos que no tienen familia pero han conseguido sobrevivir. En un puñado de ocasiones a lo largo de la historia de las Fuentes Amarillas el Emperador de Jade ha ordenado la destrucción de una familia fantasmal y algunos de sus miembros han conseguido escapar a la Tempestad. Algunos de estos pocos han encontrado el camino a Horai y han permanecido aquí desde entonces. Dejar las islas es una invitación a la destrucción. ¡Yu Huang nunca perdona!

Así que quienes sirven a los Xianrén a menudo están agradecidos por su existencia, aunque algo melancólicos por su situación, así que el lugar raramente es un lugar de alegría y diversión. Los que no buscan pacíficamente la iluminación a menudo se encuentran atemorizados o en una profunda depresión espiritual.

El mayor horror de las Fuentes Amarillas es que *Peng Lai* se ha convertido en el nombre del camino a la Trascendencia. Muchos wraiths buscan este lugar para alcanzar una liberación mística y quizás consideren Horai como una de sus Costas Lejanas. Otros siguen las palabras de los wraiths que hablan de Peng Lai, simplemente porque han oído cosas buenas del lugar.

ERLIK KHAN

Los Xianrén a menudo son aconsejados y organizados (dirigidos es una palabra demasiado fuerte) por un Xianrén conocido como Erlik Khan, que puede ser o no uno de los Tianxian. Habiendo tomado su nombre del señor mongol del inframundo, así como por su estatura baja y robusta, resulta obvio que hubo un tiempo en que fue un jinete de las estepas. Aunque no es un wraith, su nombre mortal es desconocido, y nadie ha admitido haberse encontrado con él en las tierras de los vivos.

Desde un pequeño pero bien oculto Reino Sombrío en las profundidades de la Tempestad, Erlik comercia con otros Xianren y los proporciona una estación de paso cuando la necesitan. Como un señor del crimen en el centro de una organización, manipula a sus lugartenientes y agentes por todo el Reino Oscuro de Jade. Existen otros en posiciones similares, proporcionando organización y ayuda a los Xianrén en su ciclo de muerte a cambio de dinero, sabiduría u otras recompensas mínimas. Grupos mayores o grandes fortalezas atraerían demasiado la atención y Yu Huang las destruiría antes de poder crear una defensa significa, por lo que los Xianrén en el inframundo tienden a ser cuidadosos y discretos.

Erlik Khan es un enemigo devoto de los wraiths que intentan vender la idea de las Costas Lejanas o la Trascendencia, aunque muchas evidencias parecen sugerir que odia cualquier forma de religión pacífica o superficial. Algunos Inmortales sugieren que ésa es la razón por la que evita Horai y prefiere vivir como un proscrito en los territorios del Emperador de Jade.

Quienes han recibido su ayuda a menudo hablan de su corte de mujeres Inmortales que parecen considerar a Erlik Khan como un semidiós. Muy atractivas, aparentemente actúan como agentes, consejeras y esposas de los Tianxian. Aunque se rumorea que constituyen una Dinastía de Momias Perdición, rumores y política malintencionada aparte, existen pocas posibilidades de que estas doncellas sena los mismos terrores conocidos como Syvén.

Sin embargo, Erlik Khan no se digna rechazar los rumores de que dirige un ejército de chicas Inmortales. Cualesquiera que sean sus planes por ahora parece un amigo y valioso aliado de sus compañeros de Dinastía. Quienes se encuentran en peligro a menudo son salvados por sus doncellas, que pueden enseñar muchos hechizos a quienes luchan contra el Emperador de Jade.

XIBALBA, EL REINO SOMBRÍO DE LOS XIBALBA

Al principio existía un Dios Creador que también era Creación (conocido por muchos nombres incluyendo Omoteotl) y que se dividió en dioses menores que a su vez se dividieron en todo lo que existe en el universo. Así todo se formó a partir de Omoteotl y tras la muerte todo regresa a Omoteotl para ser de nuevo uno con la creación. Por lo menos eso es lo que le ocurre a la mayoría de las cosas tras su desaparición. Cuando Omoteotl se dividió, y así la existencia, las tierras de los vivos y las tierras de los muertos se separaron y las Tierras Desolladas comenzaron a existir. Tres de los primeros seres más poderosos nacidos de Omoteotl dieron forma a las tierras de los muertos. El primero de ellos fue la sombra de Omoteotl, Huracán, “El corazón del cielo.” Era el opuesto de Omoteotl, la tormenta de la calma de Omoteotl, la tempestad de su Nirvana. Huracán habitó en las profundidades de las Tierras Desolladas extendiéndose y devorando a quienes se le acercaban demasiado. Quienes eran devorados por Huracán sufrían un terrible destino porque eran completamente olvidados y nunca podían regresar a la unidad de Omoteotl. El Olvido para un wraith de las Tierras Desolladas es mucho más que una pérdida del alma, es una pérdida de una parte del universo, la destrucción de una pequeña parte de Omoteotl. Es algo fuera del orden natural de las cosas y una blasfemia para los dioses.

Sin embargo, Huracán es un ser demasiado abstracto y las Tierras Desolladas están gobernadas por dos conceptos, los gemelos Tepeu y Gukumatz. Esta pareja ha recibido muchos nombres pero los más conocidos son Tezcatlipoca y Quetzalcoatl. El primero es una manifestación del impulso oscuro, la Sombra de las Tierras Desolladas y de los muertos, mientras que el segundo es una criatura de impulsos superiores, el Eidolon de las Tierras Desolladas y de los muertos.

Estas dos entidades, aspectos duales de Omoteotl, compartieron el gobierno de las Tierras Desolladas de una forma tensa y problemática, como es habitual entre los hermanos. Cuando uno incrementaba su poder el otro era proscrito o humillado, hasta que sus planes y maquinaciones cambiaron de nuevo el destino de las Tierras Desolladas. Este equilibrio llegó a su fin con la conquista de América por los europeos. Los españoles mortales eran los peones de wraiths Herejes que huían de Estigia, y a su vez eran los esclavos de sus propios Sombras que escuchaban muy atentamente los susurros de Tezcatlipoca. Al creer que Hernán Cortés era el dios Quetzalcoatl que regresaba, los aztecas pusieron las semillas de la caída de las Tierras Desolladas. La destrucción de los adoradores mortales destruyó la base de poder de los muertos mesoamericanos y abrió las Tierras Desolladas a la conquista de los europeos. Los dominios de los muertos fueron conquistados por los Herejes, que a su vez fueron derrotados por los ejércitos más fuertes y mejor equipados de la Jerarquía de Estigia, y así las Tierras Desolladas se convirtieron en el Reino Oscuro de Obsidiana.

Las Tierras Desolladas, o el Reino Oscuro de Obsidiana, tal y como lo llaman los wraiths de Estigia, se encuentra situado entre el Reino Oscuro de Pedernal al norte y el Reino Oscuro de Oro al sur. Este rincón del inframundo es un lugar terrible y peligroso, donde pocos Barqueros se aventuran e incluso los dioses fúnebres son una visión rara.

Un poderoso Señor de la Muerte de la Jerarquía conocido como el Chicunauhmiictlahn (Rey de Mictlan) gobierna ahora el Reino Oscuro de Obsidiana, sentado sobre un trono robado con una máscara de oficio moldeada para que parezca un búho. Ese wraith ha tomado el nombre de Hunhua de los mitos locales, junto con el diseño de su máscara. Sin embargo, los wraiths locales no están tan dispuestos a aceptarlo como él pensaba porque en su ignorancia ha elegido el nombre alternativo de Ah Puch, una manifestación local del Olvido.

Los verdaderos señores de las Tierras Desolladas son Quetzalcoatl y Tezcatlipoca, entidades de poder inmenso, quizás similares a los Celestiales. Son los avatares del equilibrio, de la vida y de la muerte, el crecimiento y la destrucción, la fertilidad y la esterilidad, la expansión y la reducción. Por lo menos así era hasta la conquista de los españoles. La llegada de los europeos fue un catalizador para el cambio y estas fuerzas de equilibrio ahora están en desequilibrio, con Quetzalcoatl caído en desgracia e incapaz de recuperar su posición en las tierras de los muertos. Tezcatlipoca manipuló los acontecimientos en las Tierras de la Piel para evitar el regreso al poder de Quetzalcoatl, pero en el proceso se condenó a sí mismo. Ahora es un Malfeo y una poderosa fuerza del Olvido.

La Sombra moderna en las Tierras Desolladas remonta sus orígenes a la época del triunfo de los Herejes. Antes de que Ix Chel fuera arrojado a la Tempestad la Sombra era un mero jugador en el antiguo juego cósmico de las edades, influenciando a un Wraith pero sin impulsarlo nunca de forma coercitiva hacia el Olvido. Equilibrando el aspecto creativo de cada wraith (asociado y quizás alimentado por Quetzalcoatl), la Sombra hacía lo necesario para limitar los excesos de la otra mitad. Sin embargo, tras el exilio de Quetzalcoatl, Tezcatlipoca asumió el dominio absoluto del gran juego, y la noción de equilibrio quedó obsoleta. Las Sombras individuales se encontraron en una posición de poder sin la responsabilidad de mantener el equilibrio. Los impulsos tentativos hacia la destrucción ya no eran cancelados por las fuerzas constructivas de Quetzalcoatl. El equilibrio universal se había roto a favor de las Sombras.

La carga de restaurar el equilibrio se encuentra ahora en manos de cada wraith. Lo que antaño fue una lucha cósmica en la que toda la creación cambiaba poco a poco para mejor, se ha convertido en una batalla personal en el alma de cada wraith.

El *Popol Vuh*, escrito durante la época de la llegada de los españoles, cuenta la historia de la invasión de los Wraiths occidentales que llegaron a las Tierras Desolladas, así como algunas historias antiguas sobre los primeros Inmortales. La Jerarquía de Estigia (que jugó un papel importante en el derrocamiento de los conquistadores Herejes) quedó confundida ante el poder de los terribles Señores de Xibalba, en realidad Momias Perdición de la facción Metnal. Aunque los Xibalba todavía no han derrotado a los usurpadores occidentales, las historias del *Popol Vuh* afirman lo contrario y muchos lo consideran una posible inspiración para el futuro.

Los Renacidos de las Tierras Desolladas han sobrevivido a cambios cataclísmicos y han visto el cumplimiento de muchas profecías malignas, pues los primeros entre ellos nacieron en un mundo muy diferente. El Quinto Sol apenas había nacido cuando Hunhpu y Xbalanque, los héroes gemelos, murieron. Su abuela era una maga y su padre y su tío eran poderosos Wraiths de las tierras de los muertos. Lo que ocurría más allá de la Mortaja no fue una gran sorpresa para ninguno de ellos y actuaron para vengar el asesinato de su padre *Uno Hunahpu* y de su tío *Siete Hunahpu*.

Atravesaron las cavernas del inframundo, los Derroteros y pasajes que se internaban en la Tempestad. Superaron los peligros de las cuevas más grandes y terroríficas; la Casa Oscura, la Casa de las Cuchillas, la Casa Fría, la Casa del Jaguar, la Casa del Fuego, la Casa del Murciélago y finalmente la propia Xibalba, donde derrotaron a los Wraiths que gobernaban allí mediante su ingenio y el engaño, así como su conocimiento de la magia, enfrentándose a desafíos aparentemente imposibles en la corte de los Señores de Xibalba.

La victoria de los gemelos permitió que Quetzatcoatl, el aspecto de la luz y la esperanza, regresar al trono del inframundo. Como recompensa para los campeones, construyó la ciudad del Quinto Sol sobre las cavernas de Xibalba para su comodidad y les permitió gobernar a los muertos que habitaban allí. Hunahpu y Xbalanque intentaron resucitar a su padre *Uno Hunahpu* pero fracasaron y finalmente comprendieron que debía permanecer en Xibalba como Wraith. Lo dejaron allí, en el salón del juego de pelota, pero le dijeron quienes buscaran esperanza le rezarían y así aliviaron su corazón.

Los gemelos resucitaron con facilidad, gracias a la magia de su madre y al poder del Gran Rito, que les ayudó a salir de Xibalba y volver a vivir como los primeros Renacidos Mesoamericanos. Con el tiempo el Hechizo que realizaron en las cavernas del inframundo permitiría a otros convertirse en inmortales y más guerreros Renacidos aparecieron en el mundo de los vivos. Adoptaron el nombre de su ciudad sagrada, el inframundo acuático de Xibalba, donde el hechizo del regreso quedó grabado en una serie de acertijos y pictogramas para que todos lo vieran, si tenían la voluntad y el ingenio para descubrirlo.

LOS HÉROES GEMELOS

Hunahpu y Xbalanque son considerados por los Xibalba como los primeros inmortales de América, o por lo menos los primeros que regresaron de las Tierras Desolladas para vivir de nuevo. Ocupan una posición similar a la de Horus y han marcado el tono de gran parte de la existencia de la Dinastía. Como el Popol Vuh fue escrito durante la conquista española, su mito ha cambiado ligeramente para convertirse no sólo en los Primeros Renacidos, sino también en los enemigos de los usurpadores occidentales de las Tierras Desolladas. En el mundo moderno raramente se les ve, pero los gemelos mantienen una estrecha alianza con los Wraiths de las Tierras Desolladas, tratando continuamente de debilitar y expulsar a los estigios desde su rincón de la Tempestad.

Hunahpu y Xbalanque son los líderes espirituales de los Xibalba, el corazón de la Dinastía y realmente merecen el título de “héroes gemelos.” Se los considera una pareja equilibrada, que representan la dualidad de la filosofía precolombina. Los mitos se han extendido hasta ocultar los hechos y ahora resulta difícil determinar qué es cierto y qué es un sinsentido aplicado por sus seguidores o por obras posteriores de los indios quiche. Sin embargo, se ha señalado que en el mundo de los vivos Hunahpu asume un papel dominante, mientras que en el inframundo es Xbalanque quien manda.

LA EDAD DEL QUINTO SOL

Cuando las Tierras Desolladas se encontraban en manos de los muertos nativos estaban gobernadas por cuatro casas fantasmales: la Casa del Hombre Jaguar, la Casa de Ix Chel, la Casa de Xipe Topec, la Casa de Itzam Na y una quinta Casa formada por los Renacidos llamada la Casa de Xiuhtecuhtli. Los miembros de la facción Xiuhtecuhtli pasaban la mayor parte del tiempo en sus ciclos de muerte y estaban más interesados en las tierras de los muertos que en las de los vivos.

La Casa del Hombre Jaguar estaba formada por los antiguos muertos olmecas, los primeros muertos americanos en reunirse en una facción política. Estos muertos seguían a Mixcoatl, el primer Sin Reposo de América y que mantiene su deseo por la unificación de todos los pueblos. Actualmente sólo quienes se dedican a la unidad son admitidos en la Casa.

La Casa de Ix Chel está formada por vencedores o fracasados, según la perspectiva. Fueron la Casa que luchó hasta el final contra los wraiths Herejes. Actualmente esta Casa se encuentra en primera línea para recuperar el inframundo de los usurpadores occidentales.

La Casa de Xipe Topec está formada por quienes dan o toman la vida, y recibe su nombre del dios despellejado de la guerra y el maíz. Si esta Casa puede algún día resolver sus conflictos internos podría terminar dominando las Tierras Desolladas. Incluso hoy podría aprovechar sus recursos y tomar el control del concilio del Nuevo Sol.

Finalmente, la casa más grande, la Casa de Itzam Na, está formado por todos los demás wraiths indígenas. Sin embargo su número no equivale a su poder político en el Reino Oscuro de Obsidiana.

Cada una de las cuatro Casas del Reino Oscuro de Obsidiana representa una de las cuatro direcciones: La Casa Roja del Hombre Jaguar el este, la Casa Blanca de Ix Chel el norte, la Casa Negra de Xipe Topec el oeste y la Casa Amarilla de Itzam Na el sur. La posición central, la Casa Verde, tradicionalmente estaba ocupada por la Casa Xiuhtecuhtli de los Xibalba.

LA CONQUISTA

La capital de las Tierras Desolladas era una gran ciudad llamada el Quinto Sol, construida en la Tempestad sobre las cavernas de Xibalba. Fue un objetivo fácil para los wraiths invasores del Imperio de Estigia, y fue saqueada por los wraiths que seguían a los conquistadores. Primero por los Herejes que acompañaban a la destructiva Iglesia cristiana, pero estos usurpadores fueron posteriormente derrotados por la Jerarquía de Estigia y las Tierras Desolladas se convirtieron en el Reino Oscuro de Obsidiana.

La invasión de América Central y del Sur por los vivos y los muertos de Europa aplastó los antiguos gobiernos y convirtió las Tierras Desolladas en un territorio ocupado. Ya debilitado por la reducción de los sacrificios y el pathos de sus descendientes vivos, los defensores del Quinto Sol no pudieron resistir y muchos se perdieron en el Olvido luchando para ocultar la retirada de los nobles de las Cinco Casas descendiendo por la Tempestad hasta el reino oculto de Xibalba.

En el pasado, cuando el Quinto Sol todavía existía, los muertos mayas gobernaban solos Xibalba, prefiriendo las cavernas subterráneas a la gran ciudad sobre el Mar de las Sombras. A veces los mayas abrían su fortaleza a las demás tribus durante períodos breves, guiados por los inmortales para que olvidaran conflictos pasados. Debido a que las cavernas de Xibalba eran imposibles de encontrar a menos que las creencias de tu pueblo te guiaran, se había convertido en un refugio y fortaleza para períodos problemáticos. Se decía que el camino era inaccesible y peligroso y la naturaleza inexpugnable de Xibalba lo convertía en un lugar ideal para retirarse cuando Tezcatlipoca y las fuerzas del Olvido asumían el mando, o cuando estallaban los Maelstrom. Cuando los occidentales invadieron América y trajeron a sus muertos con ellos, se convirtió en el último bastión para los fantasmas nativos.

Ahora Xibalba abrió de nuevo sus puertas a todos los fantasmas americanos, permitiendo que los restos de las Cinco Casas encontrar refugio en su fortaleza subterránea. Allí construyeron una nueva ciudad, el Nuevo Sol, y los supervivientes que escaparon de la destrucción del Quinto Sol comenzaron de nuevo con una sociedad que refleja lo que perdieron y lo que han sido desde entonces, conspirando y planeando el día en que recuperarán su Reino Oscuro de los invasores.

De hecho, debido a la generosidad de los inmortales mayas, la Dinastía de las momias precolombinas recibe el nombre de Xibalba, aunque proceden de incontables tribus de diferentes épocas del continente americano y ahora han convertido el reino de las cavernas en su hogar.

Ahora que Estigia ha caído, los Xibalba y los wraiths de las Tierras Desolladas se están volviendo más atrevidos. Incluso juegan con la esperanza de que Tezcatlipoca pueda ser derrotado y Quetzalcoatl devuelto al trono del inframundo. El Quinto Sol y las legiones de la Jerarquía se encuentra asediadas por todo lados por los muertos nativos en números que nunca se había sospechado que existieran. Ahora los invasores se encuentran sin apoyo y se enfrentan entre ellos por los recursos que quedan y los muertos locales se encuentran en ascenso, dirigidos por los propios Xibalba.

XIBALBA

Xibalba, también conocido como Uku Pacha (“el mundo inferior”) en el lenguaje inca, actualmente se encuentra bajo el Quinto Sol, o más correctamente, bajo sus ruinas actuales. Es el dominio oculto de los inmortales y sus vasallos wraiths. En las profundidades de las Tierras Desolladas, en algún lugar de la Tempestad, este complejo aparentemente infinito de cuevas y cavernas es el Reino Sombrío de los Renacidos mesoamericanos. La cueva más profunda de todas es realmente enorme y en su interior se encuentra la Ciudad del Nuevo Sol, la capital de los Renacidos. El Reino Sombrío de Xibalba consiste en una serie de cuevas inundadas bajo el Mar de Sombras. Las entradas se encuentran dispersas por el inframundo pero las cavernas no están señaladas por ningún paisaje o señal obvia, con la excepción de las que se encuentran bajo las ruinas del Quinto Sol. La cueva más profunda de todas es realmente enorme y dentro de su espacio se encuentra la Ciudad del Nuevo Sol. En esta enorme caverna se encuentra la nueva capital de los Renacidos americanos.

Xibalba es un gran laberinto y varias estructuras o localizaciones individuales se encuentran dispersas por todo el complejo, siendo descritas o mencionadas en el Popol Vuh. La principal de ellas era el lugar de reunión de los Señores de Xibalba, las cinco o seis casas que contenían las pruebas de los Xibalba y la corte de los Xibalba. También se mencionan los hogares y jardines e los Señores, así como otras estructuras que indican que Xibalba fue una gran ciudad.

Como se ha mencionado debido a las creencias de los nativos de América Central y del Sur, Xibalba está llena de pruebas, juicios y trampas para cualquiera que entre en ellas. Incluso el camino hasta Xibalba está lleno de obstáculos: primero un río lleno de escorpiones, después un río lleno de sangre y finalmente un río lleno de pus.

Las cuevas más próximas a la ciudad estaban ocupadas por las seis Casas de la Muerte, llenas de mortíferas pruebas. La primera era la Casa Oscura, un edificio lleno de oscuridad absoluta. La segunda era la Casa del Escalofrío o la Casa Fría, llena de un frío que congela hasta los huesos. La tercera era la Casa del Jaguar, llena de Wraiths hambrientos y Moliados para parecer jaguares. La cuarta era la Casa del Murciélago, llena de peligrosos Plásmicos chillones parecidos a murciélagos y la quinta era la Casa de la Cuchilla, llena de espadas y cuchillas que se movían solas. En otra parte del *Popol Vuh* se identifica una sexta prueba, la Casa Caliente, llena de fuego y calor. El propósito de las pruebas no es tanto matar o humillar, como poner a prueba el ingenio de los visitantes, y los indignos a menudo terminaban cayendo en un Tormento.

Más allá de estas casas había una encrucijada donde los viajeros tenían que elegir entre cuatro caminos que hablaban en un intento de confundir y engañar. Tras superar estos obstáculos se llegaría a la ciudad del Nuevo Sol.

EL NUEVO SOL

La ciudad del Nuevo Sol parece una antigua ciudad precolombina. Un gran complejo de piedra construido sobre una vasta red de islas sedimentarias con enormes pirámides en el centro. Templos y complejos deportivos parecen ser los edificios más frecuentes, pero también hay granjas de criaturas plásmicas para que los muertos puedan recordar sus días de vida. El centro de la ciudad muerta consiste en una falsa pirámide con su interior hueco ocupado por una gran sala de reunión. Este lugar se encuentra bajo un acuerdo sorprendentemente pacífico, para tribus y pueblos que en vida trataban a sus vecinos con muy poca humanidad. Los wraiths más filosóficos creen que los sacrificios violentos realizados en su honor han aplacado la sed de sangre de los inmortales y muertos de Xibalba. La decoración y estatuas de muchas civilizaciones y naciones proporcionan un ambiente abigarrado y confuso. Esto no quiere decir que toda la ciudad sea un nido gigante de amor, porque no lo es. La violencia a menudo estalla entre los miembros de tribus o culturas diferentes, pero cuanto más tiempo permanecen en Xibalba, los wraiths parecen menos afectados por su identidad.

El deporte era importante en las antiguas culturas mesoamericanas y los Señores de Xibalba no eran una excepción a la norma. En Xibalba se encontraba un famoso patio de pelota en el que los héroes del Popol Vuh sucumbieron al engaño de los Señores en la forma de una pelota mortífera y llena de espadas afiladas, pero también fue el lugar en el que los héroes gemelos superaron a los Señores en ingenio y provocaron su caída. En este patio deportivo ahora se produce todo tipo de competiciones y conflictos, algunos amistosos y otros tan mortíferos como los que se jugaban en los mitos mayas.

LA RESURRECCIÓN

*De vuelta a la vida,
de vuelta a al realidad,
de vuelta aquí y ahora.*

-De vuelta a la vida (Si me quieres), Soul II soul vs Caron Wheeler

RENACIMIENTO

Para un Inmortal la resurrección es el momento en que las nueve partes de su alma se reúnen en una misma entidad de nuevo y comienza el ciclo de la vida. Cuando el Ba ha “llenado su vientre” y puede activar el milagroso regreso a la vida.

Sin embargo, el proceso es algo que tener Sekhem suficiente para reconstruir por completo el Khat para que las partes del alma puedan volver. Existen requisitos culturales y sociales para muchas Dinastías, y entidades plásmicas que tratan de evitar el renacimiento.

Los Oboli carecen de rituales o pruebas para sus miembros, aunque el Culto de Zalmoxis a menudo celebra una festividad reservada para los Inmortales que desean regresar al plano terrenal. Por otra parte los Cabiri deben someterse a un examen al que cualquiera de los habitantes de los Campos Elíseos puede asistir y realizar preguntas al Inmortal. Estas preguntas rara vez tienen una respuesta correcta o errónea, pero obligan a pensar al Inmortal y a los gobernantes del Reino Sombrio, y considerar si es o no el momento de intentar la resurrección.

Los Shemsu-Heru y los Ismaelitas viajan a la Tempestad y aguardan a Anubis o a uno de sus aliados fantasmales. A menudo son acosados por extrañas entidades plásmicas y a veces tienen que enfrentarse a otros desafíos preparados por Anubis, los Wraiths de Amenti o incluso sus propios Khaibit. Cuando han superado estos desafíos son llevados a un lugar especial y secreto donde pueden comenzar el viaje para reunirse con su Khat a la espera.

Los Crochan Geni deben probarse a sí mismos antes los muertos reunidos y ante los que se sientan en la mesa alta del salón de Eliudnir. Deben desafiar a un igual y vencerlo en una prueba de cierta complejidad, normalmente decidida por el desafiado o por uno de los poderosos Wraiths que se sientan en la mesa alta. Algunos Crochan Geni se encuentran obligados a enfrentarse a un mismo desafío una y otra vez, o a una serie de tareas en las profundidades de Eliudnir. Algunos deben consultar al Wraith de un individuo dotado como un mago o incluso un druida, para que prepare sus desafíos. Cuando el desafío se completa el Inmortal puede marcharse en busca de su cuerpo y comenzar el proceso del renacimiento. Sin embargo, los Inmortales de la Dinastía no necesitan tener éxito en su desafío ni nadie impedirá su marcha, simplemente se irán con la bendición de Annwn o con su burla y decepción.

Para los Tzadikim el viaje de vuelta comienza cuando piden a uno de los Anuna permiso formal para resucitar. Como ocurre con todas las acciones de la Dinastía en el inframundo, los Wraiths tienen la última palabra y desobedecerlos significa que habrá cierto castigo durante el siguiente ciclo de muerte. A cambio del permiso a menudo se le pide al Inmortal algún tipo de tarea menor, llevar un mensaje a Wraiths aliados o la promesa de proteger un Grillete cuando renazca. Cuando recibe el consentimiento, entonces el Inmortal se marcha a través de una puerta que sólo se abre con ese propósito y sigue un

Derrotero raramente utilizado pero muy seguro hasta llegar a las Tierras de las Sombras a la Necrópolis de Bagdad. Desde allí debe seguir su propio camino hasta su cuerpo físico y resucitar.

Los Xianrén disponen de un templo en lo alto de la montaña de Pengal donde los Inmortales se retiran para iniciar una vigilia del alma. Protegidos de las fuerzas del Olvido se entregan a su Khaibit y sufren una pesadilla casi idéntica al Tormento de un Wraith, excepto que los Wraiths de la península de Horai actúan como personajes en la pesadilla en lugar de Espectros. Quienes fallan en superar las maquinaciones del Khaibit deben regresar a los niveles inferiores y esforzarse otra vez, mientras que quienes lo consiguen pueden marcharse a través de uno de los Derroteros del lugar, eligiendo el que les permitirá acercarse lo más posible a su Khat.

Para los Xibalba no existe una prueba específica que superar antes de que su Dinastía los considere preparados para renacer, y parecería algo superfluo teniendo en cuenta su existencia fantasmal. Con una actitud muy pragmática y honesta se considera que atravesar las Tierras Desolladas es una prueba más que suficiente (a pesar de que muchos Xibalba tienen su Khat en otros lugares). Sin embargo, cuando llegan a las Tierras de las Sombras antes de renacer, muchos Inmortales de esta Dinastía prefieren mantener una antigua costumbre y visitar lugares sagrados para escuchar las oraciones de los nativos, y a menudo toman nota de sus peticiones para cumplirlas cuando regresen a las tierras de los vivos.

Al margen de los requisitos de la Dinastía y que el Inmortal tenga o no éxito en satisfacerlos, finalmente llegará el momento de cruzar la Mortaja de nuevo. Un viaje que ninguna otra criatura del Mundo de Tinieblas ha hecho jamás, excepto quizás el vampiro Osiris, que regresó como un muerto viviente y no con el cuerpo vivo de un Inmortal.

MORIR (OTRA VEZ)

Los Inmortales, tras haberse separado de su cuerpo mortal se encuentran más predispuestos a morir otra vez. Los vampiros, hombres lobo, e incluso magos y mortales a menudo llegan al nivel de salud Incapacitado y resisten aferrándose a la vida –o lo que sea- con todas sus fuerzas. Pero el precio de existir en dos mundos es que ambos tienen dominio sobre los Renacidos, y aunque una criatura del mundo físico puede resistir una herida grave con un poco de cuidado o suerte, un Inmortal casi seguro que no.

Los Narradores deberían mostrar esta cualidad de los Renacidos, evitando dar el beneficio de la duda o manipular tiradas en beneficio de los jugadores. Si van a morir, déjales que mueran –¡Después de todo, la muerte sólo es el principio!

CAPÍTULO SEIS: OLVIDO

OLVIDO: EL ADVERSARIO

*Morir
es un arte, como todo lo demás.
Yo lo hago especialmente bien.
Yo hago que duela como el infierno.
Yo hago que parezca de verdad.
Creo que podría decirse que tengo talento.
-Sylvia Plath, "Lady Lazarus"*

EL YIN Y EL YANG DE LA DESTRUCCIÓN

¿Cómo puede el Olvido tener servidores activos como las Momias Perdición y los Espectros? ¿Cómo puede existir algo tan completamente dedicado al Olvido? La respuesta es que no puede, porque una devoción absoluta al Olvido requiere una autodestrucción inmediata. Por lo tanto debe existir otro aspecto del Olvido que permita a quienes están consumidos por su concepto continuar existiendo y servir a su sed aparente por la aniquilación total de todas las cosas.

Wraith el Olvido: 2ª edición (pág. 284) presenta un posible vínculo entre el Wyrn y el Olvido y afirma que pueden considerarse como balanzas de un mismo equilibrio, una especie de Yin y Yang de la destrucción. Señala que el Olvido es la destrucción pasiva y paciente, mientras que el Wyrn es la destrucción activa y la corrupción. También sugiere la posibilidad de que a medida que el Wyrn crezca en poder, el Olvido se vea obligado a crecer para mantener este equilibrio eterno.

Esta teoría permite a los jugadores sensibles evitar la paradoja original. Lo que combaten los Renacidos no sólo es el Olvido, sino la destrucción en todas sus formas. Por esta razón Apofis (un servidor del Wyrn) a menudo se considera idéntico al Olvido, porque en muchos sentidos lo es. Por esta razón los servidores del Olvido pasivo también pueden manifestar personalidades y tácticas activas.

Espectros, Malfeos, Torturadores y todos los demás servidores del Olvido, son aspectos de esta dualidad. Incluso las cosas que proporcionan poder a los Espectros, sus Pasiones Oscuras, son elementos del Wyrn, mientras que el dolor y el sufrimiento del que todos los Espectros esperan escapar mediante su propia destrucción es un don del propio Olvido. Las semillas del Olvido se entregan a su abrazo, esperando ser reclamadas por él y liberadas del dolor y el tormento que soportan mientras existen.

Quienes estudian a los Espectros hablan de dos estaciones o períodos de los Roídos por la Sombra, los Encendidos y los Apagados. Los primeros son feroces y buscan activamente su destrucción y la de todo lo demás, mientras que los segundos son gélidos, inactivos y esperan pacientemente el triunfo inevitable de la entropía.

¿Significa esto que los Garou y los Renacidos están luchando contra el mismo enemigo? La verdad es que sí, pero eso no significa que lo sepan. Los Garou son una llama descontrolada que arde con demasiada fuerza para considerar cualquier evidencia. Son reaccionarios (como el aspecto de la destrucción al que combate), por lo que muy pocos cambiaformas llegan a darse cuenta de que los Inmortales son sus mayores aliados.

Sin embargo los Inmortales tienden a poseer una perspectiva del conjunto proporcionada por sus largas y vidas y su mayor exposición al Olvido en sus ciclos de muerte. Pueden tardar siglos en actuar, desarrollando planes muy complejos. Son el Yin del Yang representado por los Garou en esta batalla particular.

Los jugadores de **Changeling: el Ensueño** comprenden cómo el Ensueño puede tener una voluntad y la capacidad de actuar sin ser realmente consciente. Puede decirse que el Olvido es un estado de existencia similar, que posee un instinto y propósito concentrado en...el olvido. La Mente Colmena del Laberinto es una extensión de la propia voluntad del Olvido a través de las personalidades de los Wraiths.

LOS DESEOS Y TÁCTICAS DEL OLVIDO

Si alguien acepta que la oscuridad del inframundo es su luz, el espíritu su carne y la entropía su energía, entonces el Olvido es su sol. Todo lo que existe en el Mundo Subterráneo procede del Olvido y todo gira en torno a él. Pero quedarse en esta generalización sería un grave malentendido. La ciencia de los vivos, hasta donde puede comprender el Mundo de Tinieblas, ha concluido que la fuerza y la materia son lo mismo y que cualquier forma de sustancia es una cantidad de energía que de alguna forma se ha “congelado” para adoptar forma material. De la misma forma la división de un átomo (¡que ironía para quienes sepan griego!) provoca que la materia se reforme convirtiéndose en energía. Pero reflejando este principio más allá del reflejo oscuro de la Mortaja se puede llegar a la teoría de que el plasma que compone todos los objetos y seres del Mundo Subterráneo sólo es una medida de entropía que durante un tiempo adopta forma material. Por lo tanto, es posible concebir que ese plasma puede disolverse en ocasiones y volver a convertirse en entropía, si se dan las circunstancias adecuadas para esta transformación.

Si esta teoría es cierta –y existe un gran debate- entonces todo lo que existe está compuesto de Olvido, y con toda probabilidad en algún momento volverá a serlo. **Wraith: el Olvido 2ª edición**, pág. 7.

LA ESCHATON: LA GUERRA CONTRA EL OLVIDO

Y el mundo será mejor gracias a esto: gracias a un hombre que rechazado y cubierto con cicatrices siga luchando hasta su última pizca de coraje para alcanzar...la estrella inalcanzable...

-El sueño imposible, Andy Williams

La Dinastía Cabiri comenzó a catalogar y centralizar la sociedad de los Inmortales en algún momento del tercer milenio a.C. y hacia el 200 a.C. las Dinastías Athanatos estaban utilizando el mismo lenguaje y terminología –permitiendo debatir sobre el amplio conflicto con el Olvido y reconocer el inmenso poder del enemigo.

Es justo decir que este descubrimiento constituyó todo un trauma para los participantes – Anteriormente los Shemsu-Heru habían estado sólo interesados en la batalla contra Set como servidor de Apofis, y los Tzadikim y los Cabiri contemplaban el problema con una visión de túnel similar y hasta los Ismaelitas sólo estaban comenzando a comprender el verdadero alcance del enemigo. Cuando las Dinastías Heteros fueron absorbidas en la sociedad Inmortal, cada una de ellas se llevó la sorpresa al descubrir que quizás sólo los Oboli habían sido capaces de sospechar el verdadero tamaño de la amenaza.

La Eschaton es nada menos que la guerra por la creación en la que muchas facciones luchan unas contra otras sin un concepto real del conjunto. El enemigo consiste en fuerzas incontables que sirven a la divinidad definitiva del Olvido, mientras que quienes luchan contra ellos o ignoran la existencia de sus aliados o se encuentran demasiado ciegos como para aceptarlos como amigos. Si los Garou y sus compañeros cambiaformas que se oponen al Wyrn aceptaran que los Inmortales, muchos Wraiths y

magos e incluso unos pocos vampiros luchan contra el mismo enemigo, la victoria podría no parecer tan imposible.

Aunque los Inmortales creen que son los únicos bien situados para ver el conjunto, incluso ellos se encuentran confundidos hasta cierto punto. Parece conocer una parte mayor que los demás, pero incluso ellos sufren debido a los mismos cismas internos y tácticas divergentes que separan a los demás a este lado de la existencia. Aunque han existido alianzas limitadas y cooperación entre los Inmortales y otras facciones sobrenaturales, parece que la unidad completa simplemente es imposible. Los Caminantes Silenciosos y los Renacidos egipcios han mantenido una relación larga e ininterrumpida casi única, lo que les ha permitido compartir información y recursos en sus batallas, pero incluso esos grupos prefieren recurrir a alianzas breves y simples. Las tácticas rápidas y frenéticas de los Garou y los planes de muchas facetas de los Inmortales simplemente no pueden mantener su armonía durante mucho tiempo.

Por lo tanto la Eschaton es algo de lo que los Inmortales hablan en abstracto. A menudo un líder puede llamar a sus compañeros Inmortales para que actúen con la esperanza de alcanzar una victoria en la Eschaton como si eso fuera posible, pero los ejércitos que luchan en la guerra en gran parte ignoran la existencia del conflicto. Gracias a sus estrechas relaciones con los Wraiths y debido a que los muertos se han enfrentado al Olvido de primera mano tan a menudo, los Inmortales y los Muertos Sin Reposo pueden usar la palabra (o mil variaciones) y saber de qué están hablando los otros, pero eso es todo.

Un vampiro puede comprender que los ancianos, especialmente los fundadores de los clanes si creen en ellos, son una terrible amenaza para su propia existencia –pero pocos están dispuestos a aceptarla como una parte de una amenaza mayor. Lo mismo ocurre con los magos y las hadas, a pesar de que ambos grupos han tenido experiencias directas con el Olvido bajo formas específicas para sus naturalezas. Los Garou creen que la derrota del Wyrn es la derrota de todos los enemigos del mundo y a menudo se enfurecen cuando los demás les señalan de que están luchando contra los síntomas y no contra la causa.

Así que la guerra contra el Olvido está condenada a no tener éxito con las piezas actuales en el tablero y por ello muchos Inmortales están comenzando a comprender que su papel no es ganar la guerra, simplemente luchar lo suficiente para no perderla. Otros creen que el equilibrio de poder puede cambiarse de alguna manera, con nuevos hechizos más poderosos, uniendo a los Muertos Sin Reposo, reclutando la ayuda de hombres lobo y magos...las teorías son muchas y difíciles de demostrar.

Al margen de que un Inmortal crea cuál es la forma para luchar en la guerra, seguramente existan otros en desacuerdo. Puede reunir un gran grupo de individuos con intereses similares y puede comenzar a ganar conversos, pero en seis mil años no se ha alcanzado ningún consenso. Y con cada momento que pasa el vacío crece. La terrible verdad es que poco a poco el Olvido está ganando y a menos que ocurran grandes cambios, la derrota final sólo es una cuestión de tiempo.

PERSPECTIVAS SOBRE LA ESCHATON

“¿Cuánto te patean la puerta de casa cómo vas a salir? ¿Con tus manos en la cabeza o con el dedo en el gatillo de tu arma?”

-The Guns of Brixton, The Clash

PATEAR Y GRITAR

Existen Inmortales como los Crochan Geni y los Xibalba, así como algunos miembros de los Shemsu-Heru, que consideran que la lucha está por encima de todo. Las posibilidades de éxito o fracaso son menos importantes a sus ojos que la mejor táctica para ganar la siguiente batalla, destruyendo a la siguiente encarnación del Olvido. Quienes siguen esta filosofía luchan contra las amenazas que se presentan ante ellos y confían en que caminan hacia la victoria, y la mayor parte del tiempo confían en sus acciones. Estos individuos prefieren dejar los planes a largo plazo en manos de sus líderes y aceptar su lugar en el ejército de los Inmortales.

LA TORMENTA ANTES DE LA CALMA

Existe una fuerte sensación entre los Shemsu-Heru, Cabiri, los Tzadikim y los Oboli, con muchos adherentes entre las demás Dinastías, de que la victoria no sólo es posible, sino inevitable. Ya sea porque creen en la sabiduría de Isis o en que el bien siempre vencerá al mal, están seguros de que el Olvido será derrotado mientras los Renacidos continúen resistiendo. Para quienes están seguros de la victoria final, la recompensa está clara y la moral es muy alta. Pocos de quienes siguen esta creencia caen ante los susurros del enemigo, pero los que pierden la fe son los que caen con más seguridad.

POCO A POCO

Muchos Xianrén e Ismaelitas se dedican a la lucha a largo plazo, observando de forma detallada durante mucho tiempo cada posibilidad antes de decidir actuar. Todos los Inmortales que llegan a esta

conclusión abrazan su naturaleza eterna y la convierte en parte de su *modus operandi*. En siglos pasados fue una perspectiva muy extendida entre los Shemsu-Heru pero en la época moderna muchos han abandonado esta perspectiva paciente debido a la experiencia o a la desesperación.

LA PUREZA ES EL CAMINO HACIA LA VICTORIA

Existen Tzadikim, Xianrén y Xibalba que creen que la batalla más importante no es contra los servidores del Olvido, sino contra su propia oscuridad interior. Predican (con bastante intensidad) que permanecer leales a la causa y a la naturaleza superior es el principal objetivo de esta batalla y que mientras los Inmortales sean puros las demás batalla se ganarán. Para estos Inmortales la caída de cualquier compañero es una mayor derrota que todo que la destrucción de todo un templo del Velo de Isis. Aunque no tienen miedo a la hora de empuñar una espada o sacrificarse por los demás, prefieren cuidar de los desposeídos y los perdidos si se les da la oportunidad.

LA SABIDURÍA ES EL CAMINO HACIA LA VICTORIA

Muchos Cabiri e Ismaelitas creen que los Inmortales todavía tienen un camino que recorrer antes de que la victoria sea posible. Dicen que el viaje hasta la iluminación no está completo y hasta que los Inmortales alcancen los objetivos que predijeron Isis y Thoth, la batalla continuará. Resisten los avatares de la Eschaton con paciencia mientras continúan mejorando su sabiduría y el desarrollo de la humanidad.

DESDE UNA POSICIÓN DE FUERZA SE ALCANZA LA VICTORIA

También existen Inmortales creen que el camino al éxito tiene que estar lleno de hazañas viscerales y tangibles. Se trata de una opinión típica entre los Oboli, los Shemsu-Heru, Xibalba y algunos Crochan Geni, que consideran que deben acumular poder y fuerza en ambos reinos antes de lanzar un ataque total contra el enemigo en algún momento indeterminado del futuro. Aunque a primera vista pueden parecer hedonistas interesados, la verdad es que construyen una base de poder para asegurar una victoria segura antes de dedicarse por completo a la guerra.

LOS SERVIDORES DE APOFIS

Quienes huyen de la tentación por lo general dejan un recuerdo imborrable.

-Lane Olinghouse

Sin embargo, Set sólo era parte de un mal mayor; los Renacidos de Egipto sabían que era sólo otro peón de Apofis, el Gran Devorador –el demonio que luchaba diariamente contra Ra y quería consumir el sol, provocando la destrucción del mundo. Y los servidores de Apofis eran muchos; desde los escurridizos Setitas a los hechiceros mortales que vendían sus almas inmortales a Apofis a cambio de poderes oscuros, así como otras criaturas inhumanas que extendían la corrupción y la malevolencia.

Finalmente los Renacidos descubrieron la existencia de una amenaza que ellos mismos habían causado. Era bien sabido que a veces el Gran Rito simplemente no funcionaba –el alma eterna del difunto se había marchado más allá del alcance del Hechizo. Pero de todas formas todavía quedaba el cuerpo que había sido preparado para la inmortalidad por la magia del Gran Rito. En algunas raras ocasiones estos cuerpos eran poseídos por corruptas Perdiciones, los espíritus servidores de Apofis, que los reanimaban, haciéndolos repugnantes y asquerosos en el proceso, y los utilizaban para servir a los oscuros propósitos de Apofis.

Finalmente existían los verdaderos Hijos de Apofis, los siete Renacidos locos que sirven al Gran Devorador –y que son los mayores enemigos de los Shemsu-Heru.

-Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición

Apofis es una máscara que lleva el Wyrn, que según algunos estudiosos del Olvido es un aspecto del Wyrn conocido como la Semilla del Olvido (un título también utilizado por las propias Momias Perdición). Identificada por primera vez por los pueblos del Antiguo Egipto se encuentra situada en lo más alto de un panteón terrorífico del males que se oponen a Ma'at y toda la creación.

En el Mundo de Tinieblas cada criatura y amenaza que el hombre puede imaginar se basa en una entidad real que acecha en la oscuridad exterior y los servidores de esa oscuridad son muchos. El Gran Devorador tiene servidores incontables detallados en varios de los suplementos del Mundo de Tinieblas – las legiones de la destrucción conocidas como los condenados. Entre estas bestias se encuentran Momias Perdición, Espectros, los Seguidores de Set, los Danzantes de la Espiral Negra, los burócratas de las Fuentes Amarillas, la Sombra de cada Wraith, las Perdiciones y los espíritus del Wyrn de la Umbral. Este

capítulo proporciona mayor detalle sobre las Momias Perdición y también toca algunas otras criaturas que sirven completamente a Apofis.

MOMIAS PERDICIÓN: LAS SEMILLAS DEL OLVIDO

*Si tengo que morir,
me encontraré con la oscuridad como amante,
y la estrecharé entre mis brazos.*

-William Shakespeare, Medida por medida

Así como existen las Ogdoad de los Inmortales también existen servidores terribles y oscuros del Olvido que continuando existiendo mientras buscan su destrucción y la de todas las cosas. Cada una de las Dinastías conoce a estas criaturas y cada una tiene su propio nombre para ellas y sus propias leyendas terribles de sus crímenes. Los Crochan Geni llaman a estas cosas los Draugr mientras que los Shemsu-Heru y los Renacidos originales se refieren a ellas como Momias Perdición. Los Cabiri también utilizan este término cuando deben referirse a todas.

Cuando los Ismaelitas se extendieron por el mundo lo que les resultó más difícil de aceptar fue el hecho de que los siete Hijos de Apofis que conocían como *las Momias Perdición* sólo eran una pequeña parte y que tenían hermanos en todas partes de la creación. Comenzaron a sospechar que siempre debe existir un equilibrio y que por cada alteración del Hechizo de la Vida original debe surgir una nueva distorsión y una nueva raza de Inmortal oscuro. Un Ismaelita hereje que no ha sido visto en siglos incluso llegó a afirmar que los Inmortales oscuros eran el precio inevitable que debía pagarse cada vez que se realizaba el Hechizo de la Vida, un equilibrio exigido por el propio universo.

Cada una de las Momias Perdición es una perversión y corrupción de los auténticos Inmortales creados por el Gran Rito. Diversos agentes han conseguido robar u obtener partes del Hechizo de la Vida y han intentado crear Inmortales propios. Algunos lo hicieron sirviendo voluntariamente al Olvido, otros sin saberlo, pero al final fue deseo de esa fuerza crear criaturas de poder igual a sus mayores enemigos.

Que una entidad razone que dar a los humanos la vida eterna es una forma de erradicar toda la vida puede parecer una contradicción, pero el Olvido no es una entidad comprensible, sino un aspecto reactivo y primordial de la creación (los Garou hablan de una entidad equilibrada que se volvió loca), una fuerza que no comprende conceptos humanos como la paradoja o la contradicción. Por lo tanto, hasta donde todos especulan, la creación de las Momias Perdición fue una reacción a la existencia de los verdaderos Inmortales. Su creación fue provocada por el Olvido, pero el impulso de intentar el Gran Rito surgió de las mentes de sus peones. Las primeras Momias Perdición fueron creadas por Sutekh, que buscaba obtener más poder. Las otras surgieron de los planes de entidades similares.

Desde que Isis creó el primer Inmortal, los seres que sirven al Olvido en el Laberinto han intentado copiar el ritual. Las diversas facciones del Olvido tienen versiones diferentes y diversas del Hechizo de la Vida, y cada una crea una abominación Inmortal diferente. Su muerte y propósito son idénticos, pero en vida y cómo cada una actúa y aparece en el mundo de los vivos existen diferencias muy obvias.

El término “Momia Perdición” es quizás el más apropiado para los Inmortales Oscuros porque son seres activos y corruptos al servicio del Olvido, más parecidos a los servidores del Wyrn que a cualquiera de las criaturas del Laberinto. Sus almas y carne se encuentran corruptas y contaminadas por la mancha del Wyrn, proporcionándoles un gran arsenal de habilidades y rasgos únicos.

EN LA MUERTE

La vida es una enfermedad fatal, y bastante contagiosa.

-Oliver Wendell Holmes

Al morir los Wraiths de las Momias Perdición caen de inmediato en la Tempestad y pronto terminan en el Laberinto, donde son atendidos por legiones incontables de Espectros aullantes. Algunos son atrapados por sus amos y patronos para recibir castigos y profanación, pero en última instancia ni siquiera los Malfeos se atreven a destruir a estas criaturas. Hay excepciones, dependiendo del clima político del inframundo y de los cambios de aspectos individuales, pero la mayoría de las Momias Perdición descienden a los niveles más bajo del Laberinto para pasar un tiempo en comunión con la esencia pura del Olvido.

Para una Momia Perdición el tiempo en el inframundo normalmente es un período de castigo o reposo, dependiendo de su actuación –para ellas el equilibrio de la existencia es dolor o inconsciencia. En el más allá el reino espiritual se encuentra más cerca del Olvido de una forma o de otra y gran parte de la actuación de los Inmortales Oscuros en el mundo de los vivos se ve influenciado por estos períodos

mixtos de palos y zanahorias. Las Momias Perdición se esfuerzan por cumplir los deseos de sus amos para evitar el castigo o recibir períodos breves de alivio mientras descansan.

ORGANIZACIÓN

La organización de los Inmortales Oscuros se encuentra situada por completo dentro del Mundo Subterráneo y se encuentra tan dividida como la de los verdaderos Renacidos. Sólo una cosa impide que los Hijos de Apofis sean tan arrogantes como los Shemsu-Heru y es su locura generalizada y su incapacidad para darse cuenta de que fueron los primeros. La verdad es que la jerarquía existente entre las Momias Perdición es algo temporal y cambiante, y casi siempre depende de cada individuo y no de su linaje.

En algunos casos sus acciones son dirigidas por el propio Laberinto y en otros son locamente leales a un Mafeo o Wymr del Impulso en particular. A menudo se sienten atraídas por una personalidad en particular durante un tiempo, atraídas por una cruzada espectral o se ven envueltas en los locos planes de un Hijo Apofis. De las restantes Momias Perdición, la mayoría están dispuestas a ganar el favor del Wymr o de uno de los muchos Malfeos del Laberinto para unirse bajo el estandarte de una causa o de otra.

FACCIONES

‘Akeldamach: Los operativos mercenarios de las Momias Perdición son un as en la manga dentro de la red del Olvido. Son adaptables y disponen de habilidades más variadas que los demás Inmortales Oscuros lo que les permite cumplir una serie de misiones para sus amos.

Aptrgang: Surgidas de las tierras de los Crochan Geni, las Momias Perdición que nacen del caldero negro son habitantes de las tumbas, tambaleándose alrededor de sus sepulcros y evitando las zonas civilizadas cuando pueden. Normalmente son de tamaño y conducta monstruosos y se dedican a vigilar las zonas rurales, siendo utilizadas por el Olvido debido a su poder.

Hijos de Apofis: Los Hijos de Apofis son las Momias Perdición originales, las parodias oscuras y corrompidas de las momias Shemsu-Heru, creadas por Set para rivalizar con los servidores de Horus y por extensión, con los Ismaelitas y Cabiri. Estos hombres y mujeres volvieron del inframundo con poderes todavía más grandes que los Shemsu-Heru y poder actuar como servidores de la voluntad de Apofis.

Metnal: Estos Inmortales americanos llenos de odio reciben su nombre del más profundo y horrible de los nueve infiernos. Realizando viles sacrificios, a menudo con cultistas corruptos, obtienen Sekhem impuro. Por lo menos uno de ellos tiene acceso a artes oscuras que le permiten imbuir espectros en los cadáveres de estos sacrificios, creando una segunda clase de Renacidos conocida como los Despellejados.

Syvén: Proscritas por las demás Momias Perdición, las Syvén, que aparentemente son todas mujeres, rara vez abandonan el Reino Medio y el Reino Oscuro de Jade. Estas Inmortales Oscuras tienen la reputación de estar esclavizadas por sus pasiones oscuras y el Olvido parece tener menos influencia sobre ellas que sobre sus compañeros.

Udug: Los Udug son cazadores bestiales dedicados a neutralizar los buenos actos de los Renacidos. Sus actos de barbarie y profanación son tan legendarios que los Udug a menudo atraen a seguidores entre Espectros y Perdiciones menores.

LOS ‘AKELDAMACH

QUÉ SE PUEDE COMPRAR CON TREINTA MONEDAS

Cita: *“Si me he condenado, me aseguraré de que mi descenso sea recibido con los gritos de mis enemigos a lo largo de salones de mármol. Cuando me haya ido, todo lo que era mío, será destruido conmigo.”*

DESCRIPCIÓN

“Él [Judas] había recibido un campo como recompensa de su iniquidad, y al ahorcarse, ardió con él en medio: y sus entrañas se descargaron. Y todo esto fue conocido por los habitantes de Jerusalén: y así el mismo campo fue llamado en su lengua Haceldama, que quiere decir El campo de la sangre.”

Existen dos leyendas de Tierra Santa sobre Haceldama o el campo de la sangre. Una dice que es el campo en el que Judas Iscariote murió, la otra dice que fue el campo que fue comprado con las 30 monedas de plata que recibió por traicionar a Jesús de Nazareth.

Tras traicionar a Jesús, según cuenta la historia, Judas arrojó las treinta monedas de plata a los sacerdotes que le habían pagado. Sin embargo, no querían que ese dinero manchado de sangre permaneciera con ellos, así que con ellas compraron el campo de un alfarero, para que fuese un lugar de entierro para los extranjeros. Este campo, Haceldama (el campo de la sangre) fue considerado un lugar maldito para quienes eran enterrados allí y la leyenda se transmitió en la mitología del inframundo hasta que fue asociada a los Inmortales Roídos por la Sombra de la Dinastía de los Óboli. La versión griega de Haceldama, Akeldama, se convirtió en el nombre aceptado para estos Inmortales oscuros, entre los olvidógrafos.

Y así los “Akeldamach” son los Renacidos que encuentran su camino hacia la inmortalidad, solos, y que caen al servicio del Olvido. Una gran cantidad de Inmortales oscuros proceden de la Dinastía de los Oboli, porque sin un sacerdocio o una forma dedicada de aprender las sendas de los Renacidos, los Oboli toman cualquier cosa que se les ofrece. Creyendo que el Olvido les puede conceder la verdadera inmortalidad, muchos Wraiths venden de buena gana sus almas por el ritual oscuro de renacimiento, sólo para descubrir demasiado tarde que les han dado gato por liebre.

Esta senda voluntaria, aunque solitaria, hacia la condenación ha provocado la aparición de unas pocas Momias Perdición coherentes. Mientras que la mayoría de las demás Dinastías de Perdición están formadas por monstruos y lunáticos, con sólo un puñado de mentalidades funcionales, normalmente todos los Akeldamach son capaces de comprender lo que son y a qué sirven.

Otro elemento que separa a los Akeldamach de las demás Momias Perdición, aparte de su coherencia mejorada en general, es su gusto por los placeres de la vida. Perciben su propia destrucción como un fin inevitable, así que lo mejor que pueden hacer es disfrutar de la caída.

Los Akeldamach son adictos a toda clase de pecados destructivos, prefiriendo el dulce sabor del Olvido a un trago amargo. Sienten la atracción del Olvido que caracteriza a todas las Momias Perdición, pero aparentemente el impulso parece menos urgente y está enfocado de forma distinta.

ORGANIZACIÓN

De la misma manera que los Oboli, los Akeldamach son un grupo débilmente organizado con escasa coherencia estructural. Sirven a los diversos aspectos del Olvido, Apofis, los Wyrms del Impulso, los Malfeos y otros habitantes del Laberinto. A menudo colaboran entre ellos o con otras Momias Perdición como mercenarios a sueldo o aliados temporales. De hecho ocupan un papel en la sociedad de las Momias Perdición casi idéntico al papel de los Oboli en la sociedad de los Renacidos, basados más en la actitud individual que en una tradición general de Dinastía.

Es un rumor a voces que existen treinta Akeldamach, uno por cada una de las monedas de plata que los sacerdotes judíos pagaron a Judas. Nadie puede verificar la verdad de este rumor, pero parece posible que la Dinastía Akeldamach sea el mayor grupo de las Momias Perdición, posiblemente de lejos. Que sea un grupo de unos treinta individuos más o menos tampoco resulta tan descabellado.

Entre los servidores del Olvido también se cree con frecuencia que los Akeldamach no están tan dedicados a la causa. Confiar en ellos a largo plazo no beneficia al Olvido ni al Wurm, y no resultan fiables como aliados. Los Akeldamach sufren esta desconfianza y aunque los servidores del Olvido están dispuestos a utilizarlos como especialistas, raramente suelen devolverles el favor o ayudarles en sus proyectos personales. Un Akeldamach sin empleo se encuentra solo y muy raramente puede contar con la ayuda de hordas de Espectros o Fomori si se encuentra en problemas.

APARIENCIA

No hay una imagen extendida o habitual en esta Dinastía Perdición, cada uno es diferente. No todos son retorcidos o son corrompidos por el ritual de creación y proceden de demasiadas culturas para compartir vestimenta o estereotipo racial.

PODERES COMUNES

Expansión Corporal; Provocar Locura; Cuernos; Visiones Corruptas; Visión Oscura, Engaño; Pies Almohadillados; Pellejo de Apofis; Boca de Apofis; Controlar Pesadilla; Fuego del Fénix; Tumores Venenosos; Corromper Bebé; Respirar Agua; Susurros del Más Allá

PODERES DISTINTIVOS

Don del Deshacer: Los ‘Akeldamach no están malditos mediante el mismo ritual de creación y se definen tanto por su situación única como por su destino infeliz. Cada una de estas Momias Perdición puede elegir un poder gratuito (y sólo uno) de la lista de los poderes de Perdición. Este poder debe costar 4 puntos o menos, y los puntos por defecto se pierden.

Libre del Enjambre: En parte al estar fuera de la jerarquía del Olvido los ‘Akeldamach conservan gran parte de su autonomía y libre voluntad, especialmente mientras están en el ciclo de la

vida. Aunque desobedecer o actuar en contra de los inefables objetivos del Olvido es una invitación al castigo y la destrucción...o cosas peores, los Malfeos y manipuladores del Laberinto prestan mucha menos atención a los mercenarios 'Akeldamach. El éxito es recompensado (o aceptado como el pago de la deuda que impide la destrucción durante un poco más de tiempo) y después olvidado. El fracaso es castigado cuando se descubre, pero los amos del Olvido nunca esperan mucho de ellos y a menudo los 'Akeldamach disponen de tiempo y oportunidades para corregir errores o intentarlo de nuevo.

MANCHAS COMUNES

Adición (Ver Debilidad); Imán de Perdiciones; Desintegración; Funcionamiento Costoso; Infecciones; Volcán Interior; Podredumbre; Demencia; Feo como el Pecado

DEBILIDAD

Liberación del pecado: Los Akeldamach encuentran alivio de la eterna agonía de su existencia en las diversiones más comunes de la humanidad y todos son adictos a diversidad de vicios. Un único pasatiempo autodestructivo y peligroso raramente le sirve a un Akeldamach a menos que sea realmente dañino, como la ruleta rusa o similares. La mayoría tienen varias adicciones en diversos niveles. Todos los Akeldamach deben tomar 4 puntos de Adición sin recibir puntos gratuitos a cambio durante la creación del personaje.

ESTEREOTIPOS

Aptrgangr: *"Habitantes del fango y carroñeros, buena carne de cañón si puedes conseguir que dejen sus antiguas tumbas."*

Los Hijos de Apofis: *"Los más próximos de nosotros al Gran Devorador, pero también los peones de Sutekh."*

Metnal: *"Mejor aliarte con quienes encuentran divertidos los crímenes que puedas cometer."*

Syvén: *"Menudo enigma, nos ofrecen la oportunidad de escapar y por eso las odio tanto."*

Udug: *"Se odian y se torturan, no veo ningún motivo por el que admirar a estos idiotas y su existencia revolcándose en la mierda."*

Los Renacidos: *"¡Son libres! Razón suficiente para destruirlos aunque nadie nos lo pida."*

Oboli: *"Si existe alguien más patético que nosotros, éstos son los Oboli que mendigan migajas en la mesa de los Renacidos."*

LOS APTRGANGR

KIRA CROCHAN GENI: LOS NACIDOS DEL CALDERO NEGRO

Cita: *"Ojos sin vida...cabezas cortadas...pilas de cadáveres...me resultan agradables."*

-Sloug Feg, en el cómic Slaine.

DESCRIPCIÓN

En la mitología europea los Aptgangr (literalmente "caminantes del más allá" o "los que caminan tras la muerte") eran un tipo de Draugr o no muertos, una Momia Perdición que representa el reflejo oscuro de los Nacidos del Caldero. Normalmente son criaturas brutales y fuertes, menos capaces de integrarse en la sociedad humana incluso que los hijos de Apofis, quienes se acercan demasiado a la humanidad a menudo provocan miedo e ira y son rechazados por los héroes. Algunos eruditos incluso han sugerido que Grendel era un Aptgangr y quizás su madre fue la hechicera que lo reanimó.

El Hechizo de la Vida que creó a los Crochan Geni está basado en mitos antiguos sobre calderos que proporcionaban riqueza y abundancia, pero que también devolvían a los muertos a la vida. Dagda y Ceridwn poseían los calderos más famosos, pero incluso el Santo Grial está basado en las leyendas sobre esos objetos. En la mayoría de los casos los Crochan geni son arrojados a un lago o un pantano en lugar de un caldero de metal (aunque sí se han producido algunos casos) –pero existe un rito oscuro que sólo usa calderos mágicos para crear inmortales oscuros. Es el Rito del Caldero Negro que crea a los Kira Crochan geni, conocidos de forma más común Aptgangr.

Los Aptgangr son Momias Perdición creadas por los magos malignos de los pueblos nórdicos y anglosajones, que han recibido la vida eterna por una perversión terrible del Hechizo de la Vida. Desde el momento en que ha sido elegido por los servidores del Olvido, a menudo sacerdotes del culto de Crom Cruach, el Aptgangr es sometido a una serie de profanaciones. Finalmente su cuerpo y su alma se consideran lo bastante corruptos para que el Hechizo pueda realizarse y es sacrificado de forma horrible al Dios Gusano.

El cadáver es preparado ritualmente y a continuación bañado en un caldero junto con los restos de guerreros muertos y doncellas desfloradas. Las partes corporales que flotan en la mezcla se dice que proporcionan fuerza y vigor al futuro inmortal y para asegurar que sus sentidos se llenen con el hedor de la carroña cuando vuelva a la vida. Algunas hierbas y objetos mágicos se añaden a la mezcla y a menudo algunos se convierten en grilletas para el Aptrgangr mientras se encuentra en forma fantasmal en las Tierras de las Sombras.

A continuación el cadáver es enterrado, pero para que el hechizo funcione es esencial que el cuerpo preservado no sea enterrado de forma adecuada, o por lo menos siguiendo las tradiciones de los antiguos europeos que practicaban el rito. Lo que constituye exactamente un enterramiento impropio quedaba en manos del mago que realizaba el rito, pero recibir una ceremonia cristiana o ser arrojado al mar eran los procedimientos más habituales. Como mínimo el hechicero se aseguraba de que la fosa o el túmulo en el que se colocaba el cuerpo fuesen profanados por ladrones de tumbas poco después del entierro o que algún suceso de mal augurio se produjera en el lugar del entierro.

Finalmente el alma del Aptrgangr es convocada de vuelta y reunida de nuevo con su cadáver como una Momia Perdición. Reanimado por su alma roída por su Sombra, el Aptrgangr renace en medio de un estallido de fuego en su tumba, remodelado por el rito e impulsado por la voluntad de servir al Olvido. Sólo el hechicero que reanimó al Aptrgangr está a salvo de la terrible ira del monstruo inmortal que a menudo muestra algún tipo de vínculo con él. A cambio de disponer de un servidor poderoso y sediento de sangre que permanecerá leal durante el resto de su vida, el hechicero acaba de añadir un nuevo soldado al ejército del Olvido.

El Aptrgangr se encuentra unido al lugar de su primer entierro, y a menudo regresa a él para descansar. Existen historias sobre muertos vivientes que habitan en los túmulos y los habitantes cercanos ven luces y escuchan actividades bajo la tierra durante la noche. Quienes han sido arrojados al mar a menudo regresan a la costa y viven en cuevas o barrancos cerca del lugar desde el que los lanzaron.

Para el Aptrgangr su tumba constituye el límite de su maldad. Pueden convertir rápidamente un pueblo solitario o una localidad en la montaña en un lugar embrujado, pero les resulta casi imposible alejarse de sus tumbas. Incluso cuando se les impone la más férrea de las voluntades y se les obliga a alejarse, ante cualquier posibilidad abandonarán cualquier otro impulso y regresarán a sus “hogares” de una forma tan directa y rápida como les resulte posible.

ORGANIZACIÓN

Aunque estas Momias Perdición no son menos inteligentes y capaces que los Hijos de Apofis, son menos capaces de interactuar en medio de la humanidad. Casi todos los Aptrgangr tienen la Mancha de Mearcstapa (ver Poderes y Manchas), así que habitan en los lugares embrujados, rurales y solitarios de la tierra.

La mayoría de los Aptrgangr permanecen solos durante sus ciclos de vida y embrujan la localización de sus tumbas en las Tierras de las Sombras cuando mueren. Si no pueden permanecer cerca de sus guaridas se retiran al Laberinto, que parece ser un sustituto adecuado en lo que a su debilidad se refiere. Cuando los generales del Olvido quieren encargar a los Kira Crochan Geni una tarea específica lo hacen directamente o haciendo que sus siervos les traigan la Momia Perdición.

APARIENCIA

Cuando ha regresado de la tumba, se dice que el Aptrgangr es “hel-blár” (“negro como la muerte” o “azul como la muerte”) o “na-folr” (“cadáver pálido”). Invariablemente incrementa su masa muscular, incluso aunque su cuerpo haya sido despellejado o se encuentre deshidratado. A menudo se comportan como necrófagos, bebiendo sangre, devorando carne y royendo los huesos de sus víctimas. Aunque raramente muestran interés por el estilo y el decoro, los Aptrgangr aprecian los trofeos y a menudo decoran sus cuerpos con objetos robados a sus víctimas mientras que sus tumbas suelen estar decoradas con las cabezas de enemigos muertos. Como parte del corrupto rito que los crea, los cuerpos de los Aptrgangr están decorados con diversos tatuajes y glifos del Wyrn.

Los Aptrgangr tienden a actuar de noche, el momento en que su apariencia inhumana es menos obvia y es menos probable que se crucen con los humanos o con los sonidos de los humanos. En la saga de Beowulf el monstruoso Grendel es descrito en varias formas como una criatura nocturna. Como “*deogol daedhata deorcum nihtum*” (el oculto hacedor de actos odiosos en la noche oscura), el “*scridthan sceadugenga*” (el volátil viajero de las sombras) y como “*Sceaduhelma gesceapu scridthan cwoman wan under wolcnum*” (la forma con el manto de sombras se escurre, negra bajo las nubes).

PODERES COMUNES

Fuego tóxico, oler sangre, garras, colmillos o cuernos, fuerza cadavérica, visión oscura, forma horrible, forma gaseosa, grimmum grapum, pellejo del Wyrn/Apofis, juego de sombras, tamaño, hedor de la tumba, respirar agua.

PODERES DISTINTIVOS

Sceaduhelma (envuelto en la sombra): Los Aptrgangr son especialmente sigilosos, y mantienen una estrecha relación con las sombras. Bajo cualquier forma de sombra o luz baja consiguen +2 dados a todas las reservas de dados relacionadas con el sigilo, acechar y ocultarse, y nunca pueden fracasar en esas tiradas.

Bajo el yugo de la tierra: La Momia Perdición puede moverse mágicamente a través de la tierra, nadando a través del barro, la tierra o incluso la piedra como si se tratara de agua. Puede hundirse de inmediato en un suelo natural y “nadar” hasta cualquier posición que no esté bloqueada por un terreno infranqueable. **Sistema:** La Momia Perdición gasta un punto de Sekhem y se hunde en la tierra, pero este poder no puede utilizarse para atravesar cimientos de madera, cemento o árboles. Cuando se sumerge puede moverse a la velocidad de carrera normal. Necesita un turno completo para entrar o salir de la tierra y sólo puede hacerlo a través de sustancias naturales. Cualquier barrera artificial le bloqueará el camino.

MANCHAS COMUNES

Maldición del fuego, imán de perdiciones, fuego de túmulo, volcán interior, mearcstapa, dieta especial, furia

DEBILIDAD

Atrapado en la Tumba: Un Aptrgangr odia abandonar su tumba, y si se ve obligado a hacerlo se encuentra en desventaja. Por cada 100 km del lugar donde fue enterrado (o de la costa accesible más cercana) en el mundo físico o las Tierras de las Sombras (excepto el Laberinto) la reserva de dados del Aptrgangr se reduce en 1 hasta alcanzar un mínimo de 1.

ESTEREOTIPOS

‘Akeldamách: *“Vuestro oro no me impresiona, ni tampoco vuestros juegos.”*

Los Hijos de Apofis: *“¡Amo, he hecho lo que me has pedido y ahora vuelvo a mi tumba!”*

Metnal: *“¿Sufristeis una sola invasión y todavía seguís llorando?”*

Syvén: *“Venid a calentar mi túmulo, pequeñas putitas, ¡puedo pagaros con los tesoros de doce reyes!”*

Udug: *“Follacabras apestosos.”*

Los Renacidos: *“Hacéis demasiado ruido por un idiota que eligió el bando perdedor. ¡Venid a mí y os arrancaré la lengua!”*

Crochan Geni: *“Jo, jo, jo. Chapotead en un pozo durante toda la eternidad mientras me dedico a matar a vuestro pueblo.”*

LOS ENGENDROS DE METNAL

EL AUTOODIO ENCARNADO

Cita: *“Realiza los rituales y derrama la sangre, sacrifica a las víctimas adecuadas a los dioses y la existencia continuará prosperando. Pobre tonto, ¿y qué ocurriría si las únicas personas que continuán realizando esos ritos estuviesen corrompiéndolos de forma deliberada?”*

DESCRIPCIÓN

Por ejemplo, un grupo de sacerdotes mayas creó dos reinos en las Costas Lejanas. Metnal, el “más bajo” de los nueve inframundos (sólo construyeron dos), contiene terribles criaturas que torturan a los supuestamente impíos y malditos de la cultura maya, mientras que su paraíso honra las almas de quienes se han ahogado hasta la muerte, guerreros muertos en batalla, víctimas de los sacrificios, mujeres que murieron durante el parto y miembros del sacerdocio. Esas almas escapan al sufrimiento sentándose bajo la sombra fría del árbol cósmico yaxche –no saben que el propio árbol está formado por las almas involuntarias de los muertos.

Wraith: el Olvido, Secretos Enterrados

Los wraiths que gobiernan Metnal han sido completamente corrompidos por un Malfeo al que conocen como Ah Puch (al que los hombres lobo conocen como el Devorador de Tormentas). Como parte

de su adoración a esta entidad han transformado esta Costa Lejana en un lugar donde la corrupción espiritual y física alimenta a las criaturas del Olvido. Durante siglos sus prácticas fueron perpetuadas por los rituales de los curanderos mortales que entonaban oraciones curativas que desterraban las enfermedades a Metnal y a veces sacrificaban a los peores criminales para enviarlos a ese lugar maldito.

El dominio de Ah Puch sobre esta Costa Lejana se consolidó cuando un puñado de sacerdotes que habían sido Despertados en vida intentaron realizar una versión corrupta el Hechizo de la Vida para crear nuevos inmortales en el inframundo. Contemplaron las tierras de los vivos y encontraron un espíritu vinculado a su cadáver momificado como castigo, un método para castigar al criminal para siempre y que no pudiera afectar al mundo o interferir en los mundos espirituales.

Las energías corruptas de Metnal y el Hechizo de la Vida corrupto reanimaron al humano muerto como la primera Momia Perdición de Xibalba. La culpa por su terrible error provocó el rápido descenso de los sacerdotes, devorados por su Sombras, y terminaron siguiendo el camino de Ah Puch para crear nuevas monstruosidades.

Estos Renacidos corruptos son conocidos como los Metnal, copiando la práctica de los Xibalba de tomar el nombre de su reino del Inframundo. Comparten gran gozo corrompiendo las antiguas costumbres y ritos y ganan su Sekhem de los mortales sacrificados de una forma que adopta los peores estereotipos modernos de los sacrificios de las culturas mesoamericanas.

Para unirse a las filas de los Metnal un individuo necesita estar devorado por sus odios internos y vileza cuando es aprisionado en su cadáver por magos mortales. Cada paso del proceso necesita estar corrompido para que el Renacimiento tenga éxito, lo que provoca un tipo distintivo de inmortal creado en Metnal, un inmortal oscuro y lleno de odio.

Estas Momias Perdición odian toda la vida, la existencia de los Wraiths, e incluso unos a otros. La pasión del Wyrn por la destrucción y el hambre del Olvido están equilibradas en estas criaturas, un éxito que sólo sirve para llenar de furia a los Metnal.

Se han aliado (aunque no de muy buena gana) con un Xibalba caído llamado Mictlan que no sólo controla una célula terrorista mortal llamada la Sombra Negra, sino que también es capaz de crear muertos resucitados únicos llamados los Desollados. Desde el siglo XIX, Mictlan ha sido el líder en activo de los Metnal, aunque no sea reconocido por ellos.

A pesar de sus impulsos destructivos, curiosamente los Metnal poseen un sentido infinito del humor. Mientras alguien pueda encontrar divertido el dolor y el sufrimiento de los demás, posiblemente lo dejarán en paz. Las mentes ingeniosas y llenas de odio a todos los demás han convertido a los Metnal en vándalos de primera clase a los que les encanta diseñar formas creativas de acabar con sus objetivos.

Desde la victoria de Tezcatlipoca en las Tierras Desolladas y el ascenso de Ah Puch, los Metnal han esperado que llegue el final de todas las cosas. Todavía siguen esperando y cada vez están más llenos de furia a medida que se acercan los Tiempos Finales. Muchos esperan expectantes los días finales del año 2012 cuando la cuenta atrás de los aztecas ponga final a la historia del mundo, y si pasa esa fecha y la existencia continúa su camino, ¿su ira será legendaria!

ORGANIZACIÓN

Sólo se conocen trece Metnal: Hun Came (Una Muerte); Vucub Came (Siete Muertes); Cuchumaquic (Rincón de la Casa), el que derrama la sangre del pueblo, el que causa el derramamiento de la sangre de los hombres; Xiquiripat (Luna de Sangre o Doncella/Niña de Sangre) la Cosechadora de Sangre; Ahalpu el Señor del Pus; Ahalganá el Señor de la Fiebre; el Señor Chamiaholom el del Cetro de Calaveras; Chamiabach el del Cetro de Huesos; Ahalmez, Señor de los Desechos; Ahaltocob, Señor de las Puñaladas; Xic el de los Dientes Sangrientos y Patan el de las Garras Sangrientas.

Estas criaturas se desprecian unas a otras tanto como desprecian el resto de la creación pero ansían el final de la existencia y colaborarán con cualquiera que crean que les puede ayudar a conseguirlo. Durante la mayor parte de su existencia han seguido el liderazgo nominal de Hun Came y de su hermano Vucub sin apenas cuestionarlos. Siguiendo su liderazgo ganaron la última guerra por el control de las Tierras Desolladas, y Tezcatlipoca derrotó a Quetzalcoatl.

Sin embargo, el final definitivo que aguardaban nunca llegó, y su creencia en sus líderes comenzó a erosionarse. Los Metnal dudaban de todos, desde Hun hasta el propio Wyrn, y cuando apareció en escena un nuevo jugador comenzaron a observarlo con interés.

Los Metnal todavía no han abandonado la causa de Hun Came o Ah Puch, porque en el fondo son tradicionalistas de corazón aunque ansien la llegada del fin. Hun Came lo sabe y por el momento sabe que aunque los Metnal sigan las órdenes de Mictlan si en alguna ocasión se plantea la elección, los inmortales oscuros acudirán a su liderazgo. Ansía que llegue el final, pero hasta entonces no quiere perder su trono. Ah Puch, como siempre, juega con todas las partes según le conviene.

APARIENCIA

Los Metnal no tienen tanta preferencia por las habilidades físicas como la mayoría de las Momias Perdición. En vida la mayoría fueron criminales que prosperaron mediante su mente e ingenio y no con su músculo. Otros eran individuos perversos e incluso niños puros e inocentes que fueron sacrificados con un propósito específico.

PODERES COMUNES

aturdimiento; aullidos de terror; bebé de alquitrán; cabeza de rata; coloración del camaleón; control de animales; extrusión ectoplásmica; forma gaseosa; genitales salvajes; mancha oculta; miembros extra; sentir lo antinatural; abortar bebé.

PODERES DISTINTIVOS

Corrupción: Los Metnal pueden transmitir enfermedades sobrenaturales con su carne a criaturas vivas inferiores. Gastando un punto de Sekhem puede envenenar 10 metros cuadrados de vida vegetal o agua o un único enjambre de insectos con enfermedades virulentas e infecciosas. Al hacerlo una parte de la esencia corrupta del Metnal se transfiere y no puede repetir el mismo efecto hasta 24 horas después. Cualquiera que reciba daño de un enjambre envenenado por el Metnal sufrirá los efectos de un veneno virulento (nivel de toxicidad 6) que causa daño agravado, al igual que cualquiera que se bañe o beba agua envenenada o se alimente o de alguna forma consuma las plantas envenenadas. Los Metnal y sus aliados a menudo corrompen plantas para crear venenos para sus flechas, espadas o garras.

Derramar Sangre: Cualquier herida causada por el Mental (cualquier daño que no haya sido absorbido) sangrará hasta que sea curada mágicamente, casi como si la víctima sufriera hemofilia. Cada turno que la herida permanezca causará un punto de daño que puede ser absorbido. Si el Metnal causa una segunda herida, la pérdida de sangre causará dos puntos de daño adicionales cada turno y así sucesivamente.

MANCHAS COMUNES

Adicción; atrofia; degeneración física; dieta especial; imán de perdiciones; Psique verdadera.

DEBILIDAD

Los Metnal odian toda la existencia hasta un nivel que ni siquiera los demás servidores hambrientos del Olvido conocen. Los Metnal no son criaturas de rabia ciega o de fuerza física, son manipuladores y conspiradores que disfrutan poniendo trampas y gastando bromas mortales. Para estas Momias Perdición el simple hecho de permitir que otra criatura viva sería más de lo que pueden soportar si no fuera por su constante competición para superar a quienes siguen su mismo camino. Como un cruce terrible entre un villano de James Bond y un genio mecánico, los Metnal están obsesionados con métodos intrincados y complicados de ejecución y sólo una tirada de Fuerza de Voluntad les permitirá matar o destruir de una forma sencilla –y aburrida.

ESTEREOTIPOS

‘Akeldamách: *“No confío en quienes la llama de la nada arde tan débilmente.”*

Aptrgangr: *“Bestias feroces, salvajes, que acechan en la noche. No aprecian el estilo ni la sutileza. Con un aguijón podrían ser útiles.”*

Los Hijos de Apofis: *“Somos los dioses del Mundo Subterráneo y ríos de sangre se derraman en nuestro nombre. Ellos sólo son un color del arco iris.”*

Syvén: *“El enemigo de mi enemigo no es mi amigo, no, bonita muñequita, para nada.”*

Udug: *“Cazar es un juego muy sencillo, pero con la habilidad de un trampero se consiguen muchas más presas.”*

Los Renacidos: *“No es justo, no tiene gracia. Nos han robado. Tezcatlipoca se reirá con nosotros mientras los devora.”*

Xibalba: *“Héroes. Cómo los odio. Qué gracia tiene un juego si todo el mundo sigue las reglas.”*

LOS HIJOS DE APOFIS

LOS PRIMEROS ENTRE LOS CORRUPTOS

Cita: *“Soy la vida invertida, el heraldo de la destrucción, la semilla del Olvido. Apofis me engendró para incendiar mundos y devorar soles. ¡Os inclinaréis ante mí y os regocijaréis de vuestra destrucción!”*

DESCRIPCIÓN

Los Hijos de Apofis –las Momias Perdición originales- son las oscuras y corruptas parodias de las momias Shemsu-Heru, rivales eternas de los servidores de Horus. Aunque físicamente retorcidas y grotescas, la apariencia exterior de los Hijos de Apofis apenas puede igualar la monstruosidad interior de estas criaturas.

El vampiro Sutekh creó a los Hijos de Apofis en un acto que selló su caída de guerrero heroico a campeón de la oscuridad y la corrupción. Con la ayuda de espíritus malditos y la influencia de Apofis consiguió rellenar sus lagunas en el conocimiento para crear un Hechizo de la Vida a primera vista similar al Gran Rito. Pero desde luego el resultado fue mucho más de lo que esperaba: porque aunque las Momias Perdición son inmortales, su experiencia en el Mundo Subterráneo ha transformado por completo sus Psiques, y ahora sus almas pertenecen al Nunca Nacido Apofis, el Gran Devorador de Ra.

Las siete Momias Perdición –cinco hombres y dos mujeres- regresaron del inframundo y se convirtieron en las encarnaciones de Apofis, con poderes incluso más grandes que los de los Shemsu-Heru, para poder actuar como servidores de su amo.

Los Hijos de Apofis son seres realmente monstruosos y casi completamente locos por sus incontables encuentros con entidades corruptas y el dolor eterno de su cuerpo retorcido. Pero su locura no los convierte en criaturas sin mente, son muy sibilinas y engañosas en sus métodos especialmente a la hora de enfrentarse a los verdaderos inmortales, a los que odian porque consideran que son una burla de su miseria y sus capacidades mentales. Sin embargo, a pesar de su astucia, sus planes a menudo son entorpecidos por su temperamento inestable, que provoca que estallen en una rabia psicótica a la mínima contrariedad.

En los milenios desde su creación, los Hijos de Apofis han conseguido construir para sí mismos una estructura de poder dentro de los reinos espirituales y han explorado su existencia al servicio de más de un amo. Con el tiempo cada uno de los Hijos de Apofis se sintió insatisfecho con su servicio al vampiro Set y acudió a otros amos, sirviendo al Wyrn y a sus Impulsos, poderosos Malfeos del Laberinto e incluso otras entidades corruptazas. Cuando encontraban algún fallo en estas entidades simplemente se marchaban y seguían su camino, siempre buscando un amo más poderoso que pudiera ayudarles a conseguir la victoria o simplemente a destruir.

Sus diversos amos han incrementado el poder y las capacidades de los Hijos de Apofis hasta el extremo de que individualmente son los Inmortales más poderosos de la creación. Sólo un Renacido idiota se enfrentaría solo contra cualquiera de ellos y a menudo hasta un grupo sobrenatural más grande ha descubierto demasiado tarde que no es rival para estos monstruos.

No hay mayor prueba de sus capacidades que los Hijos de Apofis menores, Momias Perdición que no fueron creadas por Set, sino por los siete monstruos originales. Con el paso de los siglos han conseguido descifrar el hechizo que Set utilizó para crearlos, a menudo utilizando fragmentos extraídos a los sacerdotes de los dioses oscuros y dejando a su paso un rastro de cadáveres. Cuando combinaron todos los fragmentos del Hechizo comenzaron a procrear, creando a diez más como ellos.

ORGANIZACIÓN

Los Hijos de Apofis creados por Set son siete: Tutu el Doblemente Maligno, Hemhemti el Rugidor, Amam el Devorador, Qetu la Hacedora del Mal, Hau-hra del Rostro Invertido, Saatet-ta-, la que Oscurece la Tierra y Kharebutu el Demonio Cuádruple. Qetu y Saatet-ta son mujeres; los demás son hombres.

Resulta ilógico hablar de una organización entre los Hijos de Apofis, porque son incapaces de trabajar juntos a menos que sean dirigidos por una entidad más poderosa. Parece que el mismo odio que sienten hacia los verdaderos Inmortales también existe entre las siete Momias Perdición. Hasta el propio Set descubrió pronto que era mejor utilizarlas individualmente en lugar de arriesgarse a que se enfrentaran entre ellas. Los Hijos de Apofis son más eficaces colaborando con criaturas menos poderosas como Espectros y Perdiciones, vampiros y otros sobrenaturales corruptos, y en parte fue la razón por la que decidieron crear a sus hermanos menores.

PODERES COMUNES

Expansión corporal; provocar locura; cuernos; visiones corruptas; visión oscura; engaño; membranas en los pies; pellejo de Apofis; boca de Apofis; controlar pesadilla; fuego del fénix; tumores venenosos; abortar bebé; respirar agua; susurros del más allá.

PODERES DISTINTIVOS

Señor de las Perdiciones: Los Hijos de Apofis son para el resto de los Inmortales Oscuros lo que los Shemsu-Heru son para los Renacidos, una posición reforzada por su relación con el Wyrn. Reciben cierto respeto de todos los servidores del Olvido (y también del Wyrn) y consiguen dos dados

adicionales en cualquier tirada que involucre interaccionar con ellos. Además, todas las Perdiciones y Plásmidos, excepto los más inteligentes, tratarán de agradar y obedecer a los Siete Hijos de Apofis.

Inmunidad a la Destrucción: Los Hijos de Apofis han vivido, muerto y renacido más veces que cualquier otra criatura y comprenden muy bien el proceso de la vida y de la muerte. Imbuyendo su Khat con las energías de Malfeas y la Tempestad se han endurecido contra la susceptibilidad a la muerte que sufren otros Inmortales. Los Hijos de Apofis regeneran el daño recibido, con la excepción del daño agravado, de la misma forma que los Garou –sustituyendo Rabia con Sekhem.

MANCHAS COMUNES

Adicción (ver debilidad); imán de Perdiciones; desintegración; funcionamiento costoso; infecciones; volcán interno; putrefacción; teledemencia; feo como un pecado

DEBILIDAD

Aspecto Retorcido: Todos los Hijos de Apofis fueron horriblemente deformados por la magia que los creó. No sólo su Apariencia ha quedado reducida a 0 permanentemente, también pierden un dado en todas sus tiradas Sociales excepto para intimidar a otros. Por si eso no fuera suficiente, la condición de sus cuerpos les causa un dolor intenso mientras residen en su Khat, lo que provoca que se enfurezcan a la mínima provocación.

ESTEREOTIPOS

‘Akeldamách: *“Sólo porque hayáis terminado sirviendo a nuestros amos eso no cambia lo que fuistéis, cada vez que veo a uno de vosotros la cara de Isis aparece en mi mente.”*

Aptgangr: *“Si no podéis dejar vuestras tumbas, ¿para qué servís? ¡Escuchad mis órdenes y seguidme AHORA!”*

Metnal: *“Ven aquí, hombrecillo, tengo algo divertido que enseñarte...algo que te hará gritar.”*

Syvén: *“La traición adopta una forma seductora y todavía no ha sido castigada por sus crímenes. No veo ninguna razón para perder el tiempo buscándolas en el Reino Oscuro de Jade.”*

Udug: *“El interés que despertáis en los Espectros menores sólo es una empatía bestial, aficionados, no penséis ni por un momento que sois mejores que ellos.”*

Los Renacidos: *“Carne para mi picadora, una diana para mi odio, una vaina para mi espada y... [sonidos de masticación seguidos de golpes y tajos]*

Shemsu-Heru: *“Somos vuestro rostro en el espejo, herramientas odiadas de Isis. El rostro que podríais tener si no fuerais tan débiles y sumisos.”*

Ismaelitas: *“Ya habéis comprobado lo débil y despreciable que es Horus, pronto completaréis vuestro viaje hasta mis garras.”*

Cabiri: *“Tengo poderes más allá de lo que podéis imaginar, patéticos pederastas. Ningún libro podrá revelar jamás lo que he descubierto en los corruptos Laberintos y en los nidos de mis amos.”*

LAS SYVÉN

LAS HIJAS DE ERLIK KHAN

DESCRIPCIÓN

Nacido en Mongolia, Erlik Khan o bien tomó el nombre del antiguo Señor del Inframundo de los mongoles o es el personaje a partir del que se desarrolló su figura. Valiente y feroz en igual medida, ha construido un lugar para sí mismo en el inframundo y se ha negado a renunciar a su posición ni siquiera frente a la dictadura del Emperador de Jade. Muchos de los mitos referentes a él son contradictorios; parece ser a la vez un juez de los muertos y un señor de las tinieblas, un terrible demonio y un noble servidor del Cielo.

Ciertamente, este poderoso e iluminado líder de la Dinastía Xianrén ha manifestado habilidades realmente únicas e interesantes en comparación con los demás Renacidos, y la línea entre Erlik Khan de los Tianxian y Erlik Khan el Dios de la Muerte es bastante difusa.

La mayoría de las historias más extendidas sobre el Señor de la Muerte están lejos de halagarlo, describiéndolo como un enemigo de la humanidad. El dios de los mongoles parece muy lejos de ser el personaje sabio e iluminado que guía a los Xianrén.

Los mitos dicen que Erlik Khan tiene setenta y dos hijas y cada una de ellas tiene muchas legiones de doncellas, súcubos llamados “Abassi.” Las “Syvén,” las Hijas de Erlik, normalmente son descritas como pícaras, perversas y muy promiscuas sexualmente con intenciones depredadoras. Son conocidas por los chamanes y nigromantes de las tradiciones orientales, por los magos Cuentasueños y

Eutánatos y la gente que conoce los espíritus desde Siberia al Tíbet. Desde hace mucho tiempo estas extrañas criaturas siempre han sido consideradas las hijas de Erlik Khan.

Las Syvén son descritas como súcubos despreocupados, que disfrutan de pasiones siniestras y juegos perversos con chamanes y magos tántricos de apetitos oscuros. A cambio de sus enseñanzas corrompen a estos Despertados con su propia filosofía, tentándolos para que abandonen la moralidad y se entreguen a los placeres de sus demonios. En Oriente, donde el concepto de las fuerzas equilibradas del Yin y del Yang son tan importantes, las Syvén son consideradas los reflejos oscuros de los Xianrén.

La verdad sobre las Hijas de Erlik Khan se encuentra de alguna manera enterrada entre diversos mitos y leyendas. Las Syvén son Inmortales creadas con una versión corrupta del Hechizo de la Vida, y de todas las Momias Perdición parecen ser las más humanas. Desde luego no están en el lado de los Renacidos, y de hecho sirven claramente a uno de los lugartenientes del Olvido, pero raramente se las ve formando parte de los grandes ejércitos del Olvido.

Cualquiera que sea el aspecto del Olvido al que las Syvén sirven, son agentes de la muerte, la discordia y el caos, pero de ninguna manera son monstruos de mente retorcida como los Hijos de Apofis o los Aptrgangr. Es tan probable que sus objetivos sean Espectros como Renacidos, y a veces han ayudado a los Renacidos siguiendo sus caprichos. Aunque los Shemsu-Heru afirman que las Syvén son servidoras del Olvido que deben ser destruidas, los Inmortales que han despertado de noche para encontrarse una Syvén en la cama no están tan seguros.

Habitualmente se cree que existen menos de 72 Syvén, de hecho muchas menos, porque de otra manera como mínimo duplicarían a los Xianrén, si es que no los triplican. Tienden a actuar de forma independiente unas de otras, utilizando a sus compañeros espirituales cuando necesitan confiar en la fuerza del número. Pocas historias indican que estas Momias Perdición colaboren con otras Dinastías corruptas, por lo que es imposible estimar su número. Tras morir parecen regresar a su dominio único y todavía sin descubrir en lugar de vagar por el Laberinto.

No existen informes confirmados sobre la existencia de varones Syvén y en principio parece que todas son mujeres. Este hecho no ha pasado desapercibido por los Xianrén, una Dinastía eminentemente masculina y debido a la dificultad que ha existido a lo largo de la mayor parte de la historia que las mujeres de Asia echaran siquiera un vistazo a un pergamino alquímico, los inevitables prejuicios sexuales han impedido que existan mujeres Xianrén. Más de un Inmortal misógino se ha atrevido a afirmar que cualquier mujer que adquiera la inmortalidad se convertirá en Syvén, normalmente mirando de forma acusadora a cualquier mujer Inmortal presente.

ORGANIZACIÓN

Aunque es un hecho desconocido por las fuerzas de Ma'at, o incluso por cualquiera ajeno a los poderes del Laberinto, el Emperador de Jade no es Qin Shihuang, que fue sustituido por un Malfeo hace mucho tiempo. Esta criatura es de hecho el más viejo de los Nacidos y por eso desea gobernar el inframundo. A quienquiera que sirvan las Syvén, su señor no es un aliado del Emperador de Jade y sus hijas se encuentra actualmente muy interesadas en derrocar a Yu Huang del trono. La entidad a la que sirven las Syvén está claro que tampoco pertenece al círculo interior del Olvido y ni siquiera parece ser un Wyrms del Impulso o un Maeljin. Parece que no tienen órdenes directas respecto a los Inmortales y sus aliados, y aunque han realizado ataques contra los intereses de los Renacidos, también existen informes en los que muestran desinterés o incluso han ofrecido ayuda inesperada.

Las Syvén a menudo actúan solas o en pequeños grupos, y aparentemente lo hacen con plena autonomía. Aunque algunas simplemente se dedican a conspirar para debilitar los dominios del Emperador de Jade, otras viajan por el Reino Yin tanto como los Barqueros, ocupándose de sus propios asuntos.

APARIENCIA

Las Syvén no parecen afectadas por las anomalías físicas comunes en otras Momias Perdición o se sienten inclinadas por ocultarlas. Su piel suele ser gris y muchas se adornan con escarificaciones terribles o se automutilan, pero aparte de eso tienen un aspecto humano carente de deformidades. La verdad sea dicha es que muchas de estas criaturas parecen bastante atractivas y dispuestas a vestirse de formas que realcen sus formas femeninas. Varias parecen haber salido directamente de las fantasías más húmedas de un otaku.

Una cosa que todas las Syvén comparten es una intensa sexualidad y gran gusto por la pasión – quizás como un efecto secundario de su Psique activa. Las Syvén se merecen toda la mala fama que reciben de los castos ermitaños, y ellas y sus servidoras espirituales se parecen a los súcubos de los mitos occidentales. Son primarias y pasionales, viven de forma hedonista mientras residen en las tierras de los vivos y conservan su carácter orgiástico en el Inframundo.

Algunos incluso dicen que las Syvén son esclavas de sus pasiones, y que ése es el verdadero significado de su nombre (Syvén significa esclava o servidora). Debe señalarse que estas chicas inmortales están muy lejos de ser las hijas modosas y obedientes que aparecen en la mitología oriental y que su apetito sexual casi siempre las mete en problemas antes o después. De hecho, son estos deseos los que crean tantas dudas sobre la devoción de estas Momias Perdición al Olvido. El ansia por gratificación y estímulos sexuales es más fuerte en las Syvén que el impulso por provocar destrucción.

PODERES COMUNES

Causar locura, miembros extra, senda Hekau, violar mente, ligereza, genitales salvajes, velo del súcubo, caminar por las paredes.

PODERES DISTINTIVOS

Invocar Abassi: Las Syvén son servidas por doncellas únicas e inusuales conocidas como Abassi o Súcubos, espíritus servidores muy parecidas a las hechiceras feéricas de los mitos hindúes, yogis y tántricos conocidas como “daikinis.”

Las Syvén “visten” lo que queda de su Psique con carne (o Corpus) y realizan un trato con un espíritu para que las obedezca y sirva. Son las emociones y deseos superiores de estas entidades lo que hace a las Momias Perdición Syvén tan diferentes de sus compañeras. Ya sea una Abassi o una docena, todas ellas son la Psique de la Syvén, sus emociones y deseos positivos, pero controlados por la propia naturaleza primaria de los Inmortales para que hagan su voluntad. Las reglas de este poder se encuentran en el capítulo de sistemas.

Usar Hekau: Las Syvén son capaces de aprender los poderes mágicos de los Inmortales y mejorarlos sin ganar ningún tipo de mancha.

MANCHAS COMUNES

Adicción (vicios y fetiches), prejuicios raciales, imán de zánganos, funcionamiento superior, imán de plásmicos, desperdicio físico, Psique verdadera.

DEBILIDAD

Las Syvén han sido “corrompidas” por su Psique y ya no son bienvenidas en el Laberinto o en la mente enjambre de los Espectros. No pueden pedir ayuda a las diversas facciones que sirven al Wyrn o al Olvido, excepto a las que son leales a su desconocido amo. La mayor parte del tiempo los señores del Laberinto las consideran problema de Yu Huang, pero si la mayoría de los engendros de la Tempestad se interesaran en las Syvén es dudoso que pudieran sobrevivir mucho tiempo.

ESTEREOTIPOS

‘Akeldamach: *“Estos Inmortales me interesan, quizás les deje que me compren algo caro.”*

Aptrgangr: *“Tienen una mente demasiado simple para representar una amenaza o proporcionarme entretenimiento.”*

Los Hijos de Apofis: *“Siempre buscando poder, ¿De verdad deseas la destrucción?”*

Metnal: *“¿Juegos? Me gusta jugar. ¿Sabes el juego del matorral de espinas y la miel?”*

Udug: *“Los huelo venir mucho antes de que se acerquen demasiado para cogerme. Pero de todas formas aprecio la persecución.”*

Los Renacidos: *“Creencia, esperanza, el impulso de salvar el mundo. Puedo trabajar con la debilidad.”*

Xianrén: *“La paz que buscáis no es buena, ermitaños. Vuestras muchas vidas han sido desperdiciadas en una búsqueda estúpida.”*

LOS UDUG

LOS INJUSTOS

Cita: *“Soy el llanto del niño abusado, el gemido del animal golpeado, el dolor del corazón de la víctima y el aullido del depredador libre. Soy la condena del mundo, soy desesperación ¡y hasta los dioses lloran ante mis actos!”*

DESCRIPCIÓN

Es insoportable, ¿verdad? El sufrimiento de los demás. La agonía de los amigos. Hay una canción secreta en el centro del mundo, Joel, y suena como cuchillas rasgando la carne. Ven, ahora

puedes oír su débil eco. Yo estoy aquí para subir el volumen. Aquí para presionar el rostro apestoso de la humanidad en la sangre oscura de su corazón secreto.

-Pinhead, Helraiser III

Los Udug, también conocidos por la palabra acadia *Utukku*, son Momias Perdición bestiales y demoníacas infames por aterrorizar lugares apartados y por su crueldad imaginativa. Como los Inmortales tienen habilidades e ingenio humanos, pero sus pensamientos son instintivos y similares a los de los animales. Los Udug se esfuerzan por negar su humanidad, realizando actos tan monstruosos y bárbaros que esperan incluso atraer la atención de los dioses. A sus ojos el mayor de los logros es disgustar a los creadores hasta el punto que terminen dando la espalda a la existencia.

Los Udug procuran ofender en todo lo que sea posible a las divinidades, para poder neutralizar los beneficios que los Tzadikim creen que aportan a la Creación. De hecho se han convertido en arquitectos de la perversidad cuya decadencia y malicia superan a lo peor que la humanidad ha producido jamás. Pasan encarnaciones enteras estudiando el alcance de sus capacidades e intentan convertirse en lo peor que puede ofrecer la creación. Al contrario que otras facciones del Olvido, los Udug no procuran tanto provocar la destrucción del mundo, sino provocarla primero sobre otras criaturas conscientes.

El primer Utukku surgió a partir del wraith de Enkidu en el mito de Gilgamesh, que fue creado por el dios Nergal. Finalmente el nombre fue aplicado a varias entidades compañeras de los Annunaki. Servían al inframundo y su misión era traer el fruto de los sacrificios y ofrendas quemadas, que generalmente consistían en sangre, hígados y otras “delicadezas” de animales sacrificados.

No está claro cuándo este nombre pasó a aplicarse a esta rama de las Momias Perdición y cada uno de los Udug afirma haber sido el primero en ser creado. Muchos de ellos incluso afirman ser el único Udug, que son Enkidu, o Satán, o el Wyrn o una gran variedad de entidades oscuras. Quienes niegan sus afirmaciones son torturados mediante la degradación de todo lo que aman antes de ser torturados hasta la muerte y abandonados donde todos puedan verles.

A pesar de ser pocos, estas criaturas han atraído numerosos seguidores enloquecidos entre las facciones condenadas, haciendo fruncir el ceño de las demás Momias Perdición. Las filas inferiores de estos ejércitos de destrucción están compuestas por Espectros y Perdiciones, que a menudo reflejan las leyendas de los Udug de la misma forma que la humanidad imita a sus celebridades y héroes. Quizás la única cosa que todas las demás Momias Perdición comparten en común es su completo odio y envidia hacia los Udug. Ellos están decididos a eliminar su humanidad y la mayoría de las virtudes humanas. Son exploradores en el reino de la corrupción, artistas en las experiencias más depravadas y sólo un estúpido los consideraría simples monstruos descerebrados.

El credo central de los Udug se basa en todo lo que los libros sagrados niegan a la humanidad, estudian el conocimiento del bien y del mal, buscan los frutos prohibidos y la profanación de lo sagrado. Muchos están interesados en la línea del libro bíblico del Génesis donde se advierte a Adán y Eva “*Vuestros ojos se abrirán y seréis como dioses, conocedores del bien y del mal.*” Los Udug creen que están en camino de convertirse en dioses y quizás un día se alzarán para gobernar a la prole del Wyrn y a los Espectros del Olvido.

Se desconoce cómo fueron en sus primeras vidas pero casi todos ellos se han convertido en un tipo u otro de cazadores después de sufrir los efectos del corrupto Hechizo de la Vida. Fugitivos y vagabundos en los rincones de la tierra, como aquéllos a los que el Creador condenó por desobedecerle. Aunque disfruten profanando la moral de la sociedad aceptada, prefieren no habitar entre las masas. Procuran mantener la bestialidad de sus mentes a permitir que la humanidad domine su estilo de vida y su *modus operandi*.

ORGANIZACIÓN

Los Udug prefieren habitar entre Plásmidos y otros Espectros sencillos en el inframundo y son conocidos por dominar su propio Reino de Kurnugi (La Tierra de la que no se vuelve) en algún lugar yermo del Temo (Tempestad). Se sabe muy poco de esta localización o qué hacen allí los Udug así como lo que les ocurre durante sus períodos de muerte, un misterio incluso para los demás servidores del Olvido. Se asume que Kurnugi es un lugar en el que los Udug ofrecen sacrificios al Olvido, o quizás a algún Plásmido enorme, y donde su forma de vida simplista puede existir sin interferencias externas. Las Momias Perdición a menudo regresan del inframundo con un propósito y dedican gran esfuerzo a sus planes desconocidos.

APARIENCIA

Los Udug rechazan la mayor parte de la conducta civilizada, nunca se bañan, nunca se cortan el pelo o se afeitan. Las únicas ropas que llevan son aquellas que consideran necesarias para el estilo de vida de un cazador, y por lo tanto muchos van desnudos, excepto por sus armas y trofeo o herramientas de

tortura. No es inusual ver a un Udug recubierto de sangre y mierda, con el barro y el polvo del camino y el pelo lleno de hierbajos y suciedad.

PODERES COMUNES

Control animal, oler sangre, comer cerebros, garras, colmillos o cuernos, aullidos de horror, confusión, sentir lo antinatural, mordisco venenoso, vacío de silencio, muro andante.

PODERES DISTINTIVOS

Oler Sangre: Los Udug ganan el poder de oler sangre (exactamente igual al que aparece en el suplemento **Legión de Monstruos**). Son cazadores, y persiguen a sus presas por cualquier razón, por lo que este poder les ayuda enormemente en la caza.

Aura Impía: El Udug puede acumular las energías de la Tempestad para adoptar una terrible aura, provocando que quienes lo vean exageren su monstruosidad. El aura es ilusoria y depende mucho de la imaginación de la víctima, pero cualquier caso proporciona 2 éxitos automáticos en una tirada de Intimidación (o +2 dados de Carisma a la hora de relacionarse con las criaturas del Olvido en el inframundo).

MANCHAS COMUNES

Abultofobia, imán de Perdiciones, desintegración, infecciones, desechos físicos, dieta especial.

DEBILIDAD

Inhumanidad: Los Udug nunca pueden adaptarse a otras culturas, grupos o incluso cuadrillas. Ningún esfuerzo puede hacer que se parezcan o huelan como un humano normal, ningún animal que no sea controlado sobrenaturalmente por ellos permanecerá en su compañía, ningún disfraz tendrá el más mínimo efecto sobre ellos. Hasta los efectos sobrenaturales de disfrazar la apariencia bestial e incivilizada y la conducta de un Udug fallarán.

ESTEREOTIPOS

Akeldamach: *“La inmortalidad es el don que nos libera de la debilidad humana, estos lacayos no se la merecen.”*

Aptrgangr: *“Cuanto más te apartas del rebaño más poderoso te vuelves. Recordad eso la próxima vez que saquéis a un Aptrgangr de su cama.”*

Los Hijos de Apofis: *“Tienen poder para mandar, no lo cuestiono. Pero los sobrepasaremos antes del final y terminarán lamiéndonos los pies.”*

Metnal: *“Cada sociedad necesita sus payasos, pero por lo menos los nuestros pueden valérselas por sí mismos en una pelea.”*

Syvén: *“Follan como bestias vestidas de seda. Me confunden.”*

Los Renacidos: *“Se ocultan, los cazo y mueren.”*

Tzadikim: *“¿Puros de corazón? ¡Ja!”*

SALÓN DE INFAMIA PRECOLOMBINO

HUN CAME (UNA MUERTE)

El primero y más destacado de los Metnal es Hun Came, también conocido como Cizin, un servidor devoto de Ah Puch y aficionado a torturar esclavos en juegos y competiciones muy extraños. A pesar de haber sufrido varias derrotas a manos de los Xi Balba, Hun Came sigue siendo el líder indiscutible de los Metnal gracias al favor de su maestro nacido. Durante su tiempo en las tierras de los muertos, Hun Came normalmente es servido por un espectro Torturador y varias abominaciones que lo adoran y ayudan a mantener su posición de dominio.

Poderes conocidos: Berserker, velocidad adicional, pellejo de Apofis (2 puntos); tamaño (2 puntos); piel escurridizo; rastro de babas.

Manchas conocidas: Adicción (tortura); adicción (apostar); volcán interno; desechos físicos; podrido; feo como un pecado.

XIQUIRIPAT (COSECHADORA DE SANGRE, LUNA DE SANGRE O NIÑA/DONCELLA DE SANGRE)

Xiquiripat (a veces Ixquic o Xquic) recibió la inmortalidad antes de convertirse en mujer. Es la hija de Cuchumaquic y según la leyenda, la madre de los Héroes Gemelos. Sin embargo, es casi seguro que nunca llegó a dar a luz, simplemente que recibió ese nombre cuando se unió a las filas de los Inmortales Oscuros, posiblemente como una burla obscena. Su pasión abrumadora es saborear los goces del amor y la maternidad que se le negaron con el Hechizo de la Vida.

No recuerda cómo se convirtió en Inmortal o por qué no puede desafiar a Tezcatlipoca, pero Xiquiripat está hambrienta de conocimiento sobre sí misma y los demás Inmortales. Como puede hacerse pasar con facilidad por una humana normal ha conseguido engañar a varias criaturas sobrenaturales e incluso a unos pocos Inmortales, para que la tomaran como amante, tratando de saciar su soledad y ansia de información. Sin embargo, Xiquiripat siempre termina insatisfecha ante la incapacidad de sus amantes por dejarla embarazada y termina matándolos, antes de volver a degenerar y convertirse en una niña monstruosa que extiende plagas y tormentos sobre todo lo que la rodea.

Poderes conocidos: Devorar cerebros; violación mental; aturdimiento; genitales salvajes.

Manchas conocidas: Adicción (desesperada por ser madre); imán de Perdiciones; dieta especial (bebés).

AHALPUH (SEÑOR DEL PUS)

Considerado una plaga mortal por los Xibalba, Ahalpuh hace mucho tiempo que abandonó el culto de Ah Puch para buscar un nuevo amo Malfeo. Algunos sospechan que ha comenzado a servir a Mulhcturous porque lo han visto actuando en varias clínicas médicas de Sudamérica.

Poderes conocidos: Fuego tóxico, toque infeccioso, tumores venenosos, secreciones tóxicas. Senda de Hekau: Amuletos.

Manchas conocidas: Atrofia; infecciones; desechos físicos; gusanos.

MICTLAN, LA SOMBRA OSCURA

Para más información sobre Mictlán consulta el suplemento **Historia de las Rutas: México**, para **Hombre Lobo: Salvaje Oeste** y también **Factor Caos**.

Entre los Engendros de Metnal se encuentra una momia llamada Mictlan, que puede que formara parte de los Xibalba, pero ahora su corazón está lleno de rencor y devoción a un Matusalén Gangrel llamado Mictlantecuhltli. Cuando resucitó Renació corrupto y creó un enorme culto de adoración a una criatura del Olvido llamada el Devorador de Tormentas. Hizo pasar a este ser como Xipe Topec, el antiguo dios de la lluvia y los sacrificios, reuniendo un poderoso culto al Olvido. Ideas como la identidad nacional y la recuperación de las antiguas tradiciones mayas y aztecas, le han permitido convertir este culto, la Sombra Oscura, en una célula terrorista sobrenatural.

Los auténticos Metnal desprecian a este arribista y Mictlan les devuelve el desprecio, pero las Momias Perdición saben que ha sido favorecido por el Wyrn. Sólo Mictlan puede crear a los Desollados y ha hecho más al servicio del Olvido que el resto de los Metnal juntos. Por mucho que lo odien, ayudarán a Mictlan si lo pide, aunque sólo sea para compartir su gloria y parecer servidores leales del Olvido.

SEMILLAS MENORES DEL OLVIDO

LOS HIJOS MENORES DE APOFIS

Estos diez nuevos hijos son menos poderosos y dotados que los siete creados por Sutekh debido a que la magia que los creó no fue realizada por un dios vampiro o sus acólitos Despertados. Fueron creados por los Siete Hijos de Apofis y son inferiores en casi todos los sentidos, aunque en parte son más afortunados por ser mucho más humanos que los siete originales y pueden pasar por humanos con más facilidad. No tienen poderes específicos o debilidades como las verdaderas Momias Perdición y deben ser resucitados por uno de sus creadores para poder volver a su Khat.

Estos hijos menores de Apofis llevan los nombres de Iubani, Khermuti, Unti, Karauememti, Kheseef-hra, Sekhem-hra, Khak-ab, Nai, Uai y Beteshu. Consideran a sus creadores como poco menos que dioses y normalmente son tan leales a ellos como al mismo Apofis. La verdad es que algunos Hijos de Apofis sienten predilección por algunos de sus hermanos menores y se ha formado cierta estructura interna en la Dinastía.

LOS DESOLLADOS

Los Desollados son criaturas únicas de Sudamérica y se muestran especialmente activos en México. Son Wraiths de los muertos que fueron tocados por el poder del Devorador de tormentas y después colocados en cuerpos de sacrificios recientes. Aunque parecen perfectamente normales en la

mayoría de las circunstancias, son no muertos a su manera. A menos que ataquen a un enemigo, no existe una diferencia apreciable con un humano, salvo por el toque del Wyrn.

Sin embargo, cuando se revelan como lo que realmente son, su horrible estado de decadencia resulta muy obvio. Cuando ya no se esconden, todavía parecen humanos –si no fuera por la ausencia de carne en sus cráneos y las largas tiras de piel que cuelgan de sus cuerpos como las vendas de una momia de Hollywood. Por supuesto, no son criaturas de cine; las envolturas de los Desollados gotean sangre constantemente.

Los Hijos de Xipe Topec, como también son llamados, se dedican a destruir a todos los intrusos e invasores y a conquistar las tierras de América Central y del Sur para sí. Trabajan cuidadosamente para llevar a cabo los planes del corrupto Xibalba Mictlan, a menudo imitando a las personas cuyos cuerpos poseen y extendiendo la palabra de Mictlan como un evangelio o simplemente espiando a sus enemigos Renacidos.

Los Desollados visten de forma moderna y a cierta distancia parecen vivos, pero sus corazones no laten y la sangre que se derrama de sus heridas es fría y enfermiza. Esa misma sangre es otra arma que pueden utilizar, porque cuando la sangre de su carne desollada cae sobre una herida abierta la infección que produce es capaz de matar al enemigo más duro, incluyendo a los Garou. Algunos Desollados la usan impregnando las armas que llevan con su propia sangre antes de entrar en combate. Estas criaturas son servidores leales de la Sombra Oscura, y están dispuestos a ayudar al Olvido en sus planes.

LAS REGLAS DEL OLVIDO

SISTEMAS Y REGLAS PARA IZFET

CONSTRUYENDO UN MONSTRUO MEJOR

Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición proporcionaba reglas para la creación de Momias Perdición basadas en las reglas del suplemento **Legión de Monstruos** de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**. Es un sistema apropiado que sólo necesita ser expandido y detallado por el Narrador (o el jugador) para crear uno de los diversos Inmortales Oscuros de este suplemento.

CORDURA

La gran mayoría de las Momias Perdición están locas, debido a los horrores de su sufrida existencia. Sin embargo la locura puede adoptar muchas formas, desde un monstruo sediento de sangre a uno frío, calculador, y aparentemente encantador. Para algunos la carencia de cordura se manifiesta como entre los mortales, con fanatismo religioso, la incapacidad de empatizar con otros o un nivel de confusión sobre qué voces son reales y cuáles han sido creadas por su fracturada Psique.

MAGIA

La magia de las Momias Perdición normalmente es una expresión instintiva de su propio tormento interior, un conducto a través del que se manifiesta el Olvido. Por lo tanto reciben poderes durante la creación del personaje, los dones de sus amos desconocidos del Laberinto, y encuentran casi imposible mejorar o incrementar estos poderes.

La mayoría de las Momias Perdición (las Syvén incluidas) encuentran problemáticos los Hekau: los hechizos requieren un mayor nivel de intelecto, concentración y serenidad del que pueden utilizar. Las pocas que pueden utilizar una senda de magia Inmortal parecen conocerla de forma innata y no pueden aprender más sendas que ésta. Por esta razón, las Momias Perdición reciben la posibilidad de desarrollar una senda de Hekau cuando son creadas (por el Narrador o jugadores especialmente retorcidos) y sólo pueden adquirir hechizos de esa senda y gastar puntos de experiencia para incrementar su nivel.

Si decides permitir que tus jugadores creen una Momia Perdición y desean gastar puntos de experiencia en nuevos poderes, permíteles transferir 25 puntos de experiencia en un único punto para gastar en una nueva senda de magia como si fueran puntos gratuitos y asegúrate de que reciban una nueva mancha (y no consiguen puntos adicionales).

PODERES Y MANCHAS

PODERES

Los servidores del Olvido tienen una gran variedad de poderes, que pueden ser adquiridos durante la creación del personaje con puntos gratuitos. Pueden ganar puntos gratuitos adicionales

seleccionando Manchas, pero estos puntos sólo pueden gastarse para adquirir poderes y no se transfieren a la reserva general de puntos gratuitos.

Poderes apropiados de Legión de Monstruos: un Guía del Jugador Fomori y de Mundo de Tinieblas: 2ª edición

El coste en puntos se solapa con los de cualquier suplemento.

Abortar Bebé (3 puntos), Aliento Peligroso (varía), Aturdir (3 puntos), Aullidos de Terror (3 puntos), Bomba Estomacal (3 puntos), Berserker (3 puntos), (Cabeza de Rata 4 puntos), Caminar por las Paredes (4 puntos), Causar Locura (2 puntos por dado), Coloración del Camaleón (varía), Control Animal (2 puntos), Controlar Pesadilla (3 puntos), Debilitamiento Molecular (4 puntos), Devorar Cerebros (6 puntos), Dispersión (4 puntos), Engaño (7 puntos), Espinas Corporales (2-10 puntos), Estallido Mental (5 puntos), Expansión Corporal (2 puntos), Exoesqueleto (2 puntos), Extrusiones Ectoplásmicas (3 puntos), Fauces del Wyrn/Boca de Apofis (4 puntos), Forma Gaseosa (6 puntos), Fuego del Fénix (5 puntos), Fuego Tóxico (7 puntos), Garras/Colmillos/Cuernos (3/5/7 puntos), Genitales Salvajes (2 puntos), Invisibilidad (5 puntos), Juego de Sombras (4 puntos), Lengua de Rana (3 puntos), Ligereza (2 puntos), Maleable (6 puntos), Miembros Adicionales (3 puntos por miembro), Mordisco Venenoso (3 puntos), Oler Sangre (2 puntos), Pellejo de Apofis (1-5 puntos), Pies Almohadillados (1 punto), Piel Esgurridiza (3 puntos), Rastro de Babas (4 puntos), Respirar Agua (2/5 puntos), Secreciones Tóxicas (2 puntos por dado), Sentir lo Antinatural (2 puntos), Tamaño (2/4/6), Toque Infeccioso (5 puntos), Tumores Venenosos (3 puntos), Velocidad extra (3/6 puntos), Visión Lateral (2 puntos), Violación Mental (6 puntos), Visión Oscura (2 puntos), Visiones Corruptas (2 puntos), Vomitar Sangre (4 puntos).

Poderes no adecuados y prohibidos

Alas, Aliento Venenoso, Atributo Mejorado, Cambio de Forma (ver Forma Horrible en Nuevos Poderes), Cola de látigo, Dones Garou, Forma Plásmica, Homogeneidad, Inmunidad, Inmunidad al Delirio, Lazos Espirituales, Mano del Más Allá, Mejoras, Ojos del Wyrn (ver Ojos del Olvido en Nuevos Poderes), Olor del Kaos (o de la Tejedora), Palmeadura, Paso Umbral, Piel Infernal, Procreación, Regeneración, Rugido del Wyrn (ver Rugido de la Tempestad en Nuevos Poderes), Sangre enferma (sólo vampiros), Sentir a Gaia, Tambalearse, Toque Fúngico (ver Esporas de la Tumba en Nuevos Poderes), Velo del Súcubo (restringido sólo a las Syvén y a las Abassi), Vida Prolongada, Voz del Wyrn.

NUEVOS PODERES

ANIMACIÓN SUSPENDIDA (3 puntos)

Este poder permite a una Momia Perdición evitar el ciclo de la muerte y el renacimiento si es enterrada con el ritual correcto mientras está viva. El ritual requiere el sacrificio de una Perdición y provoca que todas las funciones vitales se desactiven, situando a la Momia Perdición en un sueño terrible azotado por pesadillas. De esta forma puede esperar durante largo tiempo hasta que su “tumba” sea abierta y despierte sin necesidad de utilizar el proceso de resurrección habitual. Mientras duerme la Momia Perdición permanece intacta y su Ba no entra en el inframundo, y su Ka no vigila al Khat ni lo protege de los intrusos.

ESPORAS DE LA TUMBA (4 puntos)

La Momia Perdición está infectada con una gran variedad de esporas, hongos y bacterias de su tumba. Los efectos sobrenaturales del Olvido han convertido estos elementos naturales en algo mucho más virulento e infeccioso.

Sistema: La Momia Perdición debe tocar a una víctima para infectarla. La víctima debe realizar entonces una tirada de Resistencia (dificultad 7) o comenzará a perder un punto de todos sus Atributos Físicos y Apariencia por día (a medida que las esporas se extienden poco a poco sobre su cuerpo). La infección sólo puede curarse mediante medios sobrenaturales, pero puede mantenerse a raya con tratamientos muy intensos de la medicina moderna (Este poder se basa en el Toque Fúngico de **Legión de Monstruos**).

FORMA DE ARENA (6 puntos)

La Momia Perdición tiene una afinidad espiritual con los desiertos, el dominio físico de la muerte y la entropía. Puede reducir su cuerpo a un montón de arena animada que puede mover según su voluntad. La arena puede moverse a velocidad de paseo y atravesar cualquier espacio en el que pueda entrar un grano de arena. Mientras se encuentra en esta forma el Inmortal no puede ser dañado con ataques cinéticos, pero el fuego, la electricidad y la radicación lo afectarán. El líquido reducirá drásticamente su movimiento y como su mente y alma siguen intactos, la mayoría de los efectos mágicos

para afectarlas no se ven impedidos. En algunas Momias Perdición este poder no proporciona una forma de arena, sino de otras sustancias apropiadas como cenizas o sangre.

Sistema: La Momia Perdición debe gastar un punto de Sekhem para adoptar la Forma de Arena y otro punto para recuperar su forma sólida.

FORMA HORRIBLE (6 puntos)

La Momia Perdición puede cambiar de forma hasta cierto punto invocando los lazos con ciertas criaturas y el más allá. Las formas adaptadas siempre son versiones corruptas y retorcidas de animales o criaturas naturales; escuálidas y sarnosas o despellejadas y con heridas horribles.

Sistema: La Momia Perdición gasta un punto de Sekhem y tira Resistencia + Atletismo (dificultad 6). Este proceso es increíblemente doloroso y tarda tres turnos en completarse. La Momia Perdición puede volver a su “forma natural” a voluntad, pero tardará el mismo tiempo.

La Momia Perdición sólo adquiere una Forma Horrible cada vez que adquiere este poder y no consigue poderes adicionales que no sean proporcionados por ella. Por lo tanto una Momia Perdición transformada en un halcón corrupto podría volar, si estuviera transformada en una serpiente podría morder con sus colmillos pero necesitaría adquirir un mordisco venenoso para inocular veneno. Los Cabiri han informado de la existencia de Momias Perdición que pueden tomar la forma de bestias corruptas como focas, ratas, toros, cocodrilos gigantes, serpientes, un caballo gris sin orejas ni cola, perros rabiosos o un gato que puede sentarse sobre el pecho de un durmiente y se hace cada vez más pesado hasta que ahoga a sus víctimas, la bestia tifoniana, niños cadavéricos, trolls, buitres e incluso un hipopótamo.

FUERZA CADAVÉRICA (2, 4 o 6 puntos)

La Momia Perdición adquiere una fuerza sobrehumana. Se ha visto a las Momias Perdición aplastando a su víctima hasta la muerte o rompiendo cuellos con las manos desnudas.

Sistema: La Momia Perdición adquiere el equivalente de Potencia, (consulta **Vampiro: la Mascarada**). Cada nivel adquirido por la Momia (por cada 2 puntos gastados en este poder) proporciona a la Momia Perdición un éxito automático en cualquier tirada de Fuerza.

GARRAS SINIESTRAS (4 puntos)

Las manos de la Momia Perdición desarrollan enormes garras que parecen hojas de guadaña y que pueden separar la carne de los huesos. Puertas de madera, escudos de bronce o pelaje espeso son como papel para estas garras, unas armas realmente devastadoras.

Sistema: Las garras son una alteración permanente de la Momia Perdición, haciendo que la precisión manual resulte difícil y reduciendo su Destreza en -2 en una manipulación delicada. Sin embargo, en combate causando un daño agravado de Fuerza +2 y añaden dados adicionales cuando son utilizadas en proezas de fuerza o en una acción de destrucción.

GUSANOS SHAMIR (4 puntos)

Los Shamir pertenecen a los mitos de los Tzadikim y originalmente eran utilizados para hacer los desiertos habitables, pero Salomón los robó y terminó con el proyecto de convertir la tierra en un jardín. Aparentemente el demonio Asmodeo corrompió a los Shamir y enseñó su uso a los servidores del Olvido. Las barreras tras las que una víctima se oculta pronto desaparecen y muy pocas cosas pueden impedir que la Momia Perdición se abra paso donde quiera ir.

Sistema: El cuerpo pútrido de quienes poseen este poder contiene una Perdición manifiesta que puede devorar cualquier material con su saliva ácida. Los gusanos surgen de la carne del Inmortal y comienzan a devorar cualquier sustancia con rapidez. Los materiales fuertes como la piedra o el metal reducen su avance, devorando 30 cm cada diez minutos.

HEDOR DEL MÁS ALLÁ (2 puntos)

Las Momias Perdición, especialmente los Aptgangr, pueden producir un hedor asqueroso y horrible; suficiente para convulsionar el estómago de cualquiera. El hedor es profundo y acre, y una vez se aferra al olfato es difícil olvidarlo.

Sistema: Cualquiera que se vea obligado a inhalar el hedor recibe una penalización de -1 dado durante tres turnos. Con un suministro limitado de aire o dentro de un espacio cerrado, cualquier ser que necesite respirar sufrirá esa penalización durante toda la escena o hasta que tome medidas para ventilar y despejar lo que le rodea y su nariz.

INVOCAR ABASSI (2 puntos)

Las Syvén y sólo las Syvén tienen un poder único que les permite invocar compañeras dentro de sí mismas con un breve ritual (media hora). Invocan a las Abassin cediendo a los impulsos de su Psique y sacrificando algo de su Corpus (1 punto por Abassi). Este poder es único para las Syvén y ninguna de ellas ha sido capaz de enseñarlo a otro Inmortal o Wraith. Aunque todas las Syvén tienen este poder puede ser adquirido varias veces hasta un máximo indicado por su Manipulación. Cada vez que el poder es adquirido permite que una Abassi adicional sea invocada de cada vez. Cada Abassi tendrá los mismos niveles de salud, Atributos y Habilidades que su creador, pero ninguno de sus poderes o posesiones. Normalmente adoptan una forma femenina, aunque si son humanas o bestias corresponde a cada Syvén. Las Abassi pueden ser invocadas tanto en las Tierras de la Piel como en el Mundo Subterráneo, e igualan la naturaleza de sus amas. Mientras están en su ciclo de muerte las Syvén invocan Abassi fantasmales y cuando las Syvén se encuentran en su ciclo de vida, es una compañera viva y material. Nunca luchan, pero en raras ocasiones se sacrificarán para que su ama huya. Por esta razón en la mayor parte de ocasiones son invocadas con otros propósitos, como mensajeras y ayudantes, compañeras de lecho o criadas. Si una Abassi es asesinada (o destruida), será reabsorbida de nuevo en el cuerpo de la Syvén y podrá ser invocada otra vez realizando el ritual de invocación.

NIHIL ABIERTO (2 puntos)

La Momia Perdición está vinculada de tal forma al Laberinto que puede utilizar su propia esencia para abrir un canal de comunicación con él.

Sistema: Con el gasto de dos puntos de Sekhem el Sahu de una Momia Perdición en las Tierras de las Sombras puede abrir un Nihil dondequiera que quiera, proporcionándole una ruta de escape o una entrada para que los Espectros de la Tempestad acudan en su ayuda. Este poder está disponible para todas las Momias Perdición, pero ningún Espectro acudirá a la llamada de las Syvén.

OJOS DEL OLVIDO (3 puntos)

Los ojos de la Momia Perdición son extraños y pueden dilatarse, mostrando imágenes de la entropía y el Olvido que aguarda a todas las cosas.

Sistema: Un oponente que mire en los ojos del Inmortal Oscuro debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o quedará paralizado de terror (durante cinco turnos menos la puntuación de Astucia, mínimo un turno). La Momia Perdición no puede atacar a su víctima mientras esté usando este poder, pero sus aliados o servidores sí pueden (Este poder se basa en el poder **Ojos del Wyrm** del suplemento **Legión de Monstruos**).

RUGIDO DE LA TEMPESTAD (4 puntos)

La Momia Perdición es capaz de provocar terror y desesperación en los corazones de todos los que se encuentren cerca mediante un grito gutural. El aire que atraviesa su laringe no es el de sus pulmones, sino el de los vientos de la Tempestad, y en él se pueden escuchar los gritos de los Roídos por la Sombra y el aullido del Olvido.

Sistema: La Momia Perdición gasta un punto de Sekhem y tira Carisma + Intimidación (dificultad 6). Todos los que escuchen este sonido aterrador deben hacer una tirada resistida de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o correr todo lo que pueda para alejarse del Inmortal. Cualquier criatura que pueda sufrir un frenesí como los Vástagos y los Garou, deben hacer una tirada para evitar caer en ese estado.

SENDA DE HEKAU (6 puntos)

La Momia Perdición tiene suficiente estabilidad en su existencia para dominar una de las Sendas de la magia de los Inmortales. Quizás la ha aprendido de los susurros de la Tempestad o del propio Apofis, pero este Don indica que su poseedor es uno de los servidores favoritos del Olvido. Este poder sólo proporciona una Senda de Hekau, y ese poder debe ser especialmente adecuado para la leyenda de esa Momia Perdición y su manifestación de entropía. A pesar de utilizarse de forma similar a la magia de Hekau, los hechizos corruptos raramente proporcionan control sobre el Sekhem y el Haekua. En cualquier caso la manipulación del Sekhem es una habilidad rara entre los Inmortales Oscuros.

Sistema: Adquirir este poder proporciona al Inmortal un único punto en una Senda de Hekau (que puede elevarse con puntos gratuitos o de experiencia de manera normal). Para determinar con cuántos hechizos comienza la Momia Perdición el Narrador (o el jugador, ¡pero a qué estáis jugando!) debe multiplicar su puntuación de Sekhem por la suma de sus puntuaciones de Senda de Hekau. Puede seleccionar hechizos cuyo número de dificultad no supere el resultado obtenido. Recuerda que un personaje, incluso una Momia Perdición, sólo puede aprender hechizos hasta el nivel que tenga en la Senda de Hekau.

SUSURROS DEL MÁS ALLÁ (3 puntos)

Este poder permite a la Momia Perdición conservar su conexión con la Mente Colmena de los Espectros incluso mientras se encuentra en las Tierras de la Piel. La Momia Perdición puede llamar a sus compañeros Ruidos por la Sombra para que le ayuden, poseyendo mortales o utilizar sus Arcanoi para afectar el mundo de los vivos.

Sistema: La Momia Perdición tira Manipulación + Liderazgo (dificultad 6). Cada éxito invoca a una Aparición o un Sabueso de la Tempestad.

VACÍO DE SILENCIO (3 puntos)

La experiencia constante con el Olvido y las profundidades del Laberinto enseña a la Momia Perdición el arte del sigilo. De hecho, la Momia Perdición con este poder es sobrenaturalmente silenciosa, sus pasos no emiten ruido, no se la escucha respirar, ni siquiera un latido. Consigue un éxito automático en cualquier tirada de Sigilo y nunca puede fracasar en esa tirada. Cualquier intento de detectarla por el sonido fallará sin importar los éxitos.

VENDAJES VIVOS (3 puntos)

La Momia Perdición puede animar cuatro tentáculos improvisados o brazos con sus vendajes, mortaja o incluso a partir de su cabello o de su carne destrozada. Estos miembros pueden utilizarse de forma independiente para agarrar o golpear objetos o envolver víctimas y asfixiarlas.

Sistema: La Momia Perdición gasta un punto de Sekhem y tira Resistencia + Ocultismo o Tanatología (dificultad 6) para crear los tentáculos. Con ellos puede añadir 3 puntos a su puntuación de Fuerza para levantar objetos. Para atacar con sus tentáculos en combate debe tirar Destreza + Pelea (dificultad 8), los tentáculos causan Fuerza +2 de daño (basado en el poder Extrusiones Ectoplásmicas de **Legión de Monstruos**).

MANCHAS

Las Manchas son los efectos secundarios de estar sometido a la magia corrupta, junto con incontables viajes al Laberinto o a Malfeas. Las Momias Perdición se encuentran divididas entre ambos aspectos de la destrucción y sus formas espirituales y físicas pagan el precio. Cada punto obtenido de una Mancha se añade a la reserva de puntos gratuitos de la Momia para adquirir Poderes. Los puntos obtenidos mediante Manchas sólo puede utilizarse en Poderes.

Manchas adecuadas de Legión de Monstruos: una Guía del Jugador para Fomori y Mundo de Tinieblas: Momia 2ª Edición. Este coste en puntos se solapa sobre el de cualquiera de ambos libros.

Adicción (varía), Atrofia (varía), Costras (3 puntos), Desintegración (6 puntos), Desperdicio Físico (varía), Feo como el Pecado (1 punto), Gusanos (3 puntos), Imán de Perdiciones (3 puntos), Infección (4 puntos), Maldición del Fuego Tóxico (7 puntos), Perjuicio de Raza (1-5 puntos), Podrido (6 puntos), Teledemencia (4 puntos), Volcán Interno (5 puntos)

Manchas no adecuadas y prohibidas

Alergia Severa, Bomba Andante, Cáncer Mutante, Condenado, Degeneración Mental, Lavado de Cerebro, Marchitamiento, Segunda Cabeza, Trastorno

NUEVAS MANCHAS

ATRACTOR DE ZÁNGANOS (7 puntos)

Consulta Imán de Perdiciones (**Legión de Monstruos**), pero la Momia Perdición atrae a criaturas fantasmales (Zánganos) del Mundo Subterráneo en lugar de Perdiciones.

EXISTENCIA TORTURADA (2 puntos)

La desafortunada Momia Perdición todavía conserva su cordura y por lo tanto no disfruta de la bendición de la mente torturada que anima a la mayoría de los Inmortales Oscuros. Servir al Olvido conscientemente es literalmente la destrucción del alma, y pocos Espectros son realmente conscientes de su estado. Cada momento de existencia es una agonía para estos Inmortales. Los pocos desafortunados deben encontrar otros alivios para el dolor y autoodio que soportan, a menudo una serie de adicciones manías y pecadillos. Los que no ansían su propia destrucción se convierten en auténticos depredadores y sádicos.

FOBIA (Varía 1-3 puntos)

Por mucho que las Momias Perdición sean monstruos rodeados por terribles leyendas y verdades y dioses que torturan la mente, también fueron tan humanos como los Renacidos. Sus mentes a menudo se

encuentran retorcidas y corruptas de forma demasiado surrealista para aplicar reglas. Sin embargo, algunos de sus rasgos se acercan a problemas mentales que son comprensibles, fobias desarrolladas como resultado de la vida eterna. Las fobias pueden funcionar muy bien como Manchas de bajo nivel, pero no se debe sobrecargar al personaje, incluso la Fobia más debilitante comparte el paisaje mental de la Momia Perdición con siglos de torturas y matanzas. Utiliza el sentido común y estas guías cuando decidas el impacto que tiene una Fobia en la Momia Perdición y sus puntos. Por ejemplo, la Paraskavedekatrafobia, el miedo al viernes 13, tiene muy poco impacto en el personaje y no merece ningún punto. La Alliumfobia o fobia al ajo, también es fácil de evitar y no debería considerarse una Mancha. Sin embargo, Triskaidekafobia, el miedo al nº 13 tiene suficiente impacto en la vida de las Momias Perdición y merece unos pocos puntos (1 o 2 dependiendo de su gravedad).

-Ideofobia (1 punto): El miedo mórbido a las ideas nuevas o diferentes. Los ideóforos nunca se apartan de la tradición, las costumbres y la rutina. Esto puede llevar a la Momia Perdición a ignorar mejores formas de alcanzar sus objetivos, o ponerse nerviosa y temer las ideas nuevas.

-Peladofobia (1 punto): El miedo a la gente calva podría ser una mera molestia hoy, pero imagínate a un Hijo de Apofis en la antigua Khem. Las cabezas afeitadas eran una moda en auge, y todos los sacerdotes se afeitaban la cabeza. En la actualidad, existe un porcentaje de gente con alopecia debido a la edad o la genética como para que la proporción de calvos sea una preocupación para las Momias Perdición con esta Mancha.

-Somnifobia (1 punto): Es el miedo a dormir. Los somníforos tienen miedo de quedarse dormidos y no volver a despertar (el Olvido te reclamará, Apofis te devorará). Las Momias Perdición que sufren debido a esta Fobia reciben -1 a todas sus reservas de dados. Se comportan de manera maníaca y tratan de terminar sus proyectos a la mayor brevedad posible.

-Ablutofobia (2 puntos): Los ablutóforos tienen miedo a bañarse o limpiarse. Consideran su suciedad una bendición del Wyrn y no harán nada que ofenda a Apofis. Para criaturas bañadas en sangre, suciedad de tumbas y desechos putrefactos de las cloacas, esta Fobia convierte el sigilo en un problema. Las moscas y gusanos atraídos pueden convertirse en una molestia y ningún tipo de alteración cosmética permitirá que la Momia Perdición se mezcle en sociedad.

-Automatofobia (2 puntos): Miedo a los autómatas y Ushabti. La Momia Perdición tiene tanto miedo de los autómatas que estar en presencia de uno es suficiente para reducir su reserva de dados a 1. Cualquier tirada realizada contra un Icono sufre un -2 a su reserva de dados.

-Hippopotomonstrosesquippedaliofobia (2 puntos): El miedo a las palabras largas. Esta Fobia cobra sentido para criaturas que comprenden el poder de los Nombres Verdaderos y cualquier palabra larga y complicada se convierte en un intento de utilizar Nomenclatura contra ellos. Todo raciocinio desaparece cuando quien sufre esta Fobia escucha lo que su mente desquiciada considera un Nombre Verdadero y debe tirar de inmediato para evitar el frenesí.

-Nomatofobia (2 puntos): El miedo a los nombres. Otra fobia provocada por el miedo a la Nomenclatura, esta Fobia hace a la Momia Perdición incapaz de utilizar cualquier Nombre Verdadero por temor a exponerse a un ataque de los odiados Renacidos. Su forma de hablar se vuelve distintiva y rara al verse obligado a encontrar formas alternativas de describir casi todo.

-Afenosmofobia (3 puntos): El miedo a tocar o ser tocado. Las Momias Perdición que también tienen esta Fobia prefieren disponer de tanto espacio personal como sea posible. El mero contacto físico puede provocar su frenesí, atacando a o huyendo de la fuente de contacto. La mayoría necesitan limpiarse de inmediato, o incluso cauterizar el lugar tocado tan pronto como pueden. Sin embargo, normalmente no lo hacen hasta haber destrozado primero al ofensor.

-Apeirofobia (3 puntos): El miedo al infinito. Para las Momias Perdición al servicio del Olvido, la perspectiva del infinito es terrible. Existen en un estado de dolor, odio por los demás y por sí mismas, y preferirían acabar con su existencia a la menor oportunidad. Las Momias Perdición que sufren Apeirofobia pasan una cantidad desmesurada de tiempo buscando acabar con su existencia eterna, invirtiendo el Hechizo que las creó o impulsando los planes del Olvido para acabar con toda la creación.

IMÁN DE PLÁSMIDOS (3 puntos)

Consulta Imán de Perdiciones (**Legión de Monstruos**), excepto que atrae a criaturas menores de la Tempestad (Plásmidos) en lugar de Perdiciones.

LLAMA DE TÚMULO (3 puntos)

Las guaridas de los Aptargangr y unas pocas de otras Momias Perdición a menudo están marcadas por la presencia de fuego y llamas sobrenaturales. En el pasado la gente afirmaba que veía extrañas luces en las tumbas donde habitaban los Draugr, o incluso por donde pasaban. De hecho el cuerpo de la Momia Perdición produce gas cadavérica que puede encenderse y que de hecho parece arder detrás de sus ojos – *“him of eagum stod ligge gelicost leoht un faeger”* (de sus ojos surgió una luz horrible, como una llama).

Estas llamas no proporcionan ninguna ventaja ni molestia directa a la Momia Perdición, excepto ayudarla a ver en la oscuridad, pero hacen que le resulte casi imposible ocultarse (-3 al Sigilo) o su hogar.

MALDICIÓN DE PRYDIAN (3/4 puntos)

Los ritos oscuros que crearon a las Momias Perdición pueden ser tan defectuosos que a menudo provocan la creación de terribles monstruosidades. Sin embargo, algunos defectos son mucho más mundanos. Las Momias Perdición con la Maldición de Prydian son completamente mudas, como en la historia de Prydian, conservando todas sus capacidades mentales y Atributos Sociales junto con todas sus habilidades, excepto las que requieren el uso de la voz. El nivel superior de esta Mancha es un defecto mental que acompaña a la Maldición de Prydian y obsesiona al Inmortal Oscuro con el silencio que ansía la Mente Colmena. Aunque el ruido no les causa incomodidad, harán lo que sea para silenciarlo. La Momia Perdición tiene cuidado y es paciente, esforzándose por no hacer ruidos ni causar alteraciones. El sigilo y la ausencia de sonido acompañan todas sus acciones y tácticas, y preferirá evitar un plan que ser responsable de ocasionar demasiado ruido.

MEARCSTAPA (3 puntos – 5 puntos para Aptrgangr)

La Momia Perdición no tiene una mente completa y no se siente cómoda con los elementos de la humanidad. Parece temer las señales de la civilización, como las ciudades y prefiere merodear en la periferia de esos lugares. Su existencia se encuentra aislada, y los sonidos de la actividad humana y la celebración parecen provocar activamente incomodidad a la Momia Perdición, provocando su rabia y a menudo un frenesí asesino si la sensación se mantiene durante tiempo suficiente. Las ceremonias y oraciones sagradas son todavía peores, pero cualquier emanación de la sociedad humana puede encender la chispa. Algunos creen que las Momias Perdición no están del todo vivas como los Inmortales tradicionales y que ansían los elementos de la vida. Envidian a los vivos y los placeres que son capaces de disfrutar. Su ansia y frustración se expresan con un salvajismo desatado. Se trata de una Mancha habitual entre las Momias Perdición de la Dinastía Crochan Geni, y quienes son Mearcstapa (Vigilante de las fronteras) se encuentran unidos a los lugares que se corresponden con el mundo espiritual y las tierras de los muertos, los lugares donde se realizan sacrificios.

PSIQUE VERDADERA (4/7 puntos)

La naturaleza superior de la Momia Perdición es tan poderosa como la Sombra de un Wraith normal y está sometida a reglas similares. Su Psique puede tomar el control del Inmortal Oscuro si consigue suficiente Pathos mientras está en el Mundo Subterráneo. Por 7 puntos, la Psique también puede tomar el control mientras la Momia Perdición está en las tierras de los vivos.

MÉRITOS Y DEFECTOS

Varios Méritos y Defectos del suplemento **Legión de Monstruos** son muy adecuados para las Momias Perdición como: Poder Oculto, Aura Patética y Estigma del Wyrn. Sin embargo algunos no son nada recomendables como Perdición Parlante, No Poseído, Fe Verdadera, Deformidad, Presencia Aterradora.

LAS VIRTUDES OSCURAS

Las Momias Perdición son impulsadas por deseos retorcidos, impulsos oscuros y morales inhumanas. Las Virtudes de las Momias Perdición son un contraste directo con las de los Renacidos. Mientras los Renacidos sienten Gozo, las Momias Perdición sienten Odio, Integridad es sustituida con Corrupción y Memoria con Pérdida.

ODIO

Odio es la pasión que impulsa a los Inmortales Oscuros, el resultado de un ser fusionado con un espíritu del Wyrn, su odio hacia la vida y especialmente hacia la vida eterna, convirtiéndolo en una fuerza activa. La Momia Perdición con una puntuación elevado de Odio reaccionará con furia y pasará el tiempo planeando una rencorosa venganza contra los Renacidos, el Velo de Isis o cualquiera que se resista al orden natural del Olvido.

CORRUPCIÓN

La Corrupción equilibra el Odio, la fragilidad pasiva de la entropía que impulsa a las Momias Perdición a destruir y a la destrucción misma. Quienes poseen una Corrupción elevada están podridas mentalmente, incapaces de comprender emociones superiores. Disfrutan humillando y corrompiendo a los

demás, arrebatándoles cualquier esperanza, honestidad y decencia. Su naturaleza a menudo es paciente, dejándose llevar por el frío Olvido y no tanto por la rabia.

PÉRDIDA

Finalmente el opuesto de Memoria es la Pérdida, la pérdida del recuerdo, del ser, el nirvana del Olvido. Los Inmortales Oscuros con una elevada puntuación de Pérdida son poco más que herramientas físicas del Olvido sin libre voluntad ni recuerdo de sus primeras vidas. Quienes tienen una puntuación baja en el Rasgo conservan más de sí mismas y cumplen la voluntad del Olvido por otras razones.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

Si existen Sendas de Iluminación entre las Momias Perdición, parecen ser reflejos oscuros de las sendas de los Renacidos, con la jerarquía de pecados invertida. Los Olvidógrafos también afirman que los Inmortales Oscuros siguen sendas dedicadas a varias entidades del panteón de la destrucción: Apofis, Tezcatlipoca, Bestia de la Guerra, Comealmas, el Wyrn Profanador, Adikia, Izfet y algunos aspectos de la naturaleza de las Momias Perdición como Dolos (Engaño), Sanistirio (Tormento), Apate (Desesperación) y Pseudologoi (Mentira).

CAPÍTULO SIETE: SISTEMAS Y NARRACIÓN

CREACIÓN DEL PERSONAJE

LAS REGLAS DEL RENACIMIENTO

Este sistema asume que la creación de personajes genera un personaje Momia de **Mundo de Tinieblas Momia** y un personaje Wraith como el de **Wraith: el Olvido**. Sin embargo, los personajes Renacidos que mueren por primera vez deberían poder crear un personaje de Wraith: el Olvido siguiendo las mismas guías.

Para el tiempo de los personajes en su ciclo de vida utiliza la ficha y reglas de Momia y los siguientes rasgos son idénticos en ambas fichas:

- Nombre, Jugador, Crónica, Naturaleza, Conducta, Concepto, Año de nacimiento.
- Atributos (Fuerza, Destreza, Resistencia, Carisma, Manipulación, Apariencia, Percepción, Inteligencia, Astucia).
- Habilidades.
- Sekhem (Pathos).
- Sendas de Hekau (Alquimia, Amuletos, Celestial, Icono, Nigromancia, Nomenclatura)
- Fuerza de Voluntad.
- Virtudes.
- Humanidad/Senda de Iluminación.
- Ba.
- Ka.

Durante su tiempo en su ciclo de muerte el personaje puede utilizar la ficha original o crear una nueva ficha de Wraith que añada ciertos rasgos y altera otros (ver a continuación).

UNO: CONCEPTO DE PERSONAJE

- La ficha de **Momia: la Resurrección** tiene espacio para tres nombres:

Nombre actual: También conocido como Nombre de uso o alias. Es el nombre por el que la Momia es conocida actualmente. Los Inmortales habitualmente adoptan un nombre uso habitual en su lugar y momento del presente, para evitar llamar la atención.

Nombre conocido: Éste es el nombre por el que el personaje fue conocido en su Primera Vida, y a menudo es el nombre por el que es conocido entre los demás Inmortales.

Nombre de Trono: El Nombre Verdadero o Ren, una parte integral de la esencia del personaje, la huella de su propio ser. Cualquier cosa que afecte a un Nombre Verdadero afectará al portador de ese nombre; es la base de la magia de Ren Hekau (Nomenclatura), y un incentivo para mantener el Nombre Verdadero en secreto. Sin embargo una parte del Nombre Verdadero es conocida como Nombre de Trono porque contiene títulos y hazañas, que a menudo se graban en las tumbas o sarcófagos del personaje.

-El año de nacimiento del personaje y su edad aparente también debería anotarse en este momento.

Año de nacimiento: La época de nacimiento normalmente depende de la Dinastía y del período en que se dedicó a crear activamente Inmortales. Sin embargo, a discreción del Narrador un jugador podría ser capaz de prolongar períodos para permitir la existencia de Inmortales creados más allá del espacio histórico aceptado.

Edad aparente: Es la edad que el personaje *parece* tener. Habitualmente la edad de los personajes en el momento de su Primera Muerte. Convertirse en Inmortal pone fin al envejecimiento físico para siempre.

-Elige Naturaleza y Conducta: cualquiera de los manuales básicos de **Mundo de Tinieblas**, incluyendo el apartado de **Momia: la Resurrección 2ª edición**.

-Elige Dinastía (Anótala en el campo de Ocupación de la ficha de personaje)

-Cabiri: Inmortales del mundo clásico que robaron la inmortalidad.

-Crochan Geni: Los Inmortales de Europa Occidental que fueron sacrificados para alcanzar la inmortalidad.

-Ismaelitas: Inmortales egipcios que se separaron de Horus y su guerra personal contra Set.

-Oboli: Momias que compraron la inmortalidad.

-Shemsu-Heru: Los primeros Inmortales procedentes de Egipto, los amigos de Horus.

-Tzadikim: Inmortales de Oriente Medio.

-Xianrén: Inmortales de Asia y maestros alquimistas.

-Xibalba: Inmortales de América, portavoces del mundo de los muertos.

-Elige Casa:

Nadie es una isla, ni siquiera un Inmortal, y aunque pertenecer a una Casa (Het) no es obligatorio, pocos Inmortales pasan mucho tiempo sin unirse a uno u otro de sus grupos sociales. Las Casas se centran en torno a una de las seis Sendas de Hekau o a una de las tres Virtudes Inmortales.

-Het Ap-uat: Maestros de la Nigromancia, el Alma de los Renacidos.

-Het Khepri: Maestros de Alquimia, el Corazón de los Renacidos.

-Het Khnemu: Maestros de Icono, las Manos de los Renacidos.

-Het Nereru: Maestros de Celestial, la Visión de los Renacidos.

-Het Ptah: Maestros de Amuletos, el Cuerpo de los Renacidos.

-Het Tehuti: Maestros de Nomenclatura, la Mente de los Renacidos.

-Het Aletheia: Servidores de la Integridad, la Moral de los Renacidos.

-Het Iakkhos: Servidores del Gozo, la Risa de los Renacidos.

-Het Mnemosyne: Servidores de la Memoria, la Memoria de los Renacidos.

La Casa elegida durante la generación del personaje le proporciona un punto automático en la Senda de Hekau o dos puntos en la Virtud asociada a la Casa. Esta bonificación sólo se ofrece una vez, no cada vez que un Inmortal se une a una nueva Casa.

-Het Ap-uat: +1 punto en Nigromancia.

-Het Khepri: +1 punto en Alquimia.

-Het Khnemu: +1 punto en Icono.

-Het Nereru: +1 punto en Celestial.

-Het Ptah: +1 punto en Amuletos.

-Het Tehuti: +1 punto en Nomenclatura.

- Het Aletheia:** +2 puntos en Integridad.
- Het Iakkhos:** +2 puntos en Gozo.
- Het Mnemosyne:** +2 puntos en Memoria.

DOS: ELIGE RASGOS

Utiliza la sección de Rasgos de cualquiera de los manuales básicos del viejo Mundo de Tinieblas.

-**Elige Atributos:** Prioriza tus tres categorías: 7 puntos primaria, 5 puntos secundaria, 3 puntos terciaria.

-**Elige Habilidades:** Prioriza tus tres categorías: 20 puntos primaria, 15 puntos secundaria, 10 puntos terciaria.

TRES: ELIGE VENTAJAS

Utiliza la sección de Rasgos de cualquiera de los manuales básicos del viejo Mundo de Tinieblas.

-**Elige Trasfondos:** 6 puntos para distribuir en Trasfondos.

-**Anota Virtudes:** Memoria, Integridad, Gozo (todas comienzan a 1). Distribuye 7 puntos más.

TRASFONDOS

Los Trasfondos se adquieren por separado para cada ficha, así que la Momia tiene 6 puntos (más gratuitos) para distribuir: Aliados, Arcano, Artefacto, Contactos, Criados, Diario, Fama, Fuerza Militar, Influencia, Mentor, Posición, Recursos, Tumba.

Los Wraiths tienen como Trasfondos: Aliados, Artefacto, Contactos, Eidolon, Mentor, Memoriam, Morada, Notoriedad, Posición, Riqueza.

Por supuesto, algunos de los Trasfondos pueden interpretar cosas a ambos lados de la Mortaja. Si el jugador desea tener acceso a un mismo Trasfondo en el ciclo de la vida y de la muerte debe pagar puntos en ambas reservas (bien con puntos de Trasfondo o con puntos gratuitos). Aunque se trate de un Trasfondo de 1 punto, debe pagar 2 para utilizarlo en el mundo físico y fantasmal.

Los Trasfondos compartidos por Momias y Wraiths son: Aliados, Arcano, Contactos, Fama/Notoriedad, Mentor y Posición. Tener como Morada una Tumba es posible, pero se requieren Trasfondos separados, uno para medir el poder de la Tumba como Morada y otro como refugio en el mundo físico.

El paso de la vida a la muerte y viceversa a menudo hará que algunos Trasfondos no sirvan temporalmente, y el tiempo o las circunstancias de la historia pueden reducirlos o incrementarlos. Una Momia con su propio ejército privado no es probable que lo conserve al morir y es todavía menos probable que siga existiendo cuando vuelva a la vida a menos que lo haga en un período muy breve. Si tu jugador desea jugar con un déspota que sacrifica a su ejército con él para que sus soldados se conviertan en esclavos en el más allá, déjale volver a adquirir el Trasfondo, pero recuerda que las tropas no volverán a la vida cuando lo haga la Momia. La decisión última se encuentra en manos del Narrador.

CUATRO: TOQUES FINALES

- Anota la Fuerza de Voluntad básica: Integridad + Gozo.
- Anota la puntuación básica de la Senda de Iluminación: Memoria + Integridad.
- Anota la puntuación básica de Sekhem: 3
- Anota el Ba: el resultado de la tirada de un dado de 10.
- Anota el Ka básico: 5
- Gasta tus 30 puntos gratuitos.

CINCO: ELIGE TUS HECHIZOS DE HEKAU

Nota: Pertenecer a una Casa permite a los jugadores adquirir puntos en la Senda de Hekau o Virtud asociada con un coste reducido en puntos gratuitos.

Un personaje no consigue un acceso inmediato a los Hechizos de Hekau simplemente con tener una puntuación en una Senda determinada. La puntuación de Senda simplemente permite al personaje aprender Hechizos hasta determinado nivel; los Hechizos en sí deben ser aprendidos y son elegidos al final de la creación del personaje, después de que todos los puntos gratuitos han sido gastados.

Para determinar con cuántos Hechizos comienza un personaje se debe multiplicar la puntuación de Sekhem del personaje por la suma de las puntuaciones en sus Sendas de Hekau. Entonces el jugador debe seleccionar Hechizos cuyas puntuaciones de dificultad sumadas no sobrepasen ese número. Recuerdo que un personaje sólo puede aprender Hechizos hasta el nivel que tiene en una Senda de Hekau.

Ejemplo: Nekhen tiene una puntuación de Sekhem de 4. Con todos los puntos gratuitos gastados, tiene 1 punto en Alquimia, 2 en Celestial, 1 en Nigromancia y 2 en Nomenclatura. Un total de 6 puntos. $6 \times 4 = 24$. Esto le permite comenzar el juego con Hechizos cuyas dificultades sumadas no superen 24. Estos Hechizos pueden ser elegidos libremente por el jugador de la lista de Hechizos de Alquimia de nivel Uno, de los Hechizos de Celestial de nivel Uno y Dos, de los hechizos de Nigromancia de nivel Uno, y de los Hechizos de Nomenclatura Uno y Dos.

SEIS: ANOTA DETALLES COMO OCUPACIÓN (si quieres)

YENDO MÁS ALLÁ

En algún momento el Inmortal morirá, su alma se dividirá y su Sahu (Wraith) descenderá a su segundo hogar, el Mundo Subterráneo. En el Mundo de Tinieblas la muerte raramente es el fin para individuos excepcionales que a menudo permanecen en la forma de Wraiths, habitando en la Umbral Oscura. Este mismo reino es el hogar los Inmortales incorpóreos que se encuentran en lo que se conoce eufemísticamente como ciclo de muerte.

Hasta donde implica el Sistema Narrativo, un Inmortal en su ciclo de muerte es un Wraith en casi todos los sentidos. Aparte de unas pocas diferencias cosméticas como un aspecto más brillante y una versión menos limitada del Mundo Subterráneo, pero aparte de eso es un Wraith y puede hacer todo lo que hace uno de ellos. El Inmortal puede utilizar su Sekhem de la misma forma que un Wraith puede utilizar Pathos, y mientras las Pasiones de un Wraith incrementan su Pathos, el Inmortal en su lugar recibe un incremento de Sekhem.

Durante su período en el ciclo de muerte el personaje puede utilizar la ficha (y reglas de Wraith) y por lo tanto tiene los siguientes rasgos:

- Nombres, Jugador, Crónica, Naturaleza, Conducta, Concepto, Año de Nacimiento.
- Atributos (Fuerza, Destreza, Resistencia, Carisma, Manipulación, Apariencia, Percepción, Inteligencia, Astucia).
- Habilidades.
- Sekhem (sustituye a Pathos)
- Hechizos de Hekau apropiados (unos pocos Hechizos de Hekau pueden ser utilizados por el Sahu. La Nigromancia no se puede utilizar en el ciclo de muerte).
- Fuerza de Voluntad.
- Virtudes.
- Humanidad/Senda de Iluminación.
- Ba.
- Ka.

A continuación genera estos Rasgos como se describen en las reglas de Wraith, con las siguientes alteraciones.

-Pasiones.

-Grilletes: Todos los Inmortales comienzan con el Hechizo de la Vida y el Khat como Grilletes sin coste. Si tienen los Trasfondos Diario o Tumba son convertidos en Grilletes desde la ficha original. Se pueden adquirir Grilletes adicionales según las reglas de Wraith (ver a continuación).

-Arcanoi: El Wraith de un Inmortal aprende Arcanoi como un Wraith normal, pero sólo puede gastar experiencia en Arcanoi mientras está en su ciclo de muerte. Todos los poderes de Arcanoi de Wraith accesibles a los Wraiths también lo son para los Inmortales. Sin embargo los Arcanoi de Gremio son mucho más difíciles de aprender y pocos Inmortales se preocupan por aprender Fatalismo si conocen el Hekau de Celestial.

-Corpus en lugar de Niveles de Salud.

-Pathos es sustituido por Sekhem y funciona de forma idéntica a Pathos mientras un Inmortal se encuentra en su ciclo de muerte.

-La Sombra del personaje (Khaibit) y todas sus peculiaridades.

La transformación de ser humano vivo a Muerto Sin Reposo (y al revés) está marcada por unas pocas alteraciones en la ficha de personaje y Rasgos, muchos de ellos opcionales o dependientes del deseo de los Narradores.

GRILLETES

Todos los personajes Renacidos tienen dos Grilletes. Uno es su Khat (un Grillete de 1 punto) y uno es el Hechizo de la Vida (un Grillete de 5 puntos). Ninguno de estos dos Grilletes puede ser resuelto o destruido. Además los Trasfondos Diario y Tumba cuentan como Grilletes automáticos del mismo valor de puntos que el Trasfondo, si el jugador los ha adquirido.

Elige Grilletes adicionales (hasta 5 puntos). Cuando un Inmortal muere tiene la opción de adquirir Grilletes adicionales con puntos de Trasfondo, puntos gratuitos o puntos de experiencia (al coste de uno por uno). Representan las cosas que quedaron sin hacer en la última encarnación y pueden ayudar a recordar a un Inmortal por qué quiere regresar a las tierras de los vivos. Los Grilletes adicionales a menudo son dirigidos por la Virtud más elevada del personaje.

PUNTOS GRATUITOS

Atributo	Puntuación actual x5
Habilidad existencial	Puntuación actual x2
Habilidad nueva	3 puntos por el primer punto
Fuerza de Voluntad	1
Sekhem	Puntuación actual x2
Ba	No se permite.
Ka	Puntuación actual x4
Nuevo Hekau	7 puntos por el primer nivel
Nuevo Hekau de Het	5 puntos por el primer nivel
Hekau existente	Puntuación actual x7
Hekau de Het existente	Puntuación actual x5
Virtud	Puntuación actual x2
Virtud de Het	½ puntuación actual (redondeando hacia arriba)
Trasfondo	1

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Atributo	Puntuación actual x4
Habilidad existente	Puntuación actual x2
Habilidad nueva	3 puntos por el primer punto
Fuerza de Voluntad	Puntuación actual
Sekhem	1 por punto
Ba	No permitido
Ka	Puntuación actual
Nuevo Hekau	7 por el primer punto
Nuevo Hekau de Het	5 puntos por el primer nivel
Hekau existente	Puntuación actual x5
Hekau de Het existente	Puntuación actual x4
Nuevo Hechizo	Número de dificultad del Hechizo

Hechizos climáticos: Algunos Hechizos de magia Celestial y unos pocos más no pueden adquirirse de forma normal. En este caso considera su coste como Nivel de Hechizo +4.

¿POR QUÉ TANTOS PUNTOS?

Los Inmortales en esta versión del sistema consiguen una reserva mucho más elevada que cualquier otro tipo de personaje, pero es intencionado. Debería ser algo de sentido común para cualquiera que haya leído las reglas para crear vampiros antiguos pero por supuesto puede que pienses en cómo justificarlo en tu grupo. Existen tres razones muy importantes para una reserva de puntos superior, la más importante es la calidad de los individuos elegidos para Renacer. Quienes se convierten en Inmortales en el Mundo de Tinieblas son individuos especiales, únicos y que destacaron en vida –por lo menos la mayoría. Los magos y cultos que custodiaban el Hechizo de la Vida los seleccionaron, o los propios Inmortales encontraron una forma de engañar a la muerte mediante su propio poder individual. Existen unas pocas selecciones o inducciones erróneas, por supuesto, pero pocos, si es que alguno de los Inmortales se encuentra en la media tras una serie de pasos por la vida y la muerte. Esto no significa que no existan Inmortales malignos o defectuosos, pero hasta los peores elegidos para la vida eterna eran personas extraordinarias. La experiencia también constituye un factor importante en el desarrollo de un Inmortal.

A menos que dirijas una Crónica ambientada durante la primera vida de los Inmortales (y estas reglas se asumen en línea con los demás sistemas del Mundo de Tinieblas), Momia trata de personas que poseen mucha experiencia, a menudo acumulada durante muchas vidas. El personaje medio de Momia ha vivido muchas veces, ha experimentado muchas culturas y períodos de historia como un ser vivo e incluso puede que más como Wraith en el más allá. No importa lo devastadores que sean los efectos del estancamiento y la amnesia, la mente, el alma y el cuerpo de los Inmortales todavía pueden seguir mejorando, aprendiendo y madurando. La tercera razón tiene más que ver con el equilibrio del juego y la

diversión de los jugadores que con el sentido básico común. Los Inmortales viven en dos mundos con culturas y sociedades casi exclusivas. Los Trasfondos, poderes, influencia y posición que sirven en las tierras de los vivos normalmente no sirven de mucho en el otro lado de la Mortaja.

Nota: Como cualquier juego que utiliza el Sistema Narrativo, un personaje nuevo en el mundo sobrenatural debería reducir sus puntos para compensar su carencia de experiencia. Si los jugadores están jugando la primera vida o muerte de sus personajes, no tendrán poderes y una reserva muy inferior de puntos gratuitos con los que crear su personaje.

INMORTALES RECIENTES

Algunos jugadores y Narradores pueden querer contar la historia de los Inmortales desde el principio, desde sus primeras experiencias. Estos Inmortales recién creados no deberían poder conseguir puntos adicionales por su Het y no pueden adquirir Hekau con puntos gratuitos. Tras su primer descenso en el ciclo de la muerte dale al personaje un número de puntos igual a su Ka + Ba en la muerte +2 con los que puede adquirir Arcanoi (a un punto por punto). Si el jugador todavía no ha adquirido puntos en Nigromancia, dale un punto sin coste en esa Senda.

NUEVO MUNDO DE TINIEBLAS

¿Quieres jugar con los Inmortales en el Nuevo Mundo de Tinieblas? ¿Quieres usar el sistema 5x5? En ese caso simplemente comprime todas las momias creadas con el ritual del Culto de Isis (Shemsu-Heru, Ismaelitas, Tzadikim y Cabiri) en una única Dinastía, creando de esta forma Cinco Dinastías de Inmortales. Elimina las Het de las tres Virtudes y la Het de Nigromancia y usa las cinco Het restantes como cinco Sociedades. Esto te dejará con el modelo 5x5 del Nuevo Mundo de Tinieblas.

Las artes de las Tierras de las Sombras, Nigromancia y Arcanoi, y de hecho todo el ciclo de la muerte no encaja no encaja en el nuevo sistema. Tendrás que evitar el aspecto del juego del ciclo de la muerte, quizás sustituyéndolo por un letargo en la tumba. Quizás el Ka vaga por el mundo de las sombras mientras el cuerpo del Inmortal duerme y se enfrenta a las mismas amenazas contra las que luchan los hombres lobo y algunos de los seres que pueblan las historias y leyendas de fantasmas más oscuras.

Nota: Este suplemento es anterior al manual del Nuevo Mundo de Tinieblas: **Mummy: the Curse (Momia: la Maldición)**, que presenta su propia versión de Inmortales.

REGLAS ADICIONALES

OPCIONES Y EXPANSIONES

EL BA

El Ba actúa como un recipiente de almacenamiento para el Sekhem, alterando la energía mágica de formas sutiles para poder utilizar el Sekhem para resucitar el Khat y devolver al Inmortal de vuelta a la vida de nuevo. Además el propio Ba puede acumular Sekhem mediante varios medios para incrementar su reserva. El Rasgo de Ba de la ficha de personaje cuantifica la fuerza del Ba y la cantidad específica de Sekhem que ha almacenado.

El Sekhem del Ba es ligeramente a la energía mágica que un Inmortal utiliza para activar sus Hekua y cualquier Sekhem que es almacenado en el Ba queda alterado. No puede ser utilizado para nada más que para resucitar el Khat y mantener el cuerpo del Inmortal en su ciclo de vida. Además, el Sekhem de este tipo sólo puede acumularse mientras el Ba está separado del Khat, es decir, sólo mientras el Inmortal se encuentra en su ciclo de muerte.

En el inframundo el Ba es un aspecto independiente y de alguna forma oscuro del Inmortal, que a menudo es confundido con un Plásmido por los Muertos Sin Reposos. No puede ser destruido (un daño agravado lo enviará de regreso al Ka durante un breve tiempo a recuperarse) y su existencia raramente se mezcla con la del Sahu. Sin embargo, cuando el Sahu pierde todo su Corpus (salud) y es devuelto de inmediato a su Khat, el Ba también se somete al mismo destino y se disipa y regresa al Ka. Todo el Sekhem almacenado en el Ba se pierde y debe volver a acumularse de cero.

Como se describe en el suplemento de **Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición**, el Ba inicial de los personajes se determina mediante una tirada de 1D10 durante la creación del personaje. Una puntuación de 10 podría indicar que el personaje se acaba de despertar tras la muerte y está preparado para comenzar una nueva vida; por otra parte una puntuación baja podría indicar que la vida del personaje se acerca a su fin y que puede estar preparándose para otro período de descanso.

RECUPERAR SEKHEM DEL BA

El Sekhem del Ba (o simplemente Ba) se adquiere de una forma similar a los puntos de experiencia, y es concedido por el Narrador junto a la experiencia al final de cada historia.

Un punto –Sabiduría: Si el Inmortal aprender algo nuevo o consigue algún tipo de iluminación debido a sus experiencias en el inframundo, el Narrador podría proporcionar al personaje un punto de Ba. Debería ser una revelación importante, quizás descubrir cómo podría un Wraith resolver uno de sus Grilletes.

Un punto –Éxito: Un Inmortal que realiza con éxito alguna tarea importante podría adquirir un punto de Ba. Aunque se trata de algo subjetivo, la tarea debería requerir un esfuerzo importante.

Un punto –Victoria: Si el Inmortal consigue una victoria contra las fuerzas del Olvido mientras se encuentra en el Inframundo, el Narrador podría proporcionar al personaje un punto de Ba. Esa victoria debe ser difícil y de largo alcance, no basta con enviar a un Espectro de regreso a la Tempestad.

Un punto –Moralidad: Un Inmortal que sigue los principios de su senda o que honra los requisitos de su moralidad personal debería ganar un punto de Ba. Un Shemsu-Heru que se aferra a Ma'at o un Xibalba que ayuda a su pueblo son buenos ejemplos, al igual que para una Momia Perdición que destruye el orden de Ma'at.

Un punto –Renovación natural: Hasta los Inmortales más letárgicos y ermitaños acumulan Ba, aunque a un ritmo más lento. En el inframundo los Inmortales desarrollan de forma innata un punto de Ba más o menos cada siglo, sin importar lo activos o inactivos que se encuentren.

Un punto –Ka: En momentos desesperados el Ka puede devorar las pinturas y decoraciones de una Tumba para dar poder al Ba. Los Inmortales con el Trasfondo de Tumba pueden ganar una cantidad limitada de Ba (la mitad de ese Trasfondo, redondeando hacia arriba y destruyendo el Trasfondo), pero sólo una vez en cada ciclo de muerte.

Un punto –Memoria: El Inmortal puede sacrificar un punto de Memoria (Virtud) a cambio de un punto de Ba. Sólo se puede ganar un punto de esta manera en cada resurrección y las consecuencias pueden dejar graves lagunas en los recuerdos de la Momia.

Un punto –Transferencia: El Inmortal puede elevar su Ba de vez en cuando con su Sekhem natural, transfiriendo la energía que consigue de sus Pasiones a su Ba, acercándose así a una de sus mayores Pasiones (Resurrección). El Inmortal debe regresar a su Ka (En las Tierras de las Sombras próximas a su Khat) y realizar una tirada de Fuerza de Voluntad para hacerlo, y si falla, perderá el Sekhem de su reserva. Cuando haya transferido tantos puntos como su puntuación permanente de Fuerza de Voluntad, no podrá transferir más puntos hasta que haya resucitado de nuevo.

Un punto –Servidores: En el momento en el que el Inmortal resucita consigue un punto de Ba por cada punto de su Trasfondo Criados, si estos servidores han tomado medidas para ayudar en la resurrección. Muchos Inmortales tienen seguidores, amantes o familiares que se esfuerzan por recordarlos y traerlos a la vida. Algunos Inmortales incluso disponen de grandes cultos que hacen sacrificios o construyen monumentos. Los actos de estas personas en el otro lado de la Mortaja proporcionan poder para el regreso de los Inmortales. Sin embargo, el Renacido sólo consigue un punto de este Trasfondo sin importar cuántos puntos tenga en él, salvo Trasfondos separados (varios cultos) que pueden proporcionar más de un punto de Ba.

EL KA

El Ka no puede viajar al inframundo, se encuentra estrechamente vinculado con el Khat y no puede separarse más de 500 metros de él. Sin embargo, tiene acceso a poderes únicos (consulta **Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición**) no accesibles para el resto del alma de los Inmortales, aunque dispone de menos Sekhem para utilizarlos. La puntuación de Ka en la ficha de personaje determina la energía que el Ka es capaz de gastar en Hekau para afectar el mundo físico.

RECUPERACIÓN DE SEKHEM

Un punto –Transferencia: El Sahu del Inmortal puede determinar si el Ka está sin energía y puede transferirle algo de su propio Sekhem para revitalizar el Ka mientras se encuentra en sus cercanías. Un punto de Sekhem puede convertirse en un punto de Ka.

Un punto –Renovación natural: Como se describe en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición** pág. 115.

Un punto –Sacrificio: Como se describe en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición**, pág. 115.

Un punto –Magia: Como se describe en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición**, pág. 115.

HABILIDADES BÁSICAS

El Ka puede atravesar paredes o barreras en un radio de 500 metros donde reposa el Khat, pero si necesita interactuar con el resto del Mundo Subterráneo debe utilizar el espíritu Ba. Si el Khat de la Momia se encuentra despedazado, el Ka debe permanecer a 500 metros del Ab, el corazón físico (o sus

restos). Algunas barreras o efectos mágicos pueden cambiar estas reglas, pero son excepciones. El Ka no puede afectar el mundo físico o interactuar con él sin el gasto de su propio Sekhem (puntos de Ka), de otra forma tiene los mismos Atributos que el Inmortal físico y puede utilizar cualquier habilidad mental.

El Ka tiene sus propios Hekau y también puede utilizar algunos hechizos del Inmortal. Reside en las Tierras de las Sombras y sólo puede ser visto por quienes puedan ver más allá de la Mortaja, a menos que se materialice, en cuyo caso no sólo es visible, sino que también puede ser dañado en el reino físico.

HEKAU DEL KA

El Ka es capaz de realizar ciertas acciones, aunque requieren el gasto de Sekhem. Habitualmente cada Hechizo dura una escena pero la duración puede incrementarse con el gasto de más puntos de Ka.

Animar Khat (1 punto): El Ka puede provocar que el cuerpo muerto del Inmortal se anime al estilo de Hollywoodo y se tambalee para actuar (el Ka debe seguir dentro de la regla del radio de 500 metros). Aunque normalmente se trata de una medida desesperada (y a menudo sólo se utiliza para asustar a los intrusos) el Khat puede realizar cualquier acto que le permite su estado físico actual. Tiene las mismas estadísticas que cuando estaba vivo, pero todas las acciones reciben una penalización de -2.

El Khat tiene los mismos niveles de salud que el cuerpo del Inmortal cuando murió, y es frágil hasta cierto punto, pudiendo perder órganos o miembros. Si es reducido a 0 Niveles Salud el cuerpo queda hecho pedazos. La mayoría de las formas de momificación y embalsamamiento añadirán tres Niveles de Salud “falsos” para mantener el cuerpo unido. Un Khat sin dedos no puede abrir puertos, un Khat cuyas piernas no estén conectadas al torso sólo puede arrastrarse impulsado por sus brazos (si tiene), un Khat sin ojos no puede ver a dónde se dirige y el Ka no puede ver mientras lo anima (consulta la habilidad de **Rejuvenecimiento** para saber cómo puede el Ka curar el Khat).

Manifestación (1 punto): Como se describe en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición**, págs. 113 – 114.

Consumir pintura (Sin coste): Si la situación es desesperada el Ka puede devorar la pintura y las decoraciones de una Tumba para proporcionar poder al Ba. Los Inmortales con el Trasfondo: Tumba pueden conseguir una cantidad limitada de Sekhem (la mitad de ese Trasfondo, redondeando hacia arriba), pero sólo una vez en cada ciclo de muerte.

Corporizarse (1 punto): Como se describe en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición**, pág.114.

Mensajero del Ba (1 punto): El Ka de un Inmortal puede enviar al Ba a la Umbra Oscura para que haga su voluntad y mientras los dos actúan conjuntamente se consideran una misma entidad. El Ka dispone de mayor control consciente que el Ba, y sólo puede reaccionar de forma instintiva y sin mente si alguien se aproxima al Khat.

Rejuvenecimiento (Sin coste): Como se describe en **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición**, pág.114.

Resurrección (Sin coste): Aunque es el Ba el que proporciona el Sekhem para el rejuvenecimiento, es el Ka quien realiza el proceso. El Ka transfiere Sekhem del Ba (que debe encontrarse a menos de 500 metros del Khat) para reparar cualquier daño al rito de un punto de Sekhem por nivel de daño. Mientras lo hace, puede intentar la resurrección. Sólo se puede transferir Sekhem al ritmo de un punto por turno.

REGLAS OPCIONALES

Elige Ocupación (no lo anotes en la ficha del personaje).

Durante su Primera Vida, un personaje tuvo algún tipo de ocupación que definía su posición en la sociedad. Para muchas culturas como los egipcios, ocupación y casta tenían importancia a la hora de decidir si un individuo era elegido para recibir el Gran Rito de la vida eterna.

Obviamente un Inmortal ha tenido muchas oportunidades para acumular Habilidades adicionales desde entonces, pero la Ocupación original sigue determinando los Rasgos con los que el personaje comenzó su existencia inmortal.

Mundo de Tinieblas: 2ª edición presenta una selección de Ocupaciones desde la página 50 a la 55, incluyendo la clase sugerida de Atributos primarios –Físicos, Sociales y Mentales- y una selección de Habilidades que reflejan la clase de vida representada. Los jugadores no están obligados a elegir los Atributos primarios sugeridos o las Habilidades listadas, pero deberían tener una buena razón para hacerlo. La lista está lejos de ser exhaustiva y los jugadores que quieran inventar nuevas Ocupaciones deberían seguir la misma lógica para elegir sugerencias para Atributos Primarios y Habilidades.

MÉRITOS Y DEFECTOS

Como ocurre con otras líneas de juego de Mundo de Tinieblas, la elección de Méritos y Defectos es una regla opcional sujeta siempre a la aprobación del Narrador. Estos Rasgos están diseñados para

representar determinadas ventajas y desventajas surgidas del historial del personaje, proporcionándoles profundidad y detalle, no deberían considerarse como una serie de rasgos aleatorios elegidos por capricho o como una forma de desequilibrar el sistema de juego. Como se ha mencionado, el Narrador debería tener la última palabra sobre si permite o desaprueba la presencia de determinados Méritos y Defectos en Su Crónica o si los descarta por completo. En cualquier caso, es aconsejable establecer un límite de 7 puntos a la hora de elegir Defectos para evitar sobrecargar al personaje con un exceso de rarezas.

La lista de Méritos y Defectos es demasiado extensa para situarla aquí. En **Mundo de Tinieblas: Momia, 2ª edición** se presentan algunos específicos para los Inmortales, pero en cualquiera de los manuales básicos de **Mundo de Tinieblas** aparecen diversas listas. Obviamente los Méritos y Defectos referidos a los rasgos específicos de determinadas criaturas o facciones sobrenaturales no resultan adecuados, mientras que otros pueden adquirirse con pocos o ningún cambio.

SENDAS DE ILUMINACIÓN

LOS ESCUDOS CONTRA EL OLVIDO

Una lista de Sendas de Iluminación larga y complicada podría parecer excesiva para algunos, pero no proporcionarle me parece una falta imperdonable. La sociedad Inmortal está conformada por Ocho Dinastías que abarcan el mundo, y cada una de ellas tiene miles de años de desarrollo espiritual y moral. La única forma de no subestimar estas diversas culturas e historias en un puñado de estereotipos homogéneos es proporcionar un concepto extenso de las Sendas de Iluminación.

“Todo el mundo muere. Es la única justicia final y eterna. El mal existe; su inteligencia al servicio de la entropía. Cuando la ladera de una montaña se desploma para destruir una aldea no es algo maligno, porque el mal requiere propósito. Si un ser consciente causa ese desprendimiento de tierra, eso es maligno; y como consecuencia requiere justicia para que la civilización pueda existir. No existen mayor bien que la justicia; y sólo si la ley sirve a la justicia es una ley buena. Se dice correctamente que la ley existe no para los justos, sino para los injustos, porque los justos ya llevan la ley en sus corazones y no necesitan que se les imponga desde fuera. Yo no me inclino ante nadie y sólo doy servicio a la causa.”

-Boba Fett –La última resistencia; la historia de Boba Fett por Daniel Keys Moran (antología de Historias de Cazarrecompensas)

En el corazón de la realidad existe una guerra entre la fecundidad expansiva de la vida y la nada de la creación. El concepto conocido como Olvido lo consume todo, no sólo materia y gases, líquidos y plasma, sino también almas y morales, memoria, virtud, gozo y deseo. Este conflicto continúa porque si no existiera, entonces todas las maravillas de la existencia dejarían de existir.

Los Renacidos juegan un papel más importante en esta batalla cósmica que cualquier otro individuo. Ser inmortal es entrar en primera línea del campo de batalla y soportar el hambre lenta de la entropía. Una moralidad básica e instintiva no puede sobrevivir al paso eterno de los eones, o por lo menos sin que el Olvido imponga la erosión natural del estancamiento y la pesadez del mundo. Para soportar esta erosión inevitable los Renacidos forjan sendas estrictas y dogmáticas para resistirse a los susurros seductores del Olvido y poder ignorarlo –son las Sendas de Iluminación.

Todos los seres sobrenaturales comparten un Id despertado, un reflejo oscuro de sus naturalezas que pueden inspirarles y corromperles. Los Vampiros y Garou tienen una Bestia devastadora, los Magos tienen un Avatar tentador, los Kuei-jin tienen un P’o demoníaco, los Wraiths tienen una Sombra autodestructiva y las Momias tienen el Apshai. La verdad es que los humanos son afortunados porque raramente saben que llevan ese diablillo perverso en su interior, tentándolos para que cometan actos oscuros. La Bestia raramente despierta en la humanidad. Los pocos mortales que escuchan su oscuridad interior casi siempre se rinden a ella y se convierten en asesinos en serie o cosas peores, porque los humanos están mal equipados para enfrentarse a la Bestia.

La Senda de Iluminación es una medida de cuánto queda de la naturaleza superior del Inmortal tras sus sucesivas vidas y resurrecciones. La puntuación de Senda a menudo establece el equilibrio entre la integridad del Inmortal y la parte oscura de su alma; a medida que su puntuación de Senda se reduce, la influencia del Apshai crece. Perder la Iluminación es convertirse en una caricatura de momia; una máquina de matar tambaleante impulsada por motivos apenas racionales, incapaz o indispuesta incluso a liberarse de sus envolturas cuando renace.

La Senda de Moralidad por defecto en el Sistema Narrativo es la *Humanidad* y se asume que todos los Inmortales comenzaron su vida eterna con esta senda. De hecho muchos Inmortales continúan siguiendo la Senda de la Humanidad eternamente, aunque otros muchos no. Algunos Inmortales a

menudo se dan cuenta que ellos no pueden rechazar la corrupción del Olvido pretendiendo ser lo que fueron y adoptan una nueva filosofía. Algunas Dinastías como los Shemsu-Heru animan a sus miembros a seguir ciertas filosofías morales, y algunas Het enseñan sus propias Sendas.

La *Humanidad* es lo que separa al humano del monstruo, ya hablemos de momias, vampiros o incluso mortales –entre las filas de los mortales con Humanidad baja se incluyen asesinos despiadados y autócratas implacables. Es bastante posible para un “monstruo” como un vampiro o una momia ser más humano que muchos mortales.

La puntuación básica de la Senda de Iluminación de un personaje es la suma de sus puntuaciones de Memoria e Integridad. La puntuación de Senda no puede incrementarse con puntos gratuitos, excepto incrementando una o ambas Virtudes. Un personaje cuya puntuación de Senda de Iluminación se reduce a 0 se convierte en un auténtico monstruo, y queda fuera del control del jugador –no hay excepciones a esta regla.

En el juego la Senda de los personajes dicta el número máximo de dados que puede tirar en cualquier situación social relacionada con mortales –excepto en situaciones de intimidación. De la misma forma un personaje nunca puede tirar más dados de Virtud que su puntuación actual en su Senda de Iluminación. Cuanto más te hundes, más rápido te hundes.

La puntuación de los personajes en Humanidad (u otra Senda) es una medida aproximada de su habilidad para empatizar con otros y seguir los impulsos de su naturaleza superior por encima de sus impulsos básicos. Por lo tanto la mayoría de los niveles básicos de todas las Sendas son comparables, pero los niveles más avanzados varían dependiendo de los métodos que utiliza el Inmortal para conservar el control de sí mismo, y en función de las filosofías y expectativas de la Senda.

En los niveles inferiores de la Senda el Apshai tiene más influencia y el personaje se distancia cada vez más de la creación. Cuanto más fuerte sea el Apshai más influencia tendrá sobre el personaje. Sus tentadores susurros tienen más posibilidad de surtir efecto y es más probable que el Inmortal caiga en el Olvido.

0	Monstruoso
1	Horrible
2	Bestial
3	Frío
4	Implacable
5	Distante
6	Aislado
7	Normal
8	Sentimental
9	Compasivo
10	Santo

Las Sendas de Iluminación no son una descripción estricta de una filosofía como en **Vampiro: la Mascarada**, sino mas bien una generalización de un sistema de creencias. Es una guía rápida para establecer la brújula moral de los personajes y su éxito en la lucha contra el Olvido.

La verdad es que muchas de las Sendas sirven para unir a Inmortales separados como las Het. La fe y la filosofía siempre han ido más allá de los conflictos...o los han generado. Varias Sendas son extensiones de cultos o religiones entre ciertos Inmortales y quienes las siguen no aceptarán dudas ni disensiones como cualquier creyente fervoroso. Teniendo en cuenta la larga historia de los Inmortales y sus diversas culturas sería imposible detallar cada Senda de Iluminación a la que un personaje podría adscribirse en su existencia eterna.

Sin embargo, puede considerarse que la mayoría de las Sendas encajan en siete categorías amplias, o “sendas esenciales,” y cada una de ellas puede (y debería) considerarse como una categoría amplia que abarca varias maneras de combatir al Olvido y que tratan de dar significado a la existencia de los Renacidos. Se incluyen ejemplos de Sendas más específicas dentro de cada categoría, pero no deberían considerarse las únicas.

Las categorías son: Sendas de Virtud, Sendas de Orden, Sendas de Mente, y Sendas de Destino, así como las Tres Escuelas del Reino Medio. Cada Senda Esencial recibe una jerarquía de pecados y una lista de principios.

Tras la descripción general existen varios ejemplos literales que constituyen las versiones más comunes practicadas o la interpretación de una Senda básica bajo una fórmula particular.

CREAR NUEVAS SENDAS

Debería resultar bastante sencillo crear una Senda que encaje en la idea de cualquier personaje, considerando que no basta con unos pocos puntos para decidir su barómetro del bien y del mal, así como

su versión de la recompensa/objetivo de la vida eterna. O bien alterando una Senda existente o inventando una de cero, debería reconstruirse el diario personal de los Renacidos. Algunos jugadores pueden querer recurrir a las Sendas de Iluminación vampíricas y adaptarlas para el uso de los Inmortales. Unas pocas Sendas como la Senda de la Paradoja, la Senda del Acuerdo Honorable e incluso la Senda del Poder y la Voz Interior son adecuadas para la conversión si el Narrador está dispuesto.

Los detalles de la Senda que un Inmortal sigue deberían discutirse con el Narrador y los demás jugadores, quizás incluso anotando en palabras los principios básicos de esa Senda. No existe necesidad de crear una jerarquía de pecados completamente nueva para la variación de la Senda y la Senda Esencial funciona. Se trata más de un elemento de interpretación y una forma de describir el viaje interior de los Inmortales alejándose del Olvido...o acercándose a él.

LAS SENDAS DE VIRTUD

“El propósito de la existencia es reconciliarse la opinión brillante que tenemos de nosotros mismos con las cosas vergonzosas que el resto del mundo piensa de nosotros.”

-Quentin Crisp

Las Sendas de Virtud son sin duda las principales Sendas de los Inmortales, y las más seguidas entre las Dinastías. Por cada Inmortal que sigue una Senda de Espíritu, Orden o Mente, existen cinco que caminan en una Senda de Virtud.

Incluso los Inmortales que no siguen estas Sendas conocen sus enseñanzas básicas, porque en cierto sentido son principios consensuados entre todos los Inmortales, y de hecho la mayoría de los seres conscientes. El concepto de bien y mal ha cambiado a lo largo del tiempo, mientras que la esclavitud que rechazamos hoy era perfectamente aceptable para quienes escribieron la Biblia o construyeron la Hagia Sophia. Sin embargo, el robo y el asesinato siempre han sido considerados malvados cuando se cometen contra personas consideradas dignas por el individuo.

La historia y la memoria de los Renacidos parecen sugerir que las Sendas de Virtud son el legado de Isis y su sacerdocio. Desde que Isis tomó por primera vez a Horus en sus brazos cuando era niño le enseñó las tres Virtudes de Gozo, Integridad y respeto por el pasado. Como Reina también le impartió el requisito del sacrificio e ideas más nebulosas sobre el bien y el mal que evolucionaron en la idea de la Humanidad. Su culto mantuvo esas Virtudes y siempre han intentado utilizarlas como pilares de su sociedad y su arte.

La Virtud medida por las Sendas en estas categorías a menudo establece cuánto actúa el individuo de acuerdo con la idea moral de las sociedades actuales, cuán armonizado se encuentra con el orden establecido, la civilización y sus leyes. Pero otras muchas Sendas se encuentran asentadas en Virtudes de las tierras o la época en la que vivieron los Inmortales durante sus primeras vidas. Las Virtudes que siguen son sacrosantas e inviolables sin importar cuánto cambia el mundo.

Para un ser inmortal es un gran desafío aferrarse a su Humanidad y no dejarla flaquear, a pesar del paso de los siglos y la experiencia –tanto en la vida como en la muerte- que trascienden la experiencia o comprensión de los mortales. Incluso la idea de Humanidad y lo que significa ser humano cambia con la evolución mortal.

JERARQUÍA DE PECADOS PARA LAS SENDAS DE VIRTUD

- 1 Completa perversión o acto monstruoso. Sadismo. Ofensas contra individuos como el asesinato, la violación, la tortura y crímenes similares.
- 2 Violación casual de la moralidad aceptada (muerte sin sentido). No evitar que otros cometan actos sádicos o monstruosos.
- 3 Violación premeditada de la moralidad vigente. Asesinato premeditado.
- 4 Violación casual de la moralidad de la Senda (matanza). Carencia de empatía por las vidas de otros. Carencia de remordimientos por crímenes cometidos contra la Senda.
- 5 Daño intencionado o violaciones de la moralidad de la Senda a menos que se cometan debido a una presión excesiva o accidental (robar para sobrevivir o dañara otros para defenderse o estar desesperado por una dosis de droga).
- 6 Carencia de remordimientos tras una violación accidental de la moralidad de la Senda y no tratar de corregir el daño causado.
- 7 Corromper a otros o actuar de forma que provoque la desviación de alguien de la Senda. Romper las leyes de la sociedad de la que surgió la Senda (robo, soborno, no evitar un accidente).
- 8 Intento deliberado de manipular la moralidad de la Senda. Actos que causen daño a otros, uso descuidado de armas o negligencias.

- 9 Actos menores fuera de los ideales más estrictos de la Senda, incluso accidentales.
- 10 Cualquier acto inferior de los actos más Virtuosos, el desliz más ligero del ideal de santidad de la Senda.

LA SENDA DE LA HUMANIDAD

La Senda de la Humanidad es muy similar a la de las reglas de **Vampiro: la Mascarada** y debería resultar reconocible de inmediato para los jugadores de ese juego (o para los jugadores de la edición original de Momia). Enseña al Inmortal a imitar y recordar lo que fue, un mortal humano con moral y virtudes básicas. En algunos sentidos permite olvidar temporalmente lo que se ha visto, bloquear los momentos cuando el blanco y el negro se vuelven grises. Pero su esencia básica consiste en las ideas aceptadas habitualmente sobre el bien y el mal.

La Humanidad es una medida de la manera en que el individuo actúa según la actualidad social sobre la humanidad, lo armonizado que se encuentra con el orden establecido de moralidad y con las leyes morales de la época. No es estrictamente una medida de la humanidad de un individuo, sino lo humano que parece para los humanos de la época. El paso progresivo del tiempo separa al Renacido del aspecto instintivo de la Humanidad y lo obligan a sustituirlo con el recuerdo de lo que significa ser humano. Para un Inmortal resulta un desafío aferrarse a su humanidad para no convertirse como mínimo en un anacronismo y en el peor de los casos en una criatura alienígena, a pesar de haber vivido siglos experimentando cosas —en la vida y la muerte— que trascienden la experiencia o la comprensión de los mortales. Además la idea de la humanidad y lo que significa ser humano cambia con la evolución mortal.

Los Inmortales que siguen la Senda de la Humanidad han descubierto que muchos vampiros jóvenes de la Camarilla mantienen los mismos principios y luchan contra los mismos obstáculos. En ocasiones se han formado alianzas y relaciones entre los Renacidos y criaturas de largas vidas y encuentran terreno común.

LA SENDA DE LA INTEGRIDAD

La Senda de la Integridad es estricta e implacable, pero los Renacidos también la respetan. Entre otras muchas filosofías humanas ha adoptado los principios del bushido y la caballería, ayudando a sus seguidores a permanecer firmes y resistir el paso del tiempo. Cuando se enfrentan a un dilema moral sus practicantes a menudo se preguntan “¿Qué debería hacer?”. A menudo se guían por el ejemplo de hombres y mujeres de gran valor, y se aferran a los principios de la lealtad, la verdad y el honor.

LA SENDA DE LA MEMORIA

La Senda de la Memoria enseña al Inmortal a respetar el pasado, reconocer el tiempo transcurrido y la batalla por la existencia. Enseña que la sabiduría y el conocimiento deben protegerse, y que conociendo de dónde se viene se puede seguir adelante. Quienes siguen esta senda pasan mucho tiempo examinando sus propias acciones pasadas, preocupándose por recuperar recuerdos perdidos, para analizar el presente a partir de las lecciones aprendidas.

LA SENDA DEL GOZO

A primera vista la Senda del Gozo parece una moralidad frívola, permisiva y egoísta. Para los que no la conocen, esta senda parece desperdiciar el don de la eternidad en ideales superfluos y distracciones. Los seguidores del Gozo a menudo deben superar esos prejuicios para recordar a los demás Inmortales que es imposible continuar luchando por la creación a menos que se detengan para apreciarla de cuando en cuando. Sus principios protegen a los Renacidos del desgaste emocional y espiritual del Olvido, porque el Gozo es la primera cosa que afecta el tiempo en el inframundo. Es la emoción más vulnerable ante los ataques del enemigo, y a menudo el mejor barómetro para conocer la capacidad de resistencia de un Inmortal.

LA SENDA DEL SACRIFICIO

La Senda del Sacrificio enseña a aceptarse y ayuda a los Renacidos a consolarse ante el elevado precio que deben pagar por salvar a la creación. Es una senda de servidumbre, y el Renacido se convierte en un intermediario entre su gente y los ancestros. Los soldados que siguen esta senda aceptan la necesidad de su sufrimiento, los sacerdotes reciben sabiduría sobre las necesidades de los demás, y la soledad de la inmortalidad se convierte en una carga menos pesada. Quienes siguen esta senda raramente se lamentan y a menudo son capaces de consolar a sus aliados.

LAS SENDAS DE ORDEN

“La sociedad es una bendición en todos sus estados, pero el gobierno hasta en su mejor estado es sólo un mal necesario; y en su peor estado una carga insoportable...”
-Thomas Paine

Las Sendas del orden están relacionadas con las leyes de la creación, con la ley y la justicia, y con las filosofías eternas. Mientras las Sendas de Virtud pueden cambiar con el paso del tiempo o adaptarse a las creencias del individuo, las Sendas de Orden se encuentran grabadas en piedra para todos los que las siguen. Sus principios son enseñados a sus seguidores por una figura superior y se espera que los practicantes sigan esos principios mientras sigan la senda.

Algunas Sendas de Orden surgieron a partir de los principios de las Dinastías, o del propósito de los guerreros Inmortales contra el Olvido. El Wat Hor o Senda de Horus es la doctrina central del devoto círculo interior de los Shemsu-Heru, mientras que la Senda de Ma'at se basa en la fe extendida en la antigua Khem. Tampoco puede negarse que los Inmortales pasan gran parte de su tiempo en el inframundo o Umbra Oscuro. El ciclo de muerte puede superar en ocasiones al tiempo en el mundo de los vivos. Por ello muchos Inmortales toman sus principios de Anubis y Osiris, o de los enigmas presentes en sus Reinos Sombríos.

Estas Sendas se enfocan en vivir de acuerdo con Ma'at, o algún otro orden divino. Quienes tienen una puntuación más elevada en estas sendas saben que tienen poco que temer cuando se enfrenten al Juicio Final, a los dioses o a algún otro tipo de autoridad superior. En la cosmología egipcia los muertos deben enfrentarse a un total de 42 dioses separados y realizar lo que se conoce como las Confesiones Negativas, jurando que no han roto los mandamientos principales de su cultura. Estas confesiones negativas tienen un gran efecto en la estructura moral de otras muchas culturas, y los Diez Mandamientos judeocristianos están tomados de ahí.

Las confesiones negativas que los muertos deben hacer a los dioses son imposiblemente estrictas, y pocos hombres, si alguno, ha conseguido realmente cumplirlas todas. La única forma de superar la prueba de los dioses y que el corazón equilibre la pluma de Ma'at es confesar que no se ha cometido ningún crimen, que no se ha robado con violencia, que no se ha hurtado, que no se ha asesinado, que no se ha causado daño, que no se ha mentido en exceso, que no se ha hablado en contra de nadie, ni acaparado alimento, ni causado dolor ni derramamiento de lágrimas, causado terror, fornicado o engañado, o actuado con engaño, o profanado a la esposa de cualquier hombre, masturbado o contaminado el agua. Los suplicantes también deben declarar que no han defraudado ofrendas, manchado la comida de los niños, pecado contra los dioses de sus ciudades, maldecido a dios o el rey, profanado la tierra o incluso haber cotilleado. Además no se puede haber incurrido en ira o furia excepto por una causa justa, juzgado apresuradamente, hablar con burla, actuado con insolencia o provocado conflictos. Por último es necesario no haber desatendido las palabras de la verdad y la justicia, reducido ofensas o robado a un dios, a los muertos o matado con mal propósito el rebaño de un dios.

JERARQUÍA DE PECADOS PARA LAS SENDAS DE ORDEN

- 1 Ofensas contra individuos, incluyendo asesinato, violación, tortura y crímenes similares. Cualquier acto deliberado que provoque muerte o daño permanente a una persona viva y en armonía con el orden cósmico. Las vidas de todas las personas que viven en armonía con la sociedad deben ser honradas y respetadas.
- 2 Cualquiera de las ofensas mencionadas anteriormente contra cualquier criatura que viva según el orden cósmico. Permitir que cualquiera de las ofensas mencionadas se produzca y no intentar evitarlas.
- 3 Causar daño a cualquier persona por odio, envidia, miedo o motivos similares (aunque la autodefensa es aceptable). Destruir cualquier objeto de gran valor moral o artístico, como ruinas antiguas o iconos religiosos. Causarte daño a ti mismo, incluyendo patrones destructivos de conducta, adicciones y similares.
- 4 Causar daño intencionado a personas o propiedades públicas sin motivo justo. Daño despreocupado contra cualquier criatura viva. Herir emocionalmente a una persona de forma intencionada. Colaborar con los enemigos del orden cósmico.
- 5 Hacer daño a otra persona debido a la ignorancia, el descuido o sin pretenderlo. No acudir en ayuda de los necesitados o de quienes actúan a favor del orden cósmico.
- 6 Robo, engaño o traición contra cualquier persona. Mentir o defraudar a otro, actuar contra la comunidad aceptada y sus representantes.
- 7 Causar daño (físico, emocional o espiritual) a cualquier persona y por cualquier motivo excepto la autodefensa o defender el orden cósmico.

- 8 Causar daño a cualquier edificio, objeto o representante del orden cósmico (como el estado, el faraón, Horus o tu superior), por cualquier razón excepto la autodefensa o defender ese orden. Romper cualquier ley o desobedecer cualquier orden de los representantes del orden cósmico excepto por los mismos motivos.
- 9 Permitir que cualquiera de las ofensas previas se produzca en tu presencia sin tratar de impedir las. Dejarse llevar por la furia o la impaciencia excepto en los momentos más extremos.
- 10 Hacer todo lo posible para defender y personificar el orden cósmico constantemente. Dejar a un lado tu comodidad o deseos para atender a las órdenes de los representantes justos y del bien común.

LA SENDA DE MA'AT

Ma'at (Maat), también pronunciado Mayet, es la personificación de la verdad, la justicia y el orden cósmico, abrazando principios de reciprocidad y moderación. El concepto de Ma'at era fundamental en el pensamiento egipcio. Era crucial en la vida humana y se manifestaba en forma de la diosa Maat, cuyo dominio no sólo incluye el orden natural, sino también el orden ético y social. La Senda de Ma'at es idéntica a la Senda del Equilibrio que aparece en el libro de **Momia: la Resurrección**. Sin embargo, Ma'at no es la única diosa de la justicia y la senda es conocida por muchos nombres como Dikaosyne entre los Cabiri y Asha por los Tzadikim.

Una variación muy famosa y antigua de la Senda de Ma'at es la Senda de Wat Hor que gobierna los principios de muchos Shemsu-Heru. Los Compañeros de Horus creen que no sólo los hombres deben vivir según los principios de Ma'at, sino también los dioses y sus servidores. De la misma forma que el papel del faraón es crear Ma'at en lugar de Izfet ("desorden"), los Compañeros deben extender los principios del Wat Hor o Senda de Horus. Para los Shemsu-Heru el Wat Hor es el objetivo último, la única forma correcta de vivir y todos los que se oponen a Ma'at deben ser destruidos. Aunque los principios centrales son considerados como una conducta ética y correcta entre todos los pueblos civilizados, la Senda del Wat Hor predica una interpretación más estricta del bien y del mal.

LA SENDA DEL EQUILIBRIO

Esta Senda de Orden trata de imitar el orden natural. A veces salvajes y fríos, los seguidores de esta senda observan el mundo de la naturaleza, la flora y la fauna para juzgar lo que está bien y lo que está mal. Gran parte de los principios de esta senda fueron desarrollados junto a magos y chamanes, cambiaformas y espíritus de la naturaleza, por lo que a menudo utilizan términos reconocibles en **Hombre Lobo: el Apocalipsis**. La ética de la senda enseña que los fuertes sobreviven, pero la comunidad o la manada pueden proteger a los débiles si tienen algún mérito. El universo se encuentra desequilibrado por algún tipo de cataclismo cósmico y por ello es necesario luchar contra el principio de la destrucción descontrolado para devolverle su propósito natural.

LA SENDA DEL COSMOS

No resulta sorprendente que los Cabiri sigan una Senda de Orden con un ligero estilo propio, una senda a la que se refiere como la Senda del Cosmos. La palabra significa orden y belleza, y en su sentido más general, un cosmos es un sistema ordenado o armonioso. Deriva de un término griego que significa "orden, orden armonioso, adornos," y es el concepto opuesto al caos. En la teología el término puede utilizarse para designar el universo creado, sin incluir al creador, y por lo tanto los Cabiri a menudo lo consideran como una forma de que los seres inferiores como ellos puedan aportar a la creación y mejorarla. La senda mantiene la creencia de que el cosmos se regula solo y a menos que sea alterado (por ejemplo, por los servidores del Olvido) continuará con su propósito.

LA SENDA DEL CAOS

Los seguidores de esta senda no consideran el caos como sinónimo de mal y nunca debería confundirse con la Senda de Izfet de las Momias Perdición. Se trata de una senda dedicada a lo que en la actualidad se consideran sistemas de caos. Es una búsqueda de iluminación basada en la creencia de que el orden real del universo es demasiado inmenso para ser alcanzado por los mortales y que toda la existencia es un sistema de caos que parece aleatorio pero en conjunto no lo es (puede predecirse con suficiente información). La mayoría de los seguidores de esta senda tienen una perspectiva laica, considerando que no existen dioses como tales o que los dioses no intervienen en la existencia mundana de la humanidad. Es una senda que satisface a los Inmortales con inclinaciones científicas, los que tienen dificultades para creer que los dioses permanecen impassibles ante el avance del Olvido y el mal, y los que se consideran tan arrogantes como para afirmar que comprenden la mente de las divinidades.

LA SENDA DE ARTA O RTA

Popularizada por los Xianrén, la Senda de Rta se centra en el orden natural, religioso y moral. Mientras que la Senda de Ma'at considera que el orden cósmico existe a pesar de la influencia externa y la Senda del Cosmo enseña que el orden es influenciado por la humanidad y la voluntad consensuada, la Senda de Arta es una filosofía que cree que el orden cósmico es obra de los propios dioses. A lo más que pueden aspirar los Inmortales es ayudar a mantener ese orden. Rechaza los actos drásticos o dinámicos prefiriendo la observación y la actuación dentro del orden natural. Rta era la filosofía tras el concepto de dharma, surgiendo desde lo físico a lo divino, desde lo natural a lo mortal. Rta, como código moral, era considerado la ley equitativa del universo. La Senda es idéntica a la Senda de Arta o Asa, refiriéndose al concepto de un orden divino, o una creación ordenada por los dioses, un concepto preferido por los Tzadikim.

LAS SENDAS DE LA MENTE

“Quien ha aprendido a morir ha aprendido a dejar la esclavitud; se encuentra por encima de cualquier poder externo y en cualquier momento se encuentra más allá de ello.”

-Séneca, Cartas 26.10

La moralidad de estas sendas es una filosofía intelectual en lugar de un código social o fe y su ética normalmente se desarrolla mediante el autoanálisis y el debate. Atraen a los individuos más escépticos y científicos, pero también a quienes se niegan a recibir órdenes de otros. Los Inmortales que siguen estas sendas están menos interesados en preservar su humanidad y más en su personalidad e intelecto frente al Olvido.

Por lo tanto, si creemos que el concepto de Ma'at u orden cósmico se encuentra en una bandeja de la balanza, Izfet o el desorden natural debe residir en la otra. Cuanto más se aleja una criatura de Ma'at, más se acerca al Desorden. Las Sendas de la Mente a menudo buscan una forma de moralidad interna pero sin una dedicación ciega a ningún elemento externo. Enseña que el orden se mantiene individualmente, que siguiendo la senda correcta y ayudando e inspirando a los demás para que actúen igual, el desorden es derrotado con sus servidores.

Históricamente estas sendas crecieron en popularidad en el último milenio, aunque existen versiones similares que han existido mucho más tiempo. A medida que las antiguas religiones y dioses fueron engullidas por el paso del Olvido y el fin de la Edad Mítica, los Inmortales comenzaron a buscar otras guías y sendas para encontrar la paz eterna.

Los practicantes de esas sendas a menudo se encuentran en bibliotecas y laboratorios haciendo pruebas prácticas. Mejoran los peldaños de la iluminación mediante prueba y error, por lo que estas sendas han cambiado y evolucionado más que ninguna otra.

JERARQUÍA DE PECADOS PARA LAS SENDAS DE LA MENTE

- 1 Ofensas contra los individuos que deberías proteger y querer, incluyendo asesinato, violación, tortura y crímenes similares. Cualquier acto deliberado que provoque la muerte o un daño permanente a una persona que vive en armonía con tu ética personal.
- 2 Cualquiera de las ofensas que se han mencionado realizadas de forma intencionada contra cualquier criatura viva que vive de acuerdo con tu ética personal. Permitir que cualquiera de las ofensas mencionadas se produzca y no intentar evitarlas. No conseguir imponer tu ética y sabiduría sobre hombres y mujeres inferiores.
- 3 Causar daño a cualquier persona por odio, celos, miedo o algo similar (aunque la autodefensa es aceptable). Destruir objetos especialmente valiosos o inspiradores como textos antiguos o lugares hermosos. Causarte daño mental a ti mismo, incluyendo patrones destructivos de conducta, adicciones y similares.
- 4 Causar daño intencionado a personas o propiedades públicas sin causa justa. Daño despreocupado contra cualquier criatura viva. Causar daño emocional a otra persona intencionadamente. Colaborar con tus enemigos o con quienes se oponen activamente a tu ética personal.
- 5 Rechazar una oportunidad de conseguir sabiduría o iluminación. Evitar que otros lo consigan. Desatender a los necesitados o a quienes buscan tu sabiduría u opinión. Permitir que las órdenes u opiniones de una persona inferior se impongan sobre tu propia brújula moral.
- 6 Engaño, traición mentiras o defraudar a un discípulo potencial, actuar para impedir que una comunidad o individuo alcance la iluminación y sabiduría. No conseguir compartir tu conocimiento para mostrar el camino a otros.

- 7 Causar daño (físico, emocional o espiritual) a cualquier persona y por cualquier motivo que no sea la autodefensa o la búsqueda de conocimiento. No conseguir demostrar tus teorías y ética cuando surge la oportunidad.
- 8 Causar daño a cualquier texto o elemento instructivo en la búsqueda de iluminación, destruir la confianza o las propiedades de quienes conservan o comparten la sabiduría con los demás. Romper cualquier ley o mandamiento de esas personas.
- 9 Permitir que cualquiera de las ofensas previas tengan lugar en tu presencia sin intentar evitarlas. Dudar de uno mismo debido al engaño o la impaciencia de los demás.
- 10 No hacer todo lo posible para defender y personificar lo que consideras correcto. Apartarte de tus propias creencias y moral por cualquier razón, incluso la muerte.

LA SENDA DE LA MUERTE

En el pasado la Senda de la Muerte era conocida como la Senda de Séller, el dios egipcio de la luz y protector de las almas que atravesaban el inframundo. Al principio fue seguida por un culto de Inmortales dedicados a una tarea similar que los Barqueros de la Umbra Oscura. Actualmente existen muchos Renacidos que siguen las enseñanzas morales de la senda sin dedicarse al estricto estilo de vida de sus fundadores. Estos individuos raramente dejan sus ciclos de muerte y entre ellos se encuentra una élite que trata de mantener la luz de las enseñanzas de Isis en la Umbra Oscura, protegiendo a los muertos que la sirvieron en vida y castigando a los enemigos de los Renacidos en el más allá. Un aspecto importante de su moralidad consiste en combatir a las criaturas de las Costas Lejanas y ayudar a los muertos a resolver sus Grilletes, especialmente cuando esos Grilletes son los restos físicos del Khat.

La ética de esta senda enseña que todos los Inmortales se encuentran unidos al inframundo, y que comprendiendo sus sutilezas se comprenden mejor a sí mismos. Estudian la muerte todas sus facetas a ambos lados de la Mortaja. Se concentran en ayudar a los muertos que sufren en el Duat como los vivos en el reino físico. Habitualmente consideran el inframundo como su hogar natural, por lo que pasan más tiempo en el ciclo de la muerte que sus compañeros.

Los principios de la senda reflejan sus ideales principales y se encuentran preocupados con la aceptación de la muerte y lo que aporta, incluso para los Inmortales. Exige que el Inmortal no ignore ni trivialice la muerte, y no se les anima a acelerar el proceso de volver a la vida sin experimentar la muerte. Como mínimo consideran que el ciclo de la muerte es un período de penitencia dedicado a ayudar y proteger a los demás, reflejando las acciones de la encarnación previa y evitando que los elementos de la vida sigan constituyendo una carga. Lloran a los mortales que han perdido para poder amar a los que conocerán en la siguiente encarnación, y al mismo tiempo olvidan las modas y objetivos fallidos del pasado.

LA SENDA DE TAWRET

Similar en algunos sentidos a la Senda de la Muerte, esta senda se concentra en la naturaleza del ciclo de la vida y de la muerte. Su nombre deriva de la diosa Tawret (Taueret, Taurt –en griego Thoeris), “la Grande,” que era la protectora del renacimiento en el más allá y la diosa de la venganza, y que en el inframundo guiaba a los difuntos hacia un nuevo destino. El culto y su senda enseñan lo inevitable de la naturaleza de los Renacidos. Que la muerte sigue a la vida y por lo tanto la vida sigue a la muerte. La paciencia proporciona la oportunidad de vengar ofensas, restaurar el Khat y algún día derrotar a Apofis.

LA SENDA DE LA LIBERTAD

Aunque se duda de si los principios de esta senda fueron originalmente diseñados por el mismo Ismael, la Dinastía que lleva su nombre ha desarrollado y explorado su metodología con el paso del tiempo. Su ética está relacionada con la libertad y la independencia –juzgar liberados de los prejuicios de la religión, la tradición o la autoridad. Muchos se refieren a ella como la Senda de Ismael o incluso como “seguir el camino de Ismael.”

Una rama de la Senda de la Libertad es la Senda del Ermitaño que promete recuperación y consuelo en momentos de presión. Debido a ese aspecto pocos Inmortales siguen sus principios eternamente. Enseña a los Renacidos a aislarse, a veces de todo el mundo y a veces sólo de ciertas influencias como otros Inmortales o del conjunto de las criaturas sobrenaturales. Cuando se separa de esos extremos, la senda enseña a sus seguidores a enfrentarse a diversas situaciones en solitario y sin depender de otros. Enseña que todos tenemos a nuestro alcance la balanza para juzgar nuestras acciones.

LA SENDA DEL CAMINO (O DE FANAA, NIRVANA, TAO, MOKSHA)

Fanaa es un término que significa extinción, que significa la aniquilación del yo y permanecer vivo –un estado equivalente al nirvana del budismo o el moksha del hinduismo. La senda enseña al Inmortal métodos para aniquilar el yo. Sus seguidores se liberan de cualquier contingencia salvo su

búsqueda espiritual, la Verdad. Se dice que las personas que alcanzan ese estado carecen de existencia externa y se encuentran en una unidad completa con la divinidad. En este caso la divinidad es la voluntad de Isis o de Horus o cualquier parangón en la batalla contra el Olvido adecuado para el individuo.

LA SENDA DE SOPHIA

La Senda de Sophia creció de las escuelas intelectuales de filosofía del mundo clásico y proporciona unos cimientos para combatir los obstáculos de la eternidad. De la filosofía procede la ética de perfeccionamiento del ser, la búsqueda de la sabiduría junto con la mejora de la humanidad, el estudio de los misterios y el cumplimiento del plan de Isis. También comparte principios estoicos como el mantenimiento de la virtud y no permitir el gobierno del caos. De otras escuelas filosóficas procede la proclamación de que la vida debe vivir según el dictado de la razón (que pueden ser dioses, ciencias o la naturaleza dependiendo de las creencias de cada individuo). Sin embargo, quienes siguen la senda también han tomado de los epicúreos la necesidad de disfrutar de la existencia mediante la sabiduría, la salud, la riqueza, la amistad, y mediante experiencias y entornos agradables.

LAS SENDAS DEL DESTINO

“La muerte es algo seguro para quienes nacen y el nacimiento es algo seguro para los muertos; por lo tanto no deberías tener miedo de este ciclo.”

-Bhagavad Gita

Las Sendas del Destino (también conocidas como Sendas de Casta o Sendas de Dharma) describen las sendas de las que los Inmortales extraen fuerza para combatir el Olvido desde su papel percibido en la sociedad o desde algún aspecto integral de su ser. Favorecen una perspectiva más interior que otros tipos de senda, y sus morales están dirigidas hacia objetivos más específicos. Su ética enseña que los Renacidos deben colaborar unidos y usar sus recursos de la mejor manera posible. Todos y cada uno de los Inmortales tiene un papel que jugar y deben aceptarlo y cumplirlo lo mejor posible.

También llamadas Sendas del Dharma, estas sendas están relacionadas principalmente con el destino o la posición social del Inmortal, y cómo la misión personal y vital puede utilizarse como un camino hacia la iluminación y como fortaleza contra el Olvido. Su mensaje básico es “conócete a ti mismo” y conocer el lugar propio en el universo. A veces funciona porque permite a un Inmortal aferrarse a la única cosa en la que cree sobre sí mismo mientras todo lo demás cambia a su alrededor.

Quién o qué fija el destino cambia dependiendo del sistema de creencias del Inmortal y los seguidores de esta senda pueden abandonar su fe en un dios o filosofía por otro sin abandonar la senda en sí. Por esta razón los seguidores de estas sendas raramente necesitan buscar otra perspectiva para enfrentarse a la oscuridad interior y la moralidad cambiante de la sociedad. El paso de los años es menos capaz de erosionar los principios básicos de estas sendas.

JERARQUÍA DE PECADOS PARA LAS SENDAS DEL DESTINO

- 1 Ofensas contra los individuos, incluyendo asesinato, tortura, violación y crímenes similares. Cualquier acto deliberado que cause la muerte o daño permanente a una persona viva cuyo destino no se haya cumplido.
- 2 Cualquiera de las ofensas mencionadas realizadas intencionadamente contra cualquier criatura que viva según el orden cósmico. Permitir que se produzca cualquiera de las ofensas mencionadas sin intentar evitarla. Abandonar el propio destino o una misión por completo.
- 3 Causar daño a cualquier otro por tu propio interés en lugar de porque tienes que hacerlo (aunque la autodefensa es aceptable). Negar sabiduría o información a los demás sobre su destino. Patrones de conducta que te impidan alcanzar tu destino o a los demás alcanzar su destino.
- 4 Abandonar tu deber o tu puesto por miedo, lujuria o cualquier emoción indigna. Permitir que quienes se encuentran bajo tu protección sufran daño. Daño no intencionado contra cualquier criatura viva con un destino por cumplir. Entorpecer a sabiendas la voluntad del destino.
- 5 Causar daño o permitir que otros lo sufran por ignorancia, descuido o sin pensarlo. No acudir en ayuda de quienes buscan su destino.
- 6 Confundir u oponerse al destino de cualquier personal. Mentir o engañar a otro, actuar contra la comunidad o sus representantes.
- 7 Abandonar el deber o el puesto por cualquier razón que no sea la autodefensa o la protección de los demás.
- 8 Negar el destino de los demás debido a una arrogancia exagerada, o por carencia de fe en tus compañeros o líderes (como autoridades, faraones, Horus o tus superiores en general).

- 9 Permitir que cualquiera de las ofensas mencionadas se produzca en tu presencia sin tratar de evitarla. Distraerse de tu deber o fallar en cumplirlo.
- 10 No hacer todo lo posible para cumplir tu destino y ayudar a los demás a cumplir el suyo, y no personificar el orden cósmico constantemente. Poner tu propia comodidad o deseos por encima de las órdenes de las autoridades legítimas o del bien común.

LA SENDA DE SEKHMET

Como muchas Sendas del Destino esta senda fomenta cumplir el papel del individuo en la sociedad de la mejor forma posible. Aceptar los dones propios y prestar poca importancia a las carencias. Sekhmet, la guerrera sedienta de sangre del dios Ra estaba tan decidida a cumplir su misión que casi la consumió, pero esa dedicación es un ejemplo glorioso para los guerreros. Para algunos su culmen es convertirse en un berserker imparable en batalla, sin dudas ni moralidad en medio de la batalla. Para otros es un camino de valentía, rechazando el miedo o las críticas. Entre sus seguidores se encuentran quienes tratan de dominar todas las formas de combate y quienes enseñan a otros las habilidades y el honor del guerrero para que la justicia triunfe y el Olvido caiga.

LA SENDA DE SHAI

Esta senda abraza el poder del propio destino y lo abraza de forma zen. Sus seguidores tratan de hacerse guiar por el propio destino y “seguir el flujo” para adaptar su filosofía al orden moderno. Sus principios enseñan que el destino actúa al margen de que el individuo se resista a él o no, y que actúa de formas sutiles. Su ética anima a los seguidores a seguir las oportunidades aleatorias y a confiar en la dirección que el destino elige. Si Isis decidió transmitir el don de la inmortalidad, sin duda sabía que en algún momento del futuro los Inmortales estarían en el lugar correcto en el momento correcto.

LA SENDA DEL GUARDIÁN

A la sombra de la senda de los guerreros se encuentra la Senda del Guardián o Senda del Soldado (que en el pasado fue llamada Senda de Sutekh), dedicada a proteger a los débiles y a los seres queridos de los Inmortales. Los guardianes creen que el don del renacimiento es una obligación, y a menudo se dedican a proteger a los sacerdotes del Velo de Isis, entre la guardia personal de Horus o como caballeros itinerantes que ofrecen sus habilidades a grupos inmortales o vigilan en secreto a mortales dignos. La senda enseña que la autopreservación sólo es importante para continuar protegiendo a los demás. Los guardianes a veces son tan feroces como los guerreros, y disfrutan enfrentándose y derrotando a los oponentes más peligrosos de la misma forma que en el pasado Sutekh combatía a Apofis cada noche para mantener a Ra a salvo en su barca. La senda también enseña que no todos pueden mandar ni todos pueden recibir adoración, y que alguien siempre debe asumir la responsabilidad del guardián. La estricta cadena de mando de los Shemsu-Heru requiere tanto soldados de a pie como héroes y generales, y los que sirven a menudo encuentran consuelo y paz en esta senda. Su ética enseña a sus seguidores no a buscar la gloria personal, sino a destacar en el servicio a Horus, el destino o la misión que reciban.

LA SENDA DE LOS NETERU O DEL MILLÓN DE ESTRELLAS

Los Neteru son la familia real de los dioses egipcios y quienes siguen esta senda creen que el Gran Rito fue el primer paso en el largo camino para convertirse en uno de ellos. Históricamente la senda fue iniciada por un Ismaelita a partir de las creencias de los antiguos egipcios, pero con el paso del tiempo ha añadido principios orientales y matices cabalistas. La ética enseña que el Inmortal debe adaptarse y cambiar a nivel personal, espiritual, físico y social. Debería experimentar todo lo que le ofrece la existencia sin permitir que el enemigo de la creación se aproveche de esa experimentación. Su objetivo final es evolucionar a partir de su estado y convertirse en un dios. El camino está lleno de desafíos y pruebas, avances y automejora.

La Senda de los Neteru ha tenido una historia complicada, pues más de uno de sus seguidores ha terminado cayendo ante Apofis debido a la arrogancia. Sin embargo, en esencia la senda enseña que el Hechizo de la Vida es una oportunidad para la ascensión de los Renacidos. Aunque se les niega el cielo en su estado actual, puede que un día se conviertan en dioses de verdad y se unan a Isis y Osiris en su recompensa final. Estos Inmortales creen que se encuentran en medio de un viaje para unirse a los dioses en los cielos, como prometían los textos de las pirámides en el pasado. Para completar este viaje tratan de aprender hechizos mágicos para ocupar su lugar en el cielo o simplemente siguen el Renacimiento aspirando a convertirse en algo más. En su camino los seguidores toman ideas y principios de muchas filosofías esotéricas y tratan de mejorarse constantemente, perfeccionándose acumulando conocimiento y mediante sus actos. Para algunos esto significa alcanzar un karma perfecto, para otros fortalecer su voluntad, o enfrentarse y derrotar a sus propios demonios personales. La mayoría dudan en poder alcanzar la divinidad antes de ganar la batalla por la creación, pero unos pocos han abandonado ese noble objetivo

en su búsqueda de la deificación personal. Debido a existencia de estas ovejas negras, muchos de los seguidores de esta senda prefieren mantener este secreto oculto.

LA SENDA DE LAS SEFIROT

La Senda de las Sefirot comparte muchos principios básicos con la Senda de los Neteru. Seguida por un subgrupo de Inmortales y dirigida por ancianos que seguían la Senda de los Neteru, ahora sus seguidores toman su guía de la cábala y ven en las diez sefirot las señales y escalones en su viaje a la divinidad. La senda es apoyada firmemente por la Dinastía Tzadikim y está creciendo en popularidad en la sociedad de los Renacidos.

La senda enseña a sus seguidores a ascender por encima de los mortales más grandes, incluso de los reyes, y a convertirse en los seres más poderosos de la creación. Justicia, esplendor, victoria, belleza, severidad, amabilidad, conocimiento y finalmente conseguir la sabiduría para reclamar la corona y convertirse en un dios. Quienes tienen una puntuación baja en esta senda son tan susceptibles a la corrupción como cualquier otro, pero tratan de encontrar razón y poder en su posición. Sin embargo, nadie sabe qué pueden conseguir los Inmortales dentro de los límites del Tapiz. Hasta donde todos saben un Inmortal podría convertirse en una divinidad viva, un dios en la Tierra. La Corona, el nombre del nivel más elevado de esta senda, creará un nuevo dios que no esté separado de la creación o aislado en un reino lejano.

Por encima de todo la senda trata de enseñar al Inmortal el orden de los cuatro reinos de la creación. Anima a sus seguidores a comprender la relación sutil entre los reinos fracturados o emanaciones que surgieron con el fin de la Edad Mítica. Debido a la importancia de los reinos espirituales para la senda, muchos de sus seguidores se concentran en el estudio de la Nigromancia. Los Reinos, tal y como los seguidores de esta senda los entienden son Atzilus (el mundo de las emanaciones, el reino espiritual, la Umbra), Beriah (el reino de la creación potencial, el Ensueño), Yetzirah (el mundo de la entropía, el inframundo, la Umbra Oscura) y Asiyah (el mundo de la acción, donde la creación se manifiesta físicamente, el reino mundano de los mortales). Algunos maestros cuentan un quinto mundo, un plano superior de la existencia. Este reino nunca ha sido parte de la creación, sino su fuente, considerada el cielo o el hogar de los dioses, el nivel donde se manifiesta la divinidad.

LAS SENDAS DEL REINO MEDIO

Antes de la centralización de la sociedad de los Inmortales mediante la actuación de los Cabiri, los Xianrén de Oriente disponían de tres escuelas de estudio en lugar de las tradicionales Het Enéade. Estas tres escuelas se formaron en torno a las tres sendas tradicionales de inmortalidad que la mayoría de los Xianrén seguían cuando eran mortales. Aunque los Xianrén pueden cambiar su enfoque con el paso de los años su primera encarnación (o tres) normalmente es una extensión del camino y la filosofía que seguían en sus años mortales. El concepto de grupos dedicados a las Virtudes era casi desconocido entre los antiguos Xianrén, e incluso hoy esos grupos tienen un seguimiento muy limitado en la Dinastía de Oriente.

Las Casas relacionadas con el estudio de la Nigromancia y la Nomenclatura junto con la Virtud de Memoria son consideradas parte de la Escuela del Qi (Pneuma). Las que estudian los Hekau de Alquimia y Amuletos y la Virtud de Integridad se consideran la Escuela de Fan y las Casas relacionadas con las sendas mágicas de Celestial e Icono con la Virtud de Gozo se incluyen en el amplio abanico de la Escuela de Fangzhong Zhi Shu.

Cada una de estas tres Escuelas ha desarrollado una senda propia que enseña su propio método de desarrollo y defensa contra el Olvido. La Jerarquía de Pecados de estas sendas es muy similar a la de la Senda de la Humanidad, aunque su metodología de resistencia y restauración es única.

LA SENDA DEL QI

Practicando las sendas Hekau de Nigromancia y Nomenclatura, pero también utilizando otros poderes, la Senda del Qi forma parte de la Escuela de los magos. Sus miembros comparten la Virtud de la Memoria y conservan lo que los demás Xianrén han olvidado. El Qi tiene muchos nombres y formas, el Sekhem entre ellos, y esta senda enseña al Inmortal a protegerse con su propio Sekhem.

La mente y el alma se fortalecen mediante ejercicios repetitivos de respiración, contando las inhalaciones o controlando el flujo del Sekhem mediante el lenguaje, proporcionando formas de control del cuerpo o del corpus fantasmal, reparando el daño y revigorizando el alma.

Quienes siguen la Senda del Qi aprenden a calmar su mente, a despertar su potencial y a aislarse frente a la tentación mediante las enseñanzas de su senda. La paz interior y el poder exterior que proporciona les permite resistir a los ataques del Olvido y elevarse por encima de sus defectos.

LA SENDA DEL FAN

La senda favorecida por la Escuela del Fan enseña que una dieta estricta y la abstinencia de muchas sustancias corruptas enseña a un Inmortal el poder para resistir a la entropía de la muerte y el Olvido. Mediante su enfoque en la Alquimia y los Amuletos la escuela guarda cierto parecido con la brujería occidental o una tradición de mujeres sabias, y la Virtud de Integridad dirige la escuela hacia un enfoque médico y comunitario.

En su mayor parte la Jerarquía de Pecados de la senda es una lista de “la comida de los tres cadáveres” que los Inmortales deben evitar. En sus niveles más bajos la lista comienza con el rechazo a los excrementos y la carne humana, posteriormente al rechazo a la carne de cerdo, perro, pescado crudo y vegetales como los puerros, después se pasa al rechazo de los cereales y en los niveles más elevados de la senda el Inmortal es capaz de existir sin alimento de ningún tipo excepto componentes vegetales que han sido tratados mágicamente y purificados mediante la Alquimia.

La voluntad del Inmortal se fortalece mediante la abstinencia y la capacidad del Olvido para debilitarle se reduce. Las hierbas y hechizos fortalecen su resolución frente a los susurros del Laberinto y endurecen su corazón contra el estancamiento y la pérdida. Se trata de una senda de negación y ceremonias estrictas, pero si se sigue al pie de la letra proporciona un gran éxito.

LA SENDA DEL FANGZHONG ZHI SHU

La Escuela del Fangzhong Zhi Shu enseña la senda del mismo nombre, las artes de la alcoba. Su ética se basa en la interacción universal entre el macrocosmos y el microcosmos; como es arriba, así es abajo. Por esta razón sus seguidores se especializan en las artes que controlan los principios de los extremos del cosmos, des de la inmensidad de los cielos a los cimientos básicos de la vida, representados por las sendas de Hekau de Celestial e Icono (Ushabti). Como ocurre con la unión cósmica, la Virtud asociada a esta mezcla es el Gozo.

La senda cuenta con un seguimiento mayoritario de mujeres, utilizando textos como el Manual de la Tigresa Blanca, un tratado sobre yoga sexual femenino. Enseña que el acto sexual puede crear energía, pero que durante el proceso también puede ser robada –normalmente por el hombre a la mujer. Las técnicas de esta Escuela tratan de enseñar un equilibrio y perfección de los instintos naturales para rechazar la “decadencia y discordia traumática.” Además fomenta la búsqueda del gozo sensual y la aplicación de los principios del yin y del yang en el sexo para mejorar la salud, el vigor y el gozo y los frutos de la longevidad y la inmortalidad.

Esta senda afirma que la búsqueda del placer sexual no sólo es natural, sino que es un proceso que proporciona poder y divinidad. Manteniendo el equilibrio del universo y participando regularmente en sus reflejos mundanos, el Inmortal acumula poder y se eleva de forma que el Olvido no puede controlar su corazón. Mediante el yoga, la meditación y la práctica sexual, el Inmortal encuentra la paz interior y la armonía con el universo.

NARRANDO LA ETERNIDAD

VIVIR PARA SIEMPRE

El concepto de un personaje Inmortal de hasta seis mil años de edad puede ser un desafío –y debería serlo. A pesar de los miles de servidores del Wyrn, los sutiles agentes del Olvido y los monstruos no alineados de la noche contra los que el Inmortal debe luchar, el enemigo más peligroso puede ser el paso del tiempo. Hasta los mortales con nuestras escasas décadas de vida podemos apreciar lo difícil que resulta mantener la empatía con la humanidad incluso con nuestro contacto con nuestros compañeros – imagina el creciente cinismo que se puede acumular con un siglo o sesenta años. El Eschaton que surgió tras la caída de la Tríada continua igual que siempre, el equilibrio de la supremacía raramente se estabiliza mucho tiempo en una misma dirección. Los Inmortales deben aceptar que el largo plazo en el que juegan no terminará pronto y mientras ven las civilizaciones alzarse y caer los mismos errores vuelven a cometerse en cada época. Cada vampiro con el que los Renacidos traban amistad esperando que sea diferente termina sucumbiendo a la Bestia, los muertos más ancianos y eruditos encuentran la Trascendencia o son destruidos y los poderes de los Despertados que alteran la realidad no pueden rechazar la entropía durante mucho tiempo.

Al margen de la presentación original del escenario de **Momia** existen varias herramientas que nos ayudan a representar estos temas. La erosión inevitable puede medirse y anotarse en la ficha del personaje con la senda de moralidad y las Virtudes asociados. Estos rasgos también son medidas ideales para el nivel de fe y esperanza que una Momia conserva frente a la eternidad. La caída de la esperanza hacia la corrupción puede reconocerse e interpretarse con gran efecto, y cualquier intento proporciona mayor intensidad a la historia de los Inmortales.

La puntuación de senda de los Inmortales se eleva y se reduce a lo largo del paso de los siglos a medida que pierde y redescubre la razón para vivir, su dedicación a la lucha y su conexión con la gran panoplia de la creación. Estos cambios son tan naturales como las corrientes de los océanos y las crecidas del Nilo, y los Inmortales terminan aceptándolos. Sólo en las mayores crisis se descubre cuándo un individuo se encuentra realmente inspirado y parece imparable, pudiendo hacer grandes cosas en el nombre de Isis y su causa. Pero cuando el temperamento de un Inmortal se dirige hacia el otro extremo de la escala como para preocupar a los demás, es cuando la entropía comienza a abrirse camino. Los Renacidos saben bien que el estancamiento es la entrada para la corrupción y la caída final en las garras del olvido.

Las señales del estancamiento han sido documentadas y sus síntomas son recordados por todos los Inmortales en sus mantras y oraciones. Vigilan su presencia potencial en los demás, pero también en sí mismos, porque representan los primeros pasos en el camino descendente hacia la corrupción. En casos extremos pueden revelarse con puntuaciones reducidas de Virtud o Senda, justo a tiempo de que otros puedan prestar ayuda y devolver a la Momia de regreso a la luz, y en el peor de los casos, es necesario acabar con los nuevos servidores del Adversario antes de que traicionen al conjunto de los demás Renacidos.

Cinismo: A veces a los Inmortales les parece que ellos son los únicos que resisten contra la corrupción del Wyrn, contra la erosión del Olvido y contra los males de la humanidad. Comienzan a pensar que los demás merecen lo que les ocurra, que la humanidad no merece la salvación, que los vampiros son irremediabilmente malignos o que los cambiaformas son demasiado brutales para ser incluidos entre las filas de los justos. Dar la espalda a los demás significa volver la cara hacia el Olvido.

Depresión: Aunque muchos de nosotros hemos sufrido o hemos sufrido momentos de depresión a lo largo de nuestras vidas, los Inmortales encuentran que su abrazo es una reacción natural e inevitable ante la exposición al Olvido. Pero a veces la depresión está unida a una baja puntuación de senda y puede causar que un Inmortal vea las cosas a través de cristales negativos y distorsionados. Quienes se encuentran dominados por la depresión ven en cada derrota y revés la mano del Adversario y encuentran casi imposible confiar en sí mismos o en los planes o tácticas de otros.

Desesperación: Para algunos Inmortales la lucha puede parecer una causa perdida y terminan tirando la toalla, desarrollando tendencias autodestructivas e incluso suicidas. Pueden comenzar a experimentar con pasatiempos y sustancias que dañen su Khat, o peor todavía, su alma. Pierden cualquier aprecio por su propia seguridad, y con el tiempo, por la seguridad de los demás, dejando de protegerlas. Al final la muerte –incluso la falsa muerte, comienza a parecer una liberación. Desde ahí sólo queda un salto para buscar la destrucción completa en las fauces del Olvido.

Estancamiento: Un Inmortal puede terminar considerando las maravillas de la creación como algo aburrido y nada fascinante, cansarse de la belleza del canto de un pájaro y de la maravilla de su propia existencia. Quienes tienen fe comienzan a dudar de los dioses mientras que otros dejan de inspirarse para crear obras de arte o nuevos efectos para sus Hekau. Se hace cada vez más difícil continuar luchando por la vida cuando la vida se vuelve insípida y sin atractivos.

Inhumanidad: Cuando un Inmortal comienza a adoptar una perspectiva implacable también comienza a dejar de apreciar los motivos por los que lucha. El Eschaton no sólo consiste en protegerse, sino también en proteger toda la vida. La pérdida de la conexión con la sociedad o los demás distorsiona la visión del Inmortal sobre lo que es aceptable y lo que no en tiempos de guerra. Sin empatía por los demás los susurros del Olvido ya no parecen tan inhumanos y comienzan a tener sentido.

La mayoría de las variaciones en las puntuaciones de Senda o Virtud de un personaje surgirán como resultado de la interpretación pero a veces las circunstancias temporales pueden provocar una variación aleatoria. Si un capítulo de una historia se produce mucho tiempo después o mucho tiempo antes que el anterior el Narrador puede desear utilizar la siguiente tabla como principio para establecer lo que les ocurre a los personajes en el “tiempo muerto,” por así decirlo, fuera del tablero de juego.

Cuando un capítulo de una historia no sigue al siguiente cronológicamente los jugadores pueden tirar un dado de 10 caras y consultar esta tabla. Los resultados sólo son una base sobre la que el jugador y el Narrador pueden querer intervenir con más detalle, o simplemente dejar a los personajes a merced del paso del tiempo.

- 1 El Inmortal sufrió un acontecimiento personal catastrófico o una serie de sucesos que tuvieron efectos negativos. No sólo pierde un punto de su puntuación de senda, sino que también sufre un síntoma visible de descenso de los presentados anteriormente.
- 2 O bien porque ha fallado manteniendo los principios de su senda o porque no consigue protegerse de los efectos de Izfet, la puntuación de senda del Inmortal se reduce en un punto.
- 3 El estancamiento y el dolor, la derrota y los ataques del Adversario provocan que el Inmortal pierda un punto de la Virtud de Gozo.

- 4 El Inmortal fue débil, cedió a su Apshai o permitió que sus intereses se impusieran egoístamente sobre los de sus compañeros. La culpa de ese fallo ha causado que su Virtud de Integridad se reduzca en un punto.
- 5 Debido a una dolorosa resurrección, no haber sido enterrado adecuadamente, o simplemente debido a los efectos de la amnesia, la conexión del Inmortal con su larga existencia se ha debilitado y su Virtud de Memoria se ha reducido en un punto.
- 6 Ya sea mediante una revelación o un redescubrimiento, el Inmortal recupera lo que su amnesia se llevó y vuelve a conectarse con el pasado, adquiriendo un punto más en su Virtud de Memoria.
- 7 El Inmortal consiguió incrementar su resolución o sentido del deber, su fe en sí mismo o las enseñanzas de su senda, lo que le permite incrementar su Virtud de Integridad en un punto.
- 8 El Inmortal consigue algo muy valioso para las criaturas de larga vida: satisfacción y aceptación de su naturaleza. O quizás simplemente debido a la celebración de un éxito consigue incrementar su Virtud de Gozo en un punto.
- 9 Debido a una gran sabiduría o a una serie de pequeñas victorias, la puntuación de senda del Inmortal se incrementa en uno entre capítulos.
- 10 El Inmortal se beneficia de una gran victoria o de la oportunidad de conocerse a sí mismo entre capítulos y consigue dos puntos que puede utilizar para incrementar su senda y/o Virtudes.

Nunca se debe olvidar la bendición que es la amnesia para los Renacidos, un elemento que permite a jugadores y Narradores explorar la eternidad de una forma no lineal. Ya sea una escena del pasado situada en la aventura actual o todo un capítulo o campaña ambientado en el pasado, la ficha del personaje puede continuar midiendo la evolución de los personajes en puntos de experiencia (y en puntuaciones de Rasgos) sin alteraciones compliadas.

La amnesia también puede en casos extremos utilizarse como botón de reinicio. Un personaje que ha llegado a un punto en su historia en que continuar jugando parece dejar de ser factible podría permitir que el alter ego de su Renacido sufre un devastador ataque de amnesia. Los efectos de esta condición lo dejarían como si tuviera el Defecto: Amnesia presentado en **Vampiro: la Mascarada** y debería elegir nuevos Rasgos como si estuviera creando un nuevo personaje excepto que sólo puede gastar puntos en Rasgos que ya tuviera, representando la memoria que conserva. Cómo y cuándo regresan los recuerdos y si pueden gastarse puntos de experiencia en según qué Rasgos corresponde al jugador y al Narrador.

HISTORIAS ENTRE DINASTÍAS

No existen hechos, sólo interpretaciones.
-Friedrich Nietzsche

La historia de los Inmortales ha sido larga y fragmentada, y la unidad actual de su sociedad es un hecho relativamente reciente (en una sociedad que considera que unos 1.500 años es un período breve). Aunque un grupo de jugadores formados por Inmortales de más de una Dinastía es fácil de adaptar a un escenario moderno, puede no ocurrir lo mismo en una historia ambientada en el mundo antiguo (antes del 200 a.C.). El Narrador puede tener que esforzarse un poco para conseguir que el grupo actúe unido durante algunos períodos históricos, pero incluso en los peores momentos de la historia de los Inmortales, siempre fue posible algún tipo de contacto.

A la hora de establecer interacción entre Dinastías lo más sencillo es dividir la historia de los Inmortales en cuatro eras. La Primera Era se extiende desde la creación de Horus en algún momento hacia el 4000 a.C. hasta la creación estimada del primer Inmortal fuera del dominio del Velo de Isis hacia el 2100 a.C. Desde entonces hasta el siglo II a.C. se extiende una Segunda Era que poco a poco llegó a su fin cuando los Cabiri y otros emisarios comenzaron a tener éxito en sus esfuerzos por unir la sociedad de los Inmortales. La Tercera Era abarca el período anterior a la formación del Consejo de la Enéade, el ascenso de las Het y los primeros pasos para establecer paz e igualdad entre los Renacidos. La Cuarta Edad abarca la época a partir de la aparición de la Enéade hacia el año 433 hasta la actualidad.

Durante la Segunda Era, antes de la unidad abierta del Consejo de la Enéade, la interacción entre los Inmortales Atánatos se produjo a través de las Het. A medida que individuos con ideas similares se reunían y debatían la filosofía y la amistad se extendieron a pesar de los prejuicios de los Shemsu-Heru hacia los Ismaelitas, Tzadikim y Cabiri. Con el tiempo las Dinastías Heteros fueron descubiertas y se unieron a las Het, y esa interacción fue el secreto peor guardado de la cultura de los Renacidos. El Wat Hor de los Shemsu-Heru seguía prohibiendo el contacto con los extraños, pero sólo los más fanáticos seguidores del código respetaban esa normal. Finalmente Horus se dio cuenta de que si mantenía esa

norma terminaría destruyendo la moral de sus compañeros y cedió, reformando ligeramente el Wat Hor para incluir a los demás Inmortales.

En las tierras de los vivos la fraternidad de las Het evolucionó en la Enéade y con la guía de los Cabiri las Dinastías comenzaron a cooperar de forma más abierta. Pero incluso antes de este período era habitual que los Inmortales se encontraran en el Duat y forjaran alianzas y amistades. Un Inmortal heteros podía viajar a las tierras de los Atánatos para continuar una relación iniciada en el inframundo.

Recuerda también que eran los tiempos de la Edad Mítica y el viaje global era posible para los sobrenaturales. Los Despertados y cambiaformas redujeron el tamaño del mundo con sus viajes a través de la Umbra. Las almas más iluminadas podían visitar reinos lejanos, en cualquier lugar que pudieran soñar. Los Ismaelitas fueron los catalizadores de gran parte de la comunicación entre las Dinastías en las tierras de los vivos, pero los Cabiri también viajaron, y a veces con la intención de encontrar a otros como ellos. Los Inmortales de ambas Dinastías emprendieron búsquedas por sus propias razones y cuando encontraron a otros, en su mayor parte los trataron con cortesía y respeto.

Los Shemsu-Heru no eran la única Dinastía con prejuicios hacia los extranjeros. Los Xianrén y los Xibalba aceptaron las alianzas con reticencia, considerando a los demás Inmortales como bárbaros que posiblemente les habían robado el Hechizo de la Vida (o a sus dioses). Algunos Crochan Geni podían tomar a otros Inmortales como servidores del Olvido y reaccionar en consecuencia. El ascenso de los Chayot entre los Tzadikim llevó a algunos a creer que todos los demás Inmortales eran creación del Adversario. Los Xibalba estaban acostumbrados al cambio de equilibrio entre Tezcatlipoca y Quetzalcoatl y tenían buenas razones para tener cuidado con otras criaturas sobrenaturales, mientras que los Oboli tenían sus propias razones para desconfiar de todos los demás.

Durante la Tercera Era la unidad total fue un objetivo que todos los Inmortales fomentaron con diverso esfuerzo, y aunque terminaron consiguiéndolo, al principio fue un estado frágil. Fue una época de descubrimientos e intrigas, a veces de fricciones políticas y en ocasiones de conflictos abiertos. Los más conservadores lucharon para evitar ceder poder a los extranjeros y los avances fueron lentos, pero finalmente consiguió crearse una sociedad factible y llena de ciertas esperanzas. Cada Dinastía aceptó emisarios de las demás y envió los suyos propios. Las alianzas personales se hicieron cada vez más habituales y la defensa y mantenimiento de amistades se convirtió en una estrategia vital en la guerra contra el enemigo.

Obviamente, la Cuarta Era es el período donde resulta más sencillo mezclar y encajar Dinastías en grupos de jugadores. Pero incluso ahora no existe una unanimidad total. Las diferentes facciones y los seguidores de las diferentes sendas tienen sus reservas a la hora de aceptar a los demás, la fe de los Tzadikim hace que la armonía resulte difícil, junto con los prejuicios raciales de los Xibalba.

ESCENARIOS HISTÓRICOS

Evitar situaciones en las que puedas equivocarte puede ser el mayor error de todos.

-Peter MacWilliams

Sin ninguna duda el mejor aspecto de una Crónica de **Momia** es la capacidad de jugar en un escenario ajeno para todos: el pasado. Examinar cómo el paso del tiempo cambia a los Inmortales y su perspectiva es la esencia del juego y cómo la esperanza y el estancamiento se enfrentan en la batalla por la creación. La belleza de la amnesia inmortal incluso significa que una campaña de **Momia** puede evitar los requisitos del tiempo lineal y fluir tranquilamente del presente al pasado y al presente de nuevo sin que nadie pregunte por qué un personaje era más poderoso y sabio hacia el año 450 que en el 2012.

Un Narrador puede añadir revelaciones sobre una encarnación pasada en la vida de los personajes en cualquier momento y hacer que el grupo juegue en el escenario de ese período como una premonición o momento destacado de la historia actual. ¿Aparece un personaje o jugador nuevo en el grupo? Asume que conoce a los demás y entonces inserta su primer encuentro en algún momento posterior. De la misma manera pueden introducirse tensiones añadidas en el interior del grupo más estable. Un capítulo ambientado en la época de la esclavitud puede crear rápidamente una brecha entre dos amigos así como otros muchos momentos sensibles de la historia.

No podría y de hecho ni siquiera voy a intentar detallar todas las posibilidades de escenarios entre el cuarto milenio a.C. y la época actual (o incluso el futuro), pero espero que las ideas que presento a continuación te ayuden a inspirar tus propios escenarios a lo largo del tiempo. Una sugerencia es descubrir que épocas históricas interesan a tus jugadores y tratar de incluir por lo menos un capítulo en esos períodos.

La editorial White Wolf ha intentado ofrecer escenarios históricos desde la época medieval (las líneas de **Edad Oscura**), el siglo XV (**Las Crónicas Giovanni: la Última Cena** y **Las Crónicas de Transilvania II**), el Renacimiento (**Mago: la Cruzada de los Hechiceros**, **Las Crónicas Giovanni:**

Sangre y Fuego, Las Crónicas de Transilvania III), la época victoriana (**Edad Victoria: Vampiro y Hombre Lobo: Salvaje Oeste**) y la Primera Guerra Mundial (**Wraith: la Gran Guerra**), con resultados diversos. Otros períodos históricos son presentados superficialmente en diversos suplementos o a través de la historia de sus personajes.

LA EDAD MÍTICA

Un aspecto del Mundo de Tinieblas que se olvida muy a menudo es la realidad flexible de la que surgió, la llamada “Edad Mítica.” Fue el período en el que Isis creó a las primeras Momias y durante el cual Set y Osiris lucharon personalmente, y la magia era tan natural como respirar. Los muertos podían visitar a sus parientes vivos y el mundo de los espíritus se encontraba tan cerca como la colina de enfrente. Cosas imposibles ocurrían todos los días y dos realidades distintas coincidían sin demasiados problemas. La Umbra todavía no se había separado tanto del mundo físico debido a la creencia humana y la magia todavía era lo bastante poderosa como para reescribir la naturaleza de los mortales para que pudieran sobrevivir a la muerte de su cuerpo una y otra vez.

La Edad Mítica es un gran concepto, hasta que decides contar historias en tiempos prehistóricos. Realmente, jugar en una época de posibilidades sin límites puede representar para el Narrador unos pocos problemas. También puede presentar un gran potencial para la fantasía. Puedes presentar a los Inmortales junto a felinos de dientes de sable (o incluso Gatos de Cola Larga con dientes de salbe), el intercambio de diseños arquitectónicos entre los Inmortales de Khem y Perú, o Dragones en el Nilo y en el Amazonas. ¿Y cuál fue la criatura legendaria y monstruosa de la que Set tomó su rostro? ¿Cómo era la vida cuando Caín y sus chiquillos gobernaban Enoch abiertamente?

EL MUNDO CLÁSICO

¿Quién fue Homero? ¿Dónde conoció las historias de Aquiles y Ulises? ¿Contienen los poemas originales menciones sobre los servidores del Olvido o del Velo de Isis? ¿Sabían los Renacidos que Helena era una vampira del clan Toreador (según Chicago Nocturno) y que todavía se encuentra activa en la actualidad en Norteamérica? ¿Cómo reaccionaron las demás Dinastías ante el esplendor de los griegos y la aparición de los Cabiri? ¿Cómo se sintieron al retirarse a Duat donde la cultura grecorromana había comenzado a dar forma al Reino Oscuro de Hierro donde los Inmortales griegos comenzaron a acumular poder en secreto?

LA EDAD DE LAS CRUZADAS

Durante la época de las Cruzadas la actividad de las Momias Perdición se incrementó, así como el conflicto político entre las distintas Dinastías. Los Tzadikim casi se fragmentaron mientras que los Oboli comenzaban a asentar su lugar en la sociedad Inmortal. La Het Aletheia prosperó con la adherencia (al menos superficial) hacia la caballería y la justicia, pero al final esta época dio paso a una nueva época de desesperación con la llegada de la Peste Negra. Durante esta época los Shemsu-Heru tuvieron la oportunidad de espiar lo que estaba ocurriendo en su antiguo hogar en Egipto y pudieron combatir en el corazón del dominio de los Setitas durante algunos siglos.

EL RENACIMIENTO

Para los Inmortales al igual que para los Magos el Renacimiento fue una época gloriosa. El arte de la alquimia era practicado abiertamente por las mentes más preclaras del momento y el mundo clásico disfrutaba de un nuevo período de atención. Sin embargo, los tentáculos del Olvido aprisionaron muchos corazones y la miseria y la guerra se extendían por todos los países. Los Tzadikim se infiltraron entre los ejércitos otomanos, como los vampiros y otras criaturas más siniestras. Los secretos de la inmortalidad estuvieron a punto de ser descubiertos en más de una ocasión por los magos y adoradores del diablo que trataban de extender sus vidas a cualquier precio.

EL ASCENSO DEL TERCER REICH

A pesar de que el mal de la humanidad no necesita ningún impulso sobrenatural, los acontecimientos que provocaron la Segunda Guerra Mundial dieron lugar a una época de aventuras y desafíos físicos y morales. Los regímenes autoritarios de Europa pueden haber sido la obra de la psique retorcida de muchos humanos, pero el Olvido se aprovechó del resultado. La Solución Final fue y sigue siendo hasta hoy el mayor festín del Olvido y sus servidores disfrutaron de un período de creciente actividad y energía durante esta época. Había Inmortales en ambos lados del conflicto mundial, dentro y fuera de los ghettos, gulags y campos de concentración y muchos grupos políticos, ocultistas y sobrenaturales tomaron partido.

IDEAS PARA HISTORIAS

LA BÚSQUEDA DE LAS MOMIAS PERDICIÓN

Los Hijos de Apofis crearon a otros Inmortales a su propia imagen y semejanza en algún momento del primer milenio después de Cristo. Para descubrir la forma de hacerlo tardaron muchos siglos, con complicados planes y traiciones. Fue quizás el único momento en que estas siete odiosas criaturas consiguieron dejar a un lado sus diferencias para trabajar conjuntamente (aunque no unidas). Investigaron a ambos lados de la Mortaja y reunieron fragmentos del hechizo que había utilizado Sutekh para crearlas a partir de todos los lugares secretos que pudieron encontrar. Antes de alcanzar el éxito realizaron varios intentos fallidos hasta que consiguieron resultados.

Esta búsqueda de las Momias Perdición podría constituir la base para una larga Crónica por todo el mundo que tenga lugar en muchas épocas. Desde los primeros momentos en que las Momias Perdición abandonaron el liderazgo de Sutekh hasta que el primer Hijo de Apofis menor fue creado. Podría incluir viajes al mundo espiritual para espiar a los Hijos de Apofis haciendo tratos con las Perdiciones para resucitar a sus creaciones; misiones peligrosas en el corazón del Laberinto o en busca de tumbas perdidas en el desierto. Si los personajes obstaculizan los planes de los Hijos de Apofis en cualquier momento pueden congratularse de haber detenido la creación de algo horrible antes de descubrir que simplemente han demorado lo inevitable.

EL VELO SE DESGARRA

En más de una ocasión el Velo de Isis ha pagado las consecuencias de la debilidad humana. Además el Velo también ha soportado ataques constantes de los Seguidores de Set, de otros grupos místicos y de los Tecnócratas. De la misma forma que el sacerdocio de Isis ha salvado a muchos Inmortales con el paso del tiempo, a veces los Inmortales han tenido que actuar para salvar el Velo. Sin embargo, puede ocurrir lo peor, que los Inmortales mueran sin poder ayudar al Velo de Isis y tener que actuar desde el Duat o simplemente contemplar cómo sus aliados son masacrados. Una historia semejante debería destacar la relación entre los Renacidos y sus aliados mortales y puede reelaborarse con cualquier culto vinculado con los Inmortales.

EL ENTIERRO PREMATURO

La historia de introducción de este suplemento presenta a Annabel de los Ismaelitas y a un personaje misterioso conocido como Reynolds. Claramente se trata de un enemigo que parece vivir tanto como los Inmortales y parece disponer de la ayuda de los servidores de Apofis como para convertirse en una espina en el costado de los personajes si alguna vez deciden ayudar a Annabel. La historia también menciona la celebración de un gran cónclave de las Dinastías en la Costa Este de los Estados Unidos a mediados del siglo XIX, en la que los Inmortales del continente finalmente alcanzaron un destino unificado. Esa reunión requirió mucho tiempo y esfuerzo para alcanzar un consenso entre todas las partes y fue entorpecida por el enemigo mientras se celebraba. Los personajes jugadores pueden participar en este acontecimiento desde todo tipo de facciones Inmortales y por todo tipo de razones.

EL ZORRO

Quizás Reynolds no está trabajando para el enemigo, quizás está tomando acciones drásticas para salvar a Annabel. Quizás no es la primera vez que actúa así para salvar a un Inmortal de sí mismo y uno de los personajes se cruzó con él en Francia durante la Edad Media cuando era conocido como Renard, o incluso quizás antes cuando tenía el nombre de Re-Nesert (Llama de Ra). ¿Cómo consiguió manipular a un Danzante de la Espiral Negra para que retirara a Annabel del tablero? ¿Por qué lo hizo? ¿Qué consecuencias espera obtener de acciones tan drásticas pero efectivas? ¿Justifica el fin los medios cuando el precio es el alma de un Inmortal?

APÉNDICES

APÉNDICE I

UN REPARTO DE INMORTALES

INMORTALES CANÓNICOS DE LOS DIVERSOS SUPLEMENTOS

Abu Nwole (Rage Across Australia). Un antiguo jefe zulú que recibió la inmortalidad en una gran ceremonia.

Amam el Devorador (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición). Uno de los siete Hijos de Apofis creados por Set.

Amen Khal (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición). Un guerrero al servicio de Horus, que ha perfeccionado sus habilidades en varias guerras a lo largo de los siglos.

Hetch-Abehu: Visir de Norteamérica (Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición)

Reina Hetephras (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición).

Horus el Vengador (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición y 2ª edición): Realmente Horus no fue el primer Inmortal, pero se encuentra entre los cinco primeros y adquirió mayor poder que sus predecesores. Líder de los Shemsu-Heru, creador del Wat-Hor y el enemigo eterno del Antediluviano Sutekh.

Inauhaten (Turbios secretos de la Mano Negra) Un arquitecto que fue capturado por los vampiros de la secta conocida como Tal'mahe'Ra, y terminó uniéndose a ellos. Les proporcionó su conocimiento nigromántico y les ayudó a encontrar la ciudad de Enoch en el Mundo Subterráneo.

Ismael: El primer Inmortal que rechazó a Horus y que dio nombre al grupo de los Inmortales que siguieron su ejemplo, aunque poco se ha escrito sobre él en los suplementos de White Wolf. Elegido por Isis, muchos profetas Inmortales lo consideran el heraldo de un suceso importante.

Kharis (Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición): Kharis es un Ismaelita cuya carta aparece en las primeras páginas de la 2ª edición de Momia. En su carta afirma ser el hermano de Ankh-es-en-Amon (hija de Nefertiti, hermanastra y esposa de Tutankhamon) y da indicios de que tuvo una relación amorosa con ella por lo que fue “maldecido” con la inmortalidad. Posiblemente se trata de un guiño (de la misma forma que la carta de Drácula en la 2ª edición del manual básico de **Vampiro: la Mascarada**) a los personajes de las películas de la Universal: La mano de la momia (1940), La tumba de la momia (1942), El fantasma de la momia (1944) y La maldición de la momia (también 1944), secuelas de la película de la Universal: La Momia (1932) (En la que la criatura inmortal recibe el nombre de Imhotep). Kharis también es el nombre de la criatura de La momia (1959) de la Hammer. Sin embargo, Ankh-es-en-Amon es el nombre de la sacerdotisa en la película de 1932. En las demás películas el nombre de la sacerdotisa a la que Kharis amó y perdió es Ananka, como la tercera hija del faraón Amenofis.

Khonseru (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición). También Baco el mendigo.

Malinche (Historia de las Rutas: México de Hombre Lobo: Salvaje Oeste). Una antigua momia Xibalba que gobernó a los olmecas.

Merit-Neferu (Mundo de Tinieblas: Hong Kong). También Michaela Neff. Visir de Asia.

Mestha (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición). El primer Inmortal, creado como prueba por Isis y Nephtys antes de utilizar el Hechizo de la Vida sobre Horus.

Mictlan (Factor Kaos de Mago: la Ascensión y Historia de las Rutas: México de Hombre Lobo: Salvaje Oeste). Un antiguo servidor del vampiro Mictlantecuhtli, que tras su renacimiento ha decidido destruir toda la vida.

Neith (Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición). Una asesina al servicio de Horus.

Nian Shun (Mundo de Tinieblas: Hong Kong Nocturno). Un alquimista oriental que alcanzó la inmortalidad.

Saatet-ta-, la que Oscurece la Tierra (Berlín Nocturno). Una de los siete Hijos de Apofis creados por Set.

Sahura (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición). Un arquitecto que traba amistad con un vampiro Caitiff, aunque finalmente Horus desautoriza su relación.

Serentu (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª edición).

Tchatcha-em-Önk (Mundo de Tinieblas: Momia 1ª y 2ª edición): Se trata de un gran hechicero Inmortal que domina muchas sendas de Hekau y que ha tutelado a muchos Inmortales, por lo que es reconocido como un maestro de la magia.

Tjehenu (Mundo de Tinieblas: Momia 2ª edición): el niño momia. Un poderoso mago de la corte de Horus.

Whinthrop Murray (Salones del Arcanum). Uno de los fundadores del Arcanum, que alcanzó la inmortalidad mediante la alquimia.

INMORTALES NO CANÓNICOS

Ashwatthama: Ashwatthama es miembro de la facción Chiranjeevins de la Dinastía Xianrén, y un devoto seguidor del Gran Dios Shiva. Fue (y sigue siendo) un gran guerrero, peligroso como un tifón, y luchó en la guerra *Kurukshetra* que se describe en el *Mahabharatta*. Cree que recibió la inmortalidad como un castigo por sus crímenes en esa guerra y que está condenado a permanecer vivo hasta el final de la *Kaliyuga* (la era moderna).

Las noticias de la sociedad Inmortal informan de que actualmente Ashwatthama se encuentra en la península arábiga o vagando por el bosque de Gir, en el estado Gujarat de la India, y quienes lo buscan dicen que a menudo frecuenta un templo dedicado a Shiva cerca de Burhanpur para ofrecer una rosa roja a Shiva por las mañanas al amanecer. Un maestro de Amuletos, Ashwatthama siempre lleva consigo una valiosa gema, cuyo portador no debe temer el daño de las armas, las enfermedades o el hambre, y deja de tener miedo en presencia de dioses o demonios.

Cartáfilo: También conocido como Ahasuerus, y el Judío Errante, aunque él prefiere utilizar el título de “Hombre Maravilla.” Cartáfilo fue creado por los magos hicsos como parte de la Dinastía Tzadikim y pasó su primera vida aprendiendo el oficio de escriba y como artista pintando murales y frescos para los monumentos de Egipto. Su dominio del arte de la Alquimia le proporcionó fama y desde hace siglos muchos Inmortales acuden a él para estudiar bajo su tutela. Durante sus primeros siglos de existencia se convirtió en un miembro destacado del grupo que se convertiría en la Het Khepri y mantuvo una estrecha relación con los Shemsu-Heru a pesar de sus roces y conflictos con los Tzadikim. Posteriormente se enfrentó al clan de los vampiros Tremere con la identidad del Príncipe Ragoczy de Transilvania y durante el siglo XVIII reapareció de nuevo en las cortes europeas con el título de Conde de Saint Germain.

Nekhen: También conocida con el apodo de “Babe.” Esta Inmortal de apariencia juvenil era una prostituta sagrada en el antiguo Egipto que terminó en las calles a medida que su belleza desaparecía. Fue adoptada por el Velo de Isis, recibió la inmortalidad y se unió a los Shemsu-Heru, a quienes sirvió bien actuando desde dentro de los harenes para influir a los faraones y la realeza de Egipto. Horus describió su ingenua inocencia como un don de la propia Isis y continuó confiando en ella durante los siglos siguientes. Sin embargo, con el paso del tiempo Nekhen terminó rechazando a Horus y uniéndose a los Ismaelitas. En sus últimas encarnaciones ha adoptado el nombre de Annabel y actualmente se dedica a perseguir a un astuto agente de Apofis conocido sólo como Reynolds.

Maata-f-em-seshet: (Ojos Ferozes), también conocido como Matt Flame, Matt Ojos de Serpiente, Edward Stanley (1888). Un Inmortal de la Dinastía Shemsu-Heru muy conocido por su adicción a los juegos de azar y su suerte eterna.

Lord Henry “Harry” Wotton: También conocido como Raoul, o Catulle Sarrazin. Harry es un Inmortal de la Dinastía de los Oboli que siempre se presenta como un noble inglés. Le encanta debatir y se siente intrigado por la belleza y los límites de la moral del individuo. Lord Wotton sigue la Senda de

los Neteru y no es muy popular entre los demás Renacidos, ya que a menudo se dedica a tentar a los inocentes e ingenuos. Extremadamente ingenioso, Lord Henry es famoso por practicar un modo de vida de hedonismo indulgente, y a menudo se dedica a corromper a quienes intentan imitarle.

Osarseph: Osarseph ascendió al poder entre los Aamu durante las dinastías XIII o XIV de los faraones egipcios. Era parte del sacerdocio hicsa dedicado a Osiris en Heliópolis, donde recibió el don de la vida eterna gracias al Velo de Isis. Fue uno de los Renacidos creados en un intento de hacer la paz con los invasores hicsos, pero en su lugar robó el secreto del Hechizo de la Vida y se lo entregó a los magos de su propio pueblo. Debido a ese acto adquirió un gran respeto entre la naciente Dinastía Tzadikim y reunió muchos seguidores entre los hicsos, utilizando su inmortalidad para someter a los mortales y su carisma para unir a los Renacidos en una secta formidable. Su culto se convirtió en el grupo central de los Inmortales de Oriente Medio, y cuando los hicsos fueron finalmente expulsados de Egipto, Osarseph y su culto se marcharon con ellos. A medida que la sociedad de los Inmortales se organizaba, Osarseph proporcionó el liderazgo que dio lugar a los Tzadikim. Todavía sigue guiándolos hoy, afirmando que recibe instrucciones de Dios.

LOS PRIMEROS

La memoria de los Renacidos quizás sea menos falible que la de los no muertos gracias a la capacidad de hablar directamente con hombres y mujeres que experimentaron casi todos los acontecimientos históricos. Aparte de los propios Inmortales existen espíritus y fantasmas para ayudarles a llenar las lagunas, las Het guardan registros, así como los muchos sacerdocios y cultos que han surgido en torno a los Inmortales. Sin embargo, las memorias individuales de los Inmortales no son perfectas y a menudo se convierte en quesos de gruyere debido a la amnesia. Hechos generales que se han perdido para los mortales mundanos son bien conocidos por las Dinastías de los Renacidos, pero los detalles a menudo se vuelven nebulosos y dependen del alcance de la memoria en cada regreso a la vida.

Estos “Primeros Legendarios” son recordados como mínimo en los mitos de cada Dinastía. Algunas Dinastías conservan misterios y leyendas sobre un individuo como Orfeo, que son más alegorías que hechos, mientras que otros, como Horus, siguen activos y son fácilmente identificables en el mundo Inmortal.

Los siguientes Renacidos son considerados los Primeros al principio del siglo XXI. Puede que en otras épocas se supiera más o menos sobre ellos, e incluso puede que en otros momentos otros individuos ocuparan su papel. La historia del Mundo de Tinieblas, de tu Mundo de Tinieblas, se encuentra sometida a tus deseos y al disfrute de tu grupo de jugadores.

ORFEO DE LOS CABIRI

Las leyendas que comparten los Cabiri (o que conocen los demás Inmortales) afirman que el Inmortal conocido como Orfeo se sometió al Hechizo de la Vida para rescatar a su amada Eurídice del frío abrazo de la muerte en el Hades.

Sin embargo, existe un Cabiri, que según la mayor parte de los miembros de la Dinastía creen que pudo haber sido el primero de ellos. Un hombre al que posiblemente se refieran los mitos de Orfeo. Su nombre es Rodopeio Euboleo y en vida fue un poeta y devoto de los Misterios de Eleusis. Sin embargo, Rodopeio no responde ante el misterio de su papel en los mitos de Orfeo. No niega ni admite ser Orfeo, o si tuvo influencia en la creación de su leyenda. Desde luego no tiene interés por aceptar el papel de liderazgo de los Cabiri -¡exactamente lo que los demás Inmortales esperarían del líder de los Cabiri!

BEOWULF DE LOS CROCHAN GENI

El primero de los Crochan Geni fue creado por los magos europeos de la Edad Mítica. Destilaron pociones y crearon fórmulas para preparar a los sacrificados para la prueba que debían sufrir. Los devotos de la diosa Freya creían que quienes elegían eran hijos de la diosa, semidioses llamados *Yngvi-Freyr*. Los misterios de la Dinastía se encuentran ocultos en sus mitos, así como la historia del héroe John Barleycorn y Barley Wolf (Beowulf); en historias de espíritus de fertilidad y renacimiento, dioses de la vegetación y los sacrificios.

Ninguna de estas figuras ha podido ser identificada por completo como el primero de los primeros, y no existe un único líder de los Nacidos del Caldero. Sin embargo en la actualidad existen quienes creen que la historia de Beowulf cuenta de forma poética la derrota de un culto de la fertilidad por otro culto de guerreros —una teoría que también se aplica a las historias nórdicas de los dioses Vanir y los Aesir. Estas historias encajan con algunas leyendas sobre los Crochan Geni y los magos prehistóricos de Europa, lo que ha llevado al uso de Beowulf, Barley Wolf o incluso *Úlfhéðinn* como el nombre del supuesto y nunca confirmado Primer Inmortal de la Dinastía Crochan Geni.

ISMAEL, EL PRIMERO EN CAMINAR SOLO

Anunciado por Isis y por muchos profetas Inmortales como el heraldo de un gran suceso, Ismael fue un gran amigo de Horus y su compañero durante tres siglos. Era un hombre inteligente y tranquilo en comparación con el temperamento impaciente y la naturaleza activa de Horus. Muchos Inmortales creen que Ismael ocupó el mismo papel en la vida de Horus que había tenido su madre.

Pero pasaron los siglos y la inclinación pacífica de Ismael y el deseo de Horus de obtener venganza provocó que discutieran cada vez más a menudo. Finalmente Ismael abandonó la compañía de Horus para no volver nunca. Viajó por las fronteras de Khem, pasando tiempo con los Despertados y los cambiaformas mientras continuaba trabajando estrechamente con el Velo de Isis. Sin embargo, los planes de Ismael iban más allá de Egipto y finalmente abandonó el país para convertirse en un vagabundo.

El Velo de Isis continuó colaborando con Ismael y compartió su sabiduría con quienes decidieron seguir su ejemplo. Sus seguidores afirman que visitó todos los lugares del mundo y que él (o alguno de sus compañeros) puede haber sido el responsable de la dispersión del Hechizo de la Vida y el nacimiento de otras Dinastías. Estudió ciencias ocultas y conocimiento con los hombres más sabios del mundo antes de volver a África en algún momento cerca de finales del siglo X.

Si los rumores son ciertos en la actualidad prefiere residir en el corazón de África y en las pocas ocasiones en las que se ha dado a conocer (o por lo menos ha aparecido un Inmortal que afirma ser Ismael) iba acompañado por nativos del continente negro.

Aunque Ismael nunca ha reaparecido a lo grande ni ha intentado dirigir la Dinastía que lleva su nombre, ha manipulado a los Ismaelitas para que forjen una relación más estrecha con el Velo de Isis que los demás Inmortales. Sus dedos han tirado de muchos hilos dentro del Velo y pocos sacerdotes del culto se dan cuenta del alcance de sus palabras —o de cuánta influencia tienen en la dirección de la Dinastía Ismaelita.

ZALMOXIS DE LOS OBOLI

Zalmoxis fue un legendario reformista social y religioso, considerado como el único dios verdadero por los getas (un pueblo de Tracia). Según Herodoto, los getas, que creían en la inmortalidad del alma, consideraban la muerte un simple proceso de encuentro con Zalmoxis, que conocía el camino hacia la inmortalidad.

La verdad es que Zalmoxis era un Ismaelita que afirmaba haber sido un esclavo en vida y que poseía una gran habilidad médica. Colaboró con sacerdotes Despertados en Tracia y los espíritus de los ancestros para reproducir el Gran Rito. Zalmoxis sabía que carecía de las creencias asentadas y del sacerdocio de Khem y buscaba una manera de crear compañeros Inmortales sin depender del Velo de Isis o de grandes grupos de poderosos magos y sacerdotes corruptibles. La verdad es que creía en el propósito de Isis pero no en la sociedad que había heredado su legado.

Un maestro de las sendas de Celestial y Nigromancia, consiguió reconstruir el Hechizo de la Vida, utilizando las energías entrópicas del inframundo y el pathos de los muertos para sustituir la devoción de los devotos vivos para activar algunos aspectos del rito. Su culto creó varios Inmortales pero con el tiempo Zalmoxis se dio cuenta de que había fracasado en su propósito original. No había creado Renacidos libres, simplemente había cambiado la naturaleza de su esclavitud y se volvió cada vez más cínico y decepcionado, retirándose a su ciclo de muerte en el inframundo cada vez más tiempo.

El surgimiento del Imperio de Estigia fue la gota que colmó el vaso para Zalmoxis y casi todos sus compañeros creen que cayó en el Olvido arrastrado por la amargura y la creencia en que había fallado. Los Oboli esperan que si esto es cierto, Zalmoxis haya sido destruido y no se haya convertido en uno de los Roídos por la Sombra, porque una criatura de semejante intelecto trabajando para el Olvido podría resultar un enemigo devastador para los Inmortales.

HORUS, SEÑOR DE LOS SHEMSU-HERU

Consulta un Mundo de Tinieblas: Momia, 1ª y 2ª edición.

DUMUZID DE LOS TZADIKIM

La leyenda del Primer Tzadikim habla de un Inmortal llamado Dumuzid creado en Elam (el actual Irán) durante el auge de la sociedad elamita y al que la facción de los *Chayot* se refiere con el nombre de Elías. Parece que gobernó en Sumeria en más de una ocasión y durante más tiempo que una vida mortal, pero el hombre que lleva ese nombre hoy se refiere a ese período como “un tiempo de locura de juventud.”

Su edad podría sugerir que es un líder dentro de los Tzadikim, pero Dumuzid ha dejado claro que no apoya a ninguna de las facciones internas de la Dinastía. Es posible que conserve una estrecha amistad con el Ismaelita que ayudó a crearlo o quizás los magos que compartieron el Hechizo de la Vida con sus creadores le implantaron una profunda filosofía que gobierna su senda moral. Lo cierto es que el culto de

Osiris y Dumuzid han mantenido una relación muy fructífera lo que podría explicar las relaciones pacíficas que existían entre los Inmortales de Egipto y Oriente Medio hasta la llegada de los hicsos. Por la razón que sea, Dumuzid ha preferido situarse al margen de las disputas dentro de su Dinastía y dedicar gran tiempo a sus compañeros. Cuando es presionado por las facciones de los Tzadikim sugiere que cada uno de ellos parece ser digno en sus propios términos y que resulta más apropiado juzgar en función de lo que consideran correcto en lugar de someterse a una fe o filosofía que les diga cómo hacerlo.

Aunque se muestra más activo que otros Inmortales considerados los Primeros de su Dinastía, Dumuzid sigue su propio camino y no pretende gobernar ni dar órdenes a sus compañeros. Su historia es una alegoría metafórica para los Inmortales: un autosacrificio voluntario y un servicio a los demás, la necesidad de obedecer las órdenes de los dioses y cómo la dualidad y el conflicto se encuentran en el corazón de todo.

XI WANG MU, LA REINA GUERRERA, LA REINA DE LOS CABALLOS, LA REINA MADRE DEL OESTE, LA MADRE DORADA DEL LAGO BRILLANTE, LA MÁS ANCIANA DE LOS XIANRÉN

“Aquí se encuentra mi belleza, con sus ojos azules, como un arroyo desatado, como la luna perfecta que baila en los cielos.”

-antigua canción folklórica de Siberia

Entre los Xianrén se encuentra una reina a la que todos los miembros de la Dinastía rinden homenaje y respeto y que parece liderar a los *Tianxian* en los momentos en que la unidad es necesaria. Nadie sabe con seguridad si ella es la Primera, pero teniendo en cuenta las costumbres de los chamanes alquimistas de las estepas, es dudoso que fuese una mujer quien primero regresó desde los túmulos funerarios de los pueblos nómadas de Asia como una de los Renacidos. Cuando terminó convirtiéndose en la líder de los *Tianxian* tras muchas vidas, adoptó el nombre chino de Xi Wang Mu y así es conocida en la actualidad entre la mayor parte de su Dinastía. Sin embargo, otros Renacidos la conocen como la Reina Guerrera o la Reina de los Caballos y sienten un gran respeto por ella.

Entre sus títulos menos conocidos se encuentra el de “Esposa de Erlik Khan” (también “Esposa de Tengri Khan”) y quienes se encuentran entre sus más allegados creen que este título se encuentra más cerca de la verdad que otros muchos mitos que la rodean. Actualmente procura mantenerse apartada de las maquinaciones cotidianas de los Inmortales y pocos Renacidos de Occidente han visto su rostro, siendo representada por servidores leales. Existen rumores que afirman que el propio Horus ha mencionado haberse encontrado personalmente con ella y que habló de una presencia y belleza innegables.

Aunque raramente habla de su pasado, Xi Wang Mu ha compartido con otros Inmortales las habilidades y secretos que le transmitieron los chamanes de su tribu en los desiertos cerca del Cáucaso. Secretos que demuestran que esos hombres eran claramente capaces de preservar los cuerpos muertos de sus líderes y héroes en kurgans funerarios durante suficiente tiempo para que los espíritus la llevaran al reino de su marido Erlik Khan.

Puede que Xi Wang Mu no sea la Primera de los Xianrén, pero lo que la trajo de vuelta del terrible reino de Erlik Khan hizo que el camino de la inmortalidad resultara más sencillo para quienes la siguieron.

HUNAHPU Y XBALANQUE, LOS HÉROES GEMELOS, LOS MISTERIOS VIVOS DE LOS XIBALBA

Los Renacidos de las Tierras Desolladas no tienen que recurrir a fundadores mitológicos o alegorías para ilustrar su naturaleza eterna porque todos sus Misterios hablan de una pareja de fundadores que se encuentran muy activos y presentes en la Dinastía. Estos dos Inmortales, los héroes gemelos llamados Hunahpu y Xbalanque (también llamados *Tepeu* y *Gucumatz*) son los protagonistas que se encuentran en el centro de la mitología Xibalba, así como los líderes actuales de la Dinastía.

Su abuela era una bruja y muy posiblemente quien realizó el Rito del Renacimiento sobre ellos cuando su padre y su tío fueron asesinados por poderosas criaturas al servicio del Wyrn. Murieron para cumplir la promesa de que vengarían el asesinato de su padre *Uno Hunahpu* y de su tío *Siete Hunahpu*. Derrotaron a las amenazas del inframundo y finalmente llegaron a Xibalba, donde se enfrentaron a las criaturas corruptas que gobernaban el lugar y las derrotaron mediante la inteligencia y el ingenio, así como su gran dominio de la magia.

Los gemelos derrotaron a los Espectros que dominaban Xibalba así como a Tezcatlipoca, el campeón del Olvido, que fue depuesto y de esta manera Quetzalcoatl regresó para gobernar el

inframundo. Recuperaron los restos enterrados de su padre e intentaron resucitarlo, pero no consiguió volver a la vida y sus hijos se vieron obligados a dejarlo en las tierras de los muertos. Su intento de realizar el Hechizo de la Vida sobre su padre falló porque el cuerpo del Wraith había pasado demasiado tiempo en la tierra sin ritos de enterramiento para preservarlo. Los gemelos sabían que sus cuerpos habían sido debidamente preparados y enterrados en una tumba fría y seca, y por ello habían conseguido resucitar con facilidad. Completada su misión, abandonaron Xibalba y regresaron a sus propios cuerpos, convirtiéndose en los Primeros Inmortales de la Dinastía Xibalba.

Actualmente Hunahpu y Xbalanque son los líderes espirituales de los Xibalba, el corazón de los Renacidos americanos y realmente merecen el título de “héroes gemelos.” Se les considera una pareja equilibrada, que representan la dualidad esencial de la filosofía precolombina. Sin embargo los mitos han crecido hasta ocultar los hechos y resulta difícil saber qué es cierto sobre los gemelos y lo que es un sinsentido añadido por sus seguidores o las historias creadas por los nativos precolombinos. Sin embargo, se ha señalado que en el mundo de los vivos Hunahpu asume el papel dominante, mientras que en el inframundo es Xbalanque quien manda.

Hunahpu y Xbalanque son los Primeros Inmortales de América, ocupando entre los Xibalba una posición similar a la de Horus y han marcado la dinámica de la existencia de la Dinastía.

APÉNDICE II

EJEMPLOS DE PERSONAJE

ILUMINADOR BIZANTINO (CABIRI)

Cita: *“Resulta extraño que el relicario que tomaron tus servidores de la iglesia de San Miguel no aparezca en este inventario. O que no fuera devuelto a la iglesia después de que terminaran las obras de restauración. También resulta igual de curioso esta nota de confirmación para el alquiler de un barco en el mismo mes. Aunque no dudo de que seas inocente de esta mancha sobre tu honestidad, me parece que tendrás que quedarte aquí hasta que pueda encontrar alguna pista sobre el destino de ese barco.”*

Preludio: Nunca ascendiste muy alto en el cursus honorum del Imperio, desde un puesto de cuestor de la legión en Egipto hasta un cargo de edil en el mantenimiento de la oficina de documentos públicos. Mientras te ocupabas de ese puesto burocrático te encontró un mago que estaba buscando cierto texto prohibido. Rechazaste su soborno pecuniario pero aceptaste la sabiduría y el conocimiento que te ofreció, pues había atraído tu interés.

En los años siguientes continuaste con una vida monótona ocupándote de las propiedades de tu familia en Oriente, y el mago volvía de vez en cuando y tus respuestas a sus preguntas terminaron convirtiéndose en una amistad. Te convertiste en un acólito, adquiriste una pequeña villa y desviaste fondos para la causa de tu maestro. Su círculo terminó dependiendo de tus habilidades para desviar la atención y conservar documentos y finalmente te encontraste a cargo de su biblioteca.

Pasaste una década traduciendo papiros y pergaminos del egipcio al latín y al griego, y finalmente descubriste que tu costosa educación había merecido la pena. A pesar de tu acceso a documentos sobre magia y la colaboración de compañeros Despertados no mostraste ningún tipo de actitud hacia las Artes y ni siquiera conseguiste dominar los rudimentos de la magia menor.

Con tu permiso los magos comenzaron a experimentar en ti. Probaron varios hechizos para ver si funcionaban de forma diferente en ti. Te dieron maravillas para probar si funcionaban de manera diferente en tus manos, pero los resultados fueron decepcionantes. Tu salud comenzó a deteriorarse y al final sólo tu amigo continuaba prestándote atención. Cuando te retiraste para esperar la muerte en tu cama acudió a ti para realizar un último experimento.

Mientras tu vida terminaba los magos utilizaron un pergamino que contenía “Los escritos secretos de Cabirus” y te convirtieron en un Inmortal. Te habían preparado con todo el conocimiento que tenían del inframundo y la misión de descubrir el destino de su antiguo maestro. Tu habilidad con los documentos y las leguas te permitieron descubrir que el mago difunto se había convertido en un poderoso Wraith dentro de la jerarquía del Reino Oscuro de hierro, una información que les transmitiste al renacer a cambio de la localización de la Het más cercana.

Concepto: Finalmente has encontrado una forma de magia que puedes usar, y te ha convertido en un maestro de Nomenclatura. Combinas tu habilidad para descubrir textos perdidos y significados ocultos en los documentos mundanos y viajas por el mundo en busca de secretos del mundo sobrenatural. Aunque un día puede que termines convirtiéndote en un forjador o incluso un investigador privado, por ahora trabajas en un monasterio de Constantinopla como iluminador. Pasas el tiempo copiando páginas sagradas en velum bajo la luz de una vela para la Iglesia.

Consejos de Interpretación: Para los Inmortales eres un buscador de problemas, así como un investigador. Pasas gran parte del tiempo buscando información así como publicándola para los ojos mortales. Mil años han mejorado tus habilidades y a menudo trabajas solo sino consigues atraer a otros a tu causa. Pasar horas entre libros está lejos de resultarte aburrido, porque a largo plazo te conducen a excitantes aventuras.

Equipo: Rollos de papiro fáciles de ocultar entre los pliegues de tu hábito, un Ushabti escriba, un frasco de agua bendita.

CAZADOR DE PERDICIONES (CROCHAN GENI)

Cita: *“Quédate quieto y en silencio detrás de nosotros. Si alguien resulta mordido utiliza de inmediato ese ungüento sobre la herida. Si consiguen pasar, utiliza esa pistola como te enseñé. Tiene nueve balas –ocho son para ellos y la última es para ti, ¿Estás preparado?”*

Preludio: Ahora te resulta difícil recordar tu Primera Vida, pero sabes que deshonraste a tu familia y todavía te duele pensar en ello. Te sorprendieron con tu amante, un joven pastor, y no tuviste oportunidad de redención. Tus actos explicaban la plaga que estaba matando al ganado y el castigo correcto estaba claro.

La verdad es que los días antes de que te sacrificaran fueron los mejores de tu vida, porque comías bien y dormías en una choza caliente sobre paja limpia. La cerveza y los cereales con miel de tu última comida te hicieron sentir calma y paz y la muerte te liberó de los impulsos de tus deseos antinaturales. Mientras el agua envolvía tu cuerpo desangrado esperabas que las Tierras del Verano fueran menos confusas.

Esa esperanza fue otra mentira más y tu tiempo en el inframundo fue un período terrible. Si ya te sentías confuso en vida, ahora que habías dejado la carne mortal atrás era mucho peor. No tienes ni idea de durante cuánto tiempo sufriste por tus dudas, ¿cómo podían ser tus sentimientos naturales ser un crimen? ¿De verdad tus deseos habían provocado la muerte del ganado? ¿Era malo sentir lo que sentías hacia otros hombres?

Finalmente comprendiste que habías respondido a esas preguntas como podías –y que no podías encontrar más respuestas solo. Luchaste y te abriste paso a través de la Tempestad y de los traicioneros Derroteros hasta *Eliudnir*. Allí descubriste que habían pasado muchos siglos en las tierras de los vivos y que lo que habías hecho en vida había sido olvidado. Existían muchos espíritus de hombres que habían muerto en lo que llamaban la guerra para terminar con todas las guerras y te contaron lo que le había ocurrido a tu tierra y a tu gente.

Cuando Renacistes, de repente te encontraste en medio de un estanque oscuro que era todo lo que quedaba del lago prístino que habías visto en tu Primera Vida, pero los sonidos de la guerra se encontraban cerca. Sin embargo, esos horrores no eran nada comparados con las cosas que habías visto en tus visiones, las cosas que te habían atormentado en la Tempestad. Robaste un uniforme, unas botas y una extraña lanza con una tira de cuero y te adentraste en las trincheras enemigas.

Concepto: Eres una roca en una avalancha, saltando de una zona peligrosa a otra, siguiendo los rumores sobre la presencia de Momias Perdición, Espectros o Danzantes de la Espiral Negra. Cuando todo va bien hasta puedes conseguir unas pocas noches de descanso durmiendo en el sofá de alguien, pero en cualquier caso te encuentras igual de cómodo en el asiento trasero de tu coche. En el puñado de encarnaciones que has sufrido desde tu época como soldado en la Primera Guerra Mundial te has alegrado por los cambios de opinión acerca de tu sexualidad y has perdonado a tu tribu por su ignorancia. Ahora cazas a los agentes del Olvido y los exterminas.

Consejos de Interpretación: No hay un hombre que te haya llamado estúpido y que conserve todos los dientes. Sin embargo, no eres un bruto estúpido y tu astucia brilla en medio de las situaciones más peligrosas. Cuando la mierda llega hasta las rodillas te transformas de un individuo silencioso en un comandante lleno de energía, dirigiendo a los demás mientras avanzas en el frente. Cuando termina la violencia, no sientes la necesidad de seguir hablando más de lo esencial y dejas que sean los otros quienes hablen y actúen. Tu vida es la caza, la batalla, la muerte y la celebración –lo demás sólo es el paso del tiempo. Tienes pocas conexiones mortales, pues tus enemigos pueden utilizarlas contra ti, así que tus únicas relaciones de verdad son con otros Inmortales, unos pocos hombres lobo y los Muertos Sin Reposo.

Equipo: Amuleto detector de Perdiciones, una bolsa de deportes lleva de armas de fuego y cuchillos, ropas prácticas y un traje para encajar cuando no estás de caza.

HECHICERO VUDÚ DEL BARRIO (ISMAELITA)

Cita: *“Horus pasó milenios luchando contra los hijos de Sutekh en Khem, ¡pero aquí son igual de numerosos!”*

Preludio: Eras el típico joven Yagba, aunque un poco precoz y reticente a obedecer. Por lo menos lo eras hasta que el Nagloper (un vampiro africano del clan Tzimisce, consulta **Vástagos del Reino de Ébano**) llegó y esclavizó a tu pueblo. La criatura destruyó una aldea vecina la primera noche, sólo para demostrar lo que podía hacer. Tu prometida vivía en esa aldea y quizás por esa razón los dioses te habían maldecido.

Mientras el Nagloper daba viles órdenes a tus vecinos, como parte de un juego cruel, el monstruo tenía algo especial reservado para el chamán de tu aldea. Le obligó a vivir en una choza sucia y a hacer magia para él. Las pociones de amor hacían que los hombres orgullosos se enamoraran de las cabras, los pozos de quienes desagradaban al nuevo amo eran envenenados, y todas esas cosas para satisfacer al monstruo. Pero cuando el chamán se negó a seguir realizando magia para él, el monstruo se vengó retorciendo su carne en una cruel parodia de vida. En unos pocos años el chamán querido y respetado de la aldea se había convertido en un despojo ante el que las mujeres chillaban y el resto de los vecinos lo evitaban.

Pero tú no eras como los demás y eras demasiado rebelde para obedecer al monstruo. Aunque el aspecto retorcido del chamán te asustaba, procurabas no mostrarlo abiertamente. Le llevabas agua del pozo e impedías que los niños se metieran con él. El monstruo había esclavizado tu aldea, corrompido a los servidores de los dioses pero no había dominado tu corazón.

Tu aldea sobrevivió esclavizada por el Nagloper. Otras aldeas con las que habías comerciado y establecido amistad y alianzas despreciaron a tu gente. Acumulaste rencor y odio, pero te negaste a ser sometido. Cada día luchabas por mantener la sonrisa de felicidad de tu juventud y compartirla con los demás, y te negaste a ceder a la oscuridad que estaba cambiando todo lo que te rodeaba. Ésa era tu pequeña victoria, tu rebelión secreta.

Y así, cuando llegó el Inmortal, que había recibido noticia de lo que le había ocurrido a la aldea, ya lo estabas esperando. El chamán lloró de felicidad cuando se lo dijiste. Sin embargo, cuando su amo se lo ordenó no tuvo elección salvo atacar al Inmortal con los guerreros –y murió con una sonrisa de bendita paz en su rostro. Finalmente el Nagloper murió y la aldea fue quemada hasta las cenizas y el Inmortal te encontró escondido con los niños. Te dijo que lo siguieras y finalmente te llevó a una gran ciudad donde los niños recibieron trabajo y comida. Tú fuiste llevado a un templo secreto en una cueva y te convirtieron en un Inmortal.

Concepto: Aquí en el centro de la ciudad el vudú, la santería y el candomblé proporcionan consuelo y paz a la gente, y cuando la religión no puede ayudarles, tu sí que puedes. En tu tienda vendes baratijas a los turistas e ingredientes para los creyentes en igual medida. Pero también otros objetos que guardas para los practicantes de Hekau y hechicería. Mantienes una posición importante en la comunidad y a menudo te llegan noticias sobre abuelas poseídas por Espectros y cultos Setitas. Los Inmortales te conocen y a menudo acuden a ti en busca de información y rumores.

Consejos de Interpretación: No eres un guerrero, pero luchas con igual valentía. No eres un chamán, pero la gente acude a ti para que uses tu magia. No eres un líder, pero tu tienda es el centro local de la Het Iakkhos. Tu lucha contra el Olvido consiste en resistir y oponerte a sus servidores. Neutralizas la oscuridad con tu amistad, tu disposición y tu consejo, enviando cazadores contra los vampiros y uniéndolos a los amantes de verdad.

Equipo: Muchos hechizos y encantamientos, una cantimplora, tu tienda y tus gallinas.

INTERMEDIARIA (OBOLI)

Cita: *“Para encontrar el nido vosotros dos tendréis que haceros amigos del contacto y yo me encargaré de que nos alquilen un piso en los suburbios. Dadme una lista con todo lo que necesitáis y nos vemos mañana por la mañana.”*

Preludio: Nacida en medio de privilegios y en una posición elevada tenías todo lo que pudiera desear una chica de tu edad –pero no era suficiente. La comodidad de la riqueza de tu marido no te hizo sentir mejor. Tu marido te animaba a que participaras en obras de caridad, creyendo que las cosas que había visto en ti cuando te seducía eran las señales de una filosofía compartida.

Tenía razón a medias. Deseabas hacer del mundo un lugar mejor y creías que ése era el deber de los ricos y poderosos. Pero no te considerabas rica y poderosa, porque lo que tenías no se debía a tu mérito. Te gustaba lo que podías hacer con el dinero, pero querías que fuera *tu* dinero. La satisfacción de la opulencia y la caridad parecían vacías cuando era el dinero de otros lo que gastaba. Si la reina podía tener recursos propios, ¿por qué tú no?

Así que no todo el dinero de tu marido fue a las instituciones caritativas. Jugaste en el mercado de valores (mediante un intermediario) e invertiste en barcos. En la mayor parte de ocasiones tuviste éxito –y cuando no era así, bueno, papá no se había molestado en revisar las cuentas durante años y había cuadros que no habían visto la luz en mucho más tiempo.

Nadaste con los tiburones de la comunidad financiera de Londres durante la Edad Victoriana y finalmente entraste en contacto con un ocultista forrado de dinero. Sus declaraciones sobre la incapacidad de las mujeres para hacer negocios llegaron a ti y comenzaste una rivalidad entre los dos. Cuando lo derrotabas, se enamoraba más de ti. Si hubieras sabido que te había seguido hasta casa y que te vigilaba de lejos podría haberte puesto en alerta si hubieras prestado atención.

Por desgracia para ti tu marido lo descubrió y cuando mezcló su descubrimiento con tus actividades llegó a las conclusiones obvias. Aunque tardaste varios años en enterarte, hizo asesinar a tu rival en los negocios. Fue un error drástico.

Cuando regresó de entre los muertos unos diez años después tu rival mostró una actitud mucho más sutil para pasar desapercibido a tu marido (que ahora se mostraba distante e infiel) y te inició en su círculo interior. Compartió contigo los preparativos necesarios para convertirte en Inmortal al morir. Unos pocos años después la tragedia te golpeó en forma de tuberculosis y terminaste uniéndote a las filas de los Oboli.

Concepto: Tu papel en la sociedad de los Inmortales todavía no está claro y tienes que encontrar tu lugar. Sin embargo, tienes suficientes recursos y habilidades para hacer más. Por ahora ofreces tu ayuda a cualquiera que lo necesite, finanzas misiones y utilizas tus encantos y contactos para obtener equipo.

Consejos de Interpretación: Eres una Oboli moderna, inducida en la Enéade por tu mentor. Entre los Inmortales eres joven, y compartes espacio con hombres y mujeres que nacieron miles de años antes que tú. Tienes una mente ingeniosa tras un guardarropa de moda; tus oponentes rara vez ven venir la amenaza antes de que sea demasiado tarde. Curtida por las experiencias traumáticas en el Duat y utilizando tus técnicas desarrolladas un siglo antes, también dispones de confianza y determinación en ti misma. Por otra parte, si parecer tonta e ingenua sirve para hacer el trabajo...

Equipo: Ordenador portátil con lector de huellas dactilares, tarjeta de crédito American Express Gold, bolso de Gucci lleno de dinero, vestidos de diseño y un Porsche.

LA MONITORA (SHEMSU-HERU)

Cita: *“Mira, acabo de pasar dos horas en un atasco y otra hora en la sección de equipajes del aeropuerto, ¿puedes conseguirme un trago antes de que te ponga al corriente? Gracias. Ahora pasemos a las formalidades. Mi nombres es...”*

Preludio: En tu Primera Vida trabajaste para tu padre, que a su vez trabajaba para un hombre que trabajaba para el faraón. Este hombre era el encargado de reclutar a los súbditos del emperador entre la estación de cultivo y la estación de las cosechas para trabajar en monumentos y edificios. Daba trabajo a tu padre y otros muchos hombres para que reunieran a tantos hombres como se pudiera permitir una aldea. Si las aldeas tenían problemas para terminar la siembra o la cosecha, tu padre era el encargado de buscar hombres en otra parte para trabajar. Era una responsabilidad bastante importante y tú compartiste ese trabajo desde que eras una niña.

Aprendiste al lado de tu padre y el realizaba ofrendas en el templo cada año por tener una hija tan inteligente. Mientras te convertías en una joven mujer resultó obvio que no deberías casarte y que terminarías cuidando a tu padre en la vejez, pero tú querías dejarle y hacer tu propia vida. La vida de la esposa de un granjero nunca podría compararse.

Con el tiempo te resultó más fácil cortarte el pelo y vestirse como un chico, adoptando una versión masculina de tu nombre. Te fuiste a vivir cerca del río, mezclándote con los cortesanos cosmopolitas de la corte del faraón y viajando por el gran dominio de Khem. Sin embargo al final tu belleza significaría tu caída.

Los sencillos campesinos podrían haber perdonado tu engaño, aunque sólo fuera por el respeto que sentían hacia tu padre, pero la gente de las ciudades no. Tu existencia se convirtió en un rumor y finalmente las intrigas llevaron a que tu padre tuviera que presentarte ante la corte del faraón, por orden del Culto de Isis. Lo que comenzó como una reprimenda y el recuerdo de tu lugar como mujer fue cortado de raíz por tu ingenio y perspicacia. Impresionado, el faraón le ofreció a tu padre el puesto de su anterior jefe y tú asumías una posición más respetable en el Culto de Isis.

Tal y como el sacerdocio del culto había profetizado, te uniste a ellos y con el tiempo te uniste a los 42 Compañeros de Horus como Isis había predicho siglos antes.

Concepto: Trabajas para el Visir de Norteamérica, Hetch-Abehu y tu posición te proporciona cierto respeto. A pesar de haber Renacido recientemente te la has ganado debido a tus actividades en vidas pasadas y sabes que puedes utilizar ese respeto hasta cierto punto. Por ahora eres una vigilante, enviada para observar e informar sobre la situación en Norteamérica y Canadá cuando surgen los problemas. Si una región requiere algo más que un Monitor permanente, sin duda serás enviada allí.

Consejos de Interpretación: Fuiste una mujer capaz y adaptable en tus vidas interiores y estás segura de que recuerdas lo suficiente para seguir siéndolo. Es por ello por lo que vives, impredecible y

aguardando la oportunidad de compartir la sabiduría del Wat Hor con otros Inmortales. No existe caos que no pueda ser solucionado por el orden y el camino de Ma'at mediante la guía del gran Horus.

Equipo: Permiso de armas oculto, cuentas bancarias (varias), carnets de identidad (varios), maletín (con fondo falso), navaja suiza, pantalones con varios bolsillos.

LUZ DE LUCES (TZADIKIM)

Cita: *“Por supuesto que ahora parece imposible, así lo muestra la mente lógica que Dios dio al hombre para que pudiera contemplar el mundo. Pero tú no eres un hombre y has visto mucho más de este mundo. Se te ha dado más que al hombre mortal y eso te permitirá superarlo.”*

Preludio: Antes de que nacieras una paloma se posó en el vientre de tu madre. El rabino no estaba seguro de que fuera una señal divina, pero la mayoría de la gente sí lo creyó. Cuando tenías cinco años un hombre vino desde Varsovia y habló a tus padres sobre tus “capacidades especiales” y cuando se marchó derramaron lágrimas de alegría.

Creciste en Lodz, pobre pero feliz, y después te casaste con un hombre joven y respetable antes de trasladarte a la casa de sus padres tres puertas más allá. Engendraste cuatro hijos, aunque sólo dos sobrevivieron a su primer año y los criaste como tú habías sido criada. Comenzaste a cuidar de los hijos de tus vecinos y por unas pocas monedas o una hogaza de pan los vigilaban mientras sus padres trabajaban. La vida era perfecta.

Hasta que a finales del año 1939 llegaron los nazis y aislaron a los judíos en un ghetto y tú y tu familia os convertisteis en esclavos con casi todo el mundo que conocías. De repente tu pequeña guardería improvisa dispuso de muchos ayudantes forzosos y de muchos más niños. La vida se convirtió en un desafío, pero nunca permitiste que los niños te vieran llorar. También te preocupaste de que nunca les faltara comida o ropa.

Pasó más o menos un año y el hombre de Varsovia regresó. Se infiltró en el ghetto con suministros médicos y un doctor que hablaba ruso. Hicieron lo que pudieron por los más enfermos y después el hombre le pidió a tu marido si te permitiría marchar con ellos cuando se fueran. A regañadientes tu marido aceptó, deseando verte a salvo. Tú te negaste.

Entre esa visita y la siguiente tu marido fue asesinado por la policía nazi. Al regresar el hombre se ofreció de nuevo a rescatarte, pero le pediste que ayudara a tu hijo a escapar en su lugar. La siguiente ocasión en la que volvió fue más insistente, pero finalmente aceptó ayudar a escapar a tu hijo en su lugar. Menos de una semana después volvió, en esta ocasión acompañado de varios hombres.

Entre todos te secuestraron y te llevaron hasta el sótano de tu sinagoga. Allí que te explicaron que eras una Tzadik Nistar y para tu sorpresa añadieron que Dios había decidido que murieras esa noche, pero también te ofrecieron la resurrección. Mientras las puertas de la sinagoga eran golpeadas en el exterior te sometieron al Gran Rito y te introdujeron en la Dinastía Tzadikim.

Concepto: Eres una figura materna, ofreciendo apoyo y disciplina a todo el mundo en igual medida. Incluso con tan pocas reencarnaciones los demás Renacidos reconocen tu potencial. Inmortales mucho más viejos que tú te piden tu opinión sobre sus sendas y buscan tu sabiduría para mantener su humanidad. Ha habido ocasiones en las que has formado parte de una misión importante contra el Adversario –has participado para salvar a los inocentes o inspirar a tus compañeros.

Consejos de Interpretación: Nada puede acabar con tu amor, tu integridad o tu determinación. O para ser más preciso, nada te hará estallar. Tomas la fuerza para soportar la eternidad de tu papel como madre, apoyando a los guerreros y curando heridas, guiando a la Dinastía Tzadikim y sus aliados. Cuando la vida se vuelve demasiado pesada en secreto espías las redes sociales observando la vida de tus bisnietos.

Equipo: Copia de la Torah, la Biblia y un libro del Dr. Suess. Una Walter PPK, un botiquín de primeros auxilios y una bolsa con muestras de tela.

AVENTURERO SERENO (XIANRÉN)

Cita: *“Creo que podríamos evitar ser descubiertos si nos acercamos por mar. Esta isleta está despoblada y es difícil llegar a ella, por lo no tiene mucho interés para los vampiros. Si me dejas que vaya contigo puedo hacer que lleguemos a la ciudad con tu encargo.”*

Preludio: Cuando viviste por primera vez, Borneo formaba parte del reino Majaphit y vivías razonablemente bien comerciando por los mares que rodeaban tu hogar, viajando a Java, Sumatra y más allá, hasta China y la India. Fue en esos viajes que te aficionaste a coleccionar y comerciar con objetos mágicos, especialmente libros. De esos libros y de las personas que comerciaban con ellos descubriste la existencia del camino hacia la inmortalidad. Mientras sus rivales se dedicaban a construir mansiones más grandes, bañarse en oro o buscar apoyo entre los cortesanos locales, tú te dedicaste a buscar el elixir de la vida eterna.

Los años se convirtieron en décadas y aunque conseguiste dominar las artes de la alquimia y mantener tu salud, la inmortalidad te evitaba. Finalmente te dedicaste a viajar constantemente, dejando tus negocios en manos de agentes de confianza y te dirigiste al interior de China. Estudiaste con magos y sacerdotes, comprendiendo mejor tu objetivo hasta que finalmente te dirigiste a un monasterio en la montaña para comenzar los preparativos finales. La muerte tardó mucho tiempo en alcanzarte en el fondo de una cueva, pero un día los monjes acudieron a ti y no hiciste sonar la campana.

Habías entrado en las Tierras Yin y el Gran Rito había tenido éxito.

Tu primera visita al Reino Oscuro de Jade fue casi la última y estuviste a punto de ser destruido (o sufrir un destino peor) a manos de los servidores del Emperador de Jade. Resulta irónico que no te salvara del Olvido la tranquila meditación y la serenidad, sino el ingenio que habías desarrollado como comerciante y marinero. El Mar de las Sombras se convirtió en tu hogar y en el momento en que ascendiste a la montaña de Penglai en las islas de Horai, ya conocías bien los peligros de la Tempestad.

La paz que encontraste en las islas sagradas parecía una recompensa final, pero tu tiempo allí fue interrumpido por una emisaria de Erlik Khan. Te explicó que tus habilidades habían atraído el interés de su amo y que te pedía que las utilizaras a su servicio. El Reino Oscuro de Jade era un lugar peligroso y alguien con tus habilidades podía hacer que la existencia resultara más fácil para las víctimas del Emperador de Jade. Te ofreció riquezas y poder, pero en tu corazón aceptaste simplemente por el deseo de vivir aventuras y por tu sentimiento del deber hacia los demás.

Te convertiste en parte de la red clandestina de Erlik Khan, adquiriendo una posición de eminencia en el inframundo. Tu nombre recibió respeto en el Mar de Sombras y el propio Emperador de Jade puso precio a tu cabeza. Esa recompensa y los muchos años apartados de las tierras de los vivos comenzaron a pasarte factura, así que comenzaste a planear tu renacimiento. Dejaste tu organización en manos de lugartenientes fantasmales de confianza y regresaste a tu cadáver disecado en el monasterio, dispuesto a vivir de nuevo en un mundo muy cambiado.

Concepto: Eres un aventurero perdido en el tiempo, dispuesto a vivir nuevas aventuras, pero consciente de que necesitas adaptarte. Tus habilidades son bien conocidas y tras un par de ajustes serás de nuevo capaz de compartir con los Inmortales de esta época. Por ahora estás buscando una tarea en la que puedas resultar útil, o una posición en la que puedas destacar, o quizás un mentor o maestro que te muestre la dirección correcta.

Consejos de Interpretación: Eres un anacronismo que intenta adaptarse. El mundo en el que has Renacido te resulta extraño y un poco aterrador. Pero más allá del miedo, estás lleno de ganas de vivir. Acudes a otros Inmortales en busca de consejos para sobrevivir, y en secreto disfrutas con cada elemento nuevo.

Equipo: Una guía [ciudad de residencia], telescopio, mochila, brújula y una rueda de oraciones.

SECUESTRAADOR BENIGNO (XIBALBA)

Cita: *“Tu mujer ha transferido dos millones de dólares a nuestra cuenta. En unos cuantos minutos la transferiremos a varias cuentas de Médicos sin Fronteras. Puede que quieras saber, antes de que te devuelva a Metnal, que las lágrimas de tu mujer casi parecían de verdad.”*

Preludio: Hace seis siglos dirigías incursiones contra las aldeas vecinas, descendías de las montañas y llevabas esclavos a tu gente, los Chanka. En los días anteriores al dominio de los incas sobre tu tierra, eras conocido como cazador de hombres, y capturaste a muchos guerreros enemigos para sacrificarlos a los dioses. Disfrutabas con la tortura y caída de tus víctimas.

Pero tus tierras cambiaron, el poder de los incas se extendió y tu pueblo comenzó a perder batallas contra ellos. Y finalmente los chanka se vieron obligados a pedir la paz. Se rindieron, algo que no considerabas correcto, pues querías seguir luchando y matar incas.

El jefe de tu pueblo te convirtió en el guardián de su hija y te envió a Cuzco para que la protegieras cuando fue entregada como rehén del enemigo. La chica aprendió costumbres incas, cultura inca y mientras tanto tu aprendiste a odiar a los incas. Cuando los incas la mandaron de vuelta a la aldea para que se casara con un hombre que le habían elegido como esposo, tú la acompañaste.

Su marido era un jefe débil y la verdad es que era tu protegida quien mandaba. Ayudó a los descontentos contra los incas y te utilizó como su arma contra informadores y espías. Descubriste nuevas formas de hacer la guerra y te convertiste en una espina en el costado de los incas hasta que le pidieron a la princesa chanka que te entregara.

Mientras te dirigías desafiante hacia el enemigo, un viejo sacerdote se encontró contigo. Te ofreció un destino diferente a convertirte en prisionero del enemigo y aceptaste. Cuando los chanka mostraron tu cadáver ensangrentado, los incas quedaron satisfechos y dejaron que los chanka se quedaran con tu cuerpo. Mientras tanto viajabas a través de las salas de Xibalba conociendo tu nuevo destino entre hombres y mujeres muertos.

Concepto: Tu Renacimiento se produjo en un momento en el que tu hogar estaba siendo dominado por otros, algo familiar para ti. Has puesto tus habilidades y Hekau a trabajar dedicándote a capturar a los peones de Izfet (y ocasionalmente a invasores mundanos). En las sombras de la noche te dedicas a atacar a la prole del Wyrn que llegó con los españoles y otros hombres blancos. Los secuestras y exiges pagos exorbitantes por su regreso, pero eres capaz de disfrazar los asesinatos de los esbirros de Pentex y de criaturas poseídas por Espectros y Perdiciones como crímenes “normales.” A veces dejas que los inocentes vuelvan a casa, aunque sólo sea para mantener contentos a tus contactos en la policía.

Consejos de Interpretación: La senda que caminas no es sagrada, sino que te motiva la necesidad. La moralidad de lo que estás dispuesto a hacerle a los servidores del Olvido raramente te preocupa, pues consideras que tu destino en esta guerra eterna es ser un asesino de asesinos y no puedes permitirte un estómago débil. Encuentras equilibrio y paz en otras cosas y te consideras un matón heroico, utilizando tu fuerza para proteger a los débiles. Los nativos americanos saben que pueden acudir a ti cuando los cárteles de la droga y los monstruos los amenazan.

Equipo: Un jeep, un teléfono indetectable, un AK 47 y un machete.

APÉNDICE III

FALSOS INMORTALES

Los Renacidos a menudo son conocidos como Inmortales Auténticos o Inmortales Verdaderos, lo que indica obviamente que existen Falsos Inmortales. De hecho, existen unas pocas variaciones de inmortalidad en ambos bandos de la guerra. Algunas criaturas de larga vida son obvias: vampiros, dhampiros, magos, hadas, Resucitados y Liches, y han tenido su espacio en los diversos suplementos del Mundo de Tinieblas. Sin embargo, existen otros como los Ultra Mortalitas y los Renxián, que se describen aquí, junto con los Gatos de Cola Larga descritos en el Apéndice IV.

GATOS DE COLA LARGA

(Consulta **Mundo de Tinieblas: 1ª edición**)

Los Gatos de Cola Larga son criaturas extrañas y de larga vida que comparten el mundo crepuscular de los Inmortales. Nacidos como gatos domésticos normales, de alguna forma consiguen vivir mucho más tiempo que sus compañeros mundanos y se vuelven más inteligentes hasta que finalmente adquieren la habilidad de tomar forma humana. Por qué y cómo es un misterio incluso para los Renacidos, pero el fenómeno se encuentra tan extendido como los felinos. Con el paso de los milenios los Gatos han creado sociedades sofisticadas y han desarrollado sus propias artes ocultas. Sus largas vidas a menudo los imbuen con el deseo de vivir eternamente y a menudo acuden a los Inmortales con la esperanza de unirse a sus filas.

LICHES

(Consulta el suplemento **Magia Muerta de Mago: la Ascensión**).

Los Liches son Magos que han engañado a la muerte y reescrito su patrón vital a través del Rito del Liche. El hechizo fue diseñado originalmente por el Culto de Mercurio a partir de fragmentos del Hechizo de la Vida contenido en los escritos secretos de Cabirus y ha sido refinado y alterado muchas veces a lo largo de los siglos.

El rito requiere que un Mago corte todos sus lazos vitales, reúna todas partes de su alma y se aísle de cualquier otro tipo de magia excepto su voluntad. Después de un año y un día en el que elabora un arma ritual e ingiere una poción, en el clímax del hechizo comete suicidio con el arma. Si el rito tiene éxito el Mago queda atrapado en el límite abismal entre la vida y la muerte, convirtiéndolo en un no muerto, su cuerpo adopta un aspecto cadavérico y no envejece ni se cura –aunque sufre los achaques del tiempo y nunca muere a menos que sea destruido con magia.

ULTRA MORTALITAS

Antes de ser Abrazado por un vampiro Toreador (consulta **Mundo de Tinieblas: 1ª edición** y la novela **La Bestia Interior**), Oscar Wilde escribió la historia de Dorian Gray, un personaje que permanece joven y atractivo mientras su retrato envejece. Poco a poco Dorian se corrompe, pero sus crímenes y su verdadera edad se muestran en su retrato, que cada vez se vuelve más horroroso y marchito. Para quienes lo conocen, el libro parece ser la descripción perfecta de un Falso Inmortal y ha causado que muchos Renacidos sopesen la posibilidad de que el escritor conociera en vida mucho más del mundo sobrenatural de lo que deja traslucir en su obra, pues Dorian Gray, tal y como aparece en su libro, es un ejemplo perfecto de Ultra Mortalitas.

Los Ultra Mortalitas (más allá de la mortalidad) son una especie de Falsos Inmortales que han obtenido una vida prolongada (completa con una apariencia externa de eterna juventud) mediante un pacto con una entidad poderosa como un espíritu, dios o demonio. El Don (Inversión) permite al receptor apartar la mortalidad de su forma física y vincularla a otro objeto.

El objeto receptor de la mortalidad debe estar compuesto de materia física y debe ser creado especialmente para ese propósito (no puedes colocar tu mortalidad en una herencia familiar), tras lo cual debe realizarse la transferencia dentro de un plazo de siete días. Aparte de estos requisitos, el objeto puede ser de cualquier forma o tamaño. En la ficción (aparente) de Dorian Gray la mortalidad fue imbuida en su retrato, pero otros Ultra Mortalitas la colocan en grandes obras de arquitectura, o en pequeños contenedores secretos y ocultos bajo un edificio antiguo o una gran catedral. En Oriente Medio se sabe de Ultra Mortalitas que han ocultado su mortalidad en un huevo de jade que han depositado en el nido de águilas en lo alto de las montañas, y algunos incluso sitúan guardianes más feroces para evitar que nadie encuentre los objetos.

La destrucción del objeto provoca la muerte instantánea del Ultra Mortalitas y un pasaje seguro a través de la Mortaja a través de la Umbra Oscura donde se convierte en un Wraith. El objeto destruido también se convierte en una Reliquia. Si alguien consigue de alguna forma matar al Ultra Mortalitas mediante medios sobrenaturales, el objeto es destruido de la misma manera, y tanto objeto como receptor sufren el mismo destino en el más allá.

El objeto también asume los aspectos negativos de la mortalidad, y envejece visiblemente mientras el Ultra Mortalitas no y mientras su humanidad se reduce (y siempre lo hace), su receptáculo también se deforma –adquiriendo un aspecto e incluso un aura cada vez más horrible y marchito. Las casas que retienen la mortalidad de un Ultra Mortalitas adquieren una atmósfera embrujada, los huevos de jade reflejan rostros retorcidos y tienen un tacto desagradable...

Algunas almas afortunadas reciben varias Inversiones que les permiten dividir su mortalidad entre varios objetos. Cuando uno de esos objetos es destruido el Ultra Mortalitas muere, pero puede reunir energía suficiente para regresar a su cuerpo exactamente de la misma forma que un Inmortal Verdadero. Mientras quede en las Tierras de la Piel un objeto con parte de la mortalidad, los Ultra Mortalitas podrán resucitar de forma idéntica a los Renacidos. Los Gatos de Cola Larga con siete o nueve recipientes de mortalidad pueden haber originado el mito de “las vidas de un gato,” y los Shemsu-Heru han sido acosados durante mucho tiempo por los Asekh-sen, Ultra Mortalidad que han dividido su mortalidad entre cuatro vasos canopes.

RÉNXIÁN

“La conducta animal entre un hombre y una mujer es idéntica al comportamiento del cosmos para dar lugar a la creación. Sin embargo, si utilizan el gozo absoluto y administran el yin y el yang de su actividad animal, su salud, vigor y gozo florecerán en los frutos de la constancia y la inmortalidad.”

-Hsi

Se han producido muchos fracasos en el intento de alcanzar la inmortal, y varios éxitos parciales, siendo uno de los más numerosos el de los Renxián (Humano Inmortal). Surgidos por primera vez en China, los Renxián son reflejos menores de los Renacidos en varios sentidos. Fueron creados no por Magos, sino por magos menores y hechiceros. Tienen una vida extendida, aunque no ilimitada, continúan sintiendo hambre y sed y necesitan oxígeno como los humanos normales, pero no sufren debido a la vejez o a las enfermedades. El proceso para crear un Rénxian requiere varias sendas de magia menor y otras habilidades mundanas (Las Sendas de hechicería específica se muestran entre paréntesis).

El primer paso para convertirse en un Rénxian consiste en falsificar la propia muerte y engañar a la parca mediante algún medio, convirtiéndose en un Shǐjiě xiān (huido mediante un simulacro cadavérico Inmortal). Normalmente este proceso consiste en sustituir un objeto embrujado (Encantamiento) o introduciendo un tipo de certificado mágico de defunción en el ataúd de otra persona (Encantamiento). Si el engaño tiene éxito el Rénxian altera su nombre y la duración de su vida en los documentos del burócrata de la vida, *Siming*.

El siguiente paso consiste en extender la vida del hechicero. Por cada acto maligno que comete una persona el burócrata de la vida sustrae días y a veces años de la duración de la vida. Los magos menores normalmente hacen que un servidor del burócrata altere los registros a su favor (Invocación, Atadura y Protección) mediante manipulación o soborno. Una vez hecho esto, el hechicero puede incrementar la vida que se le permite (ya sean 30, 80, 400 o más años) y evitar a los agentes de la muerte.

Los mortales que eligen este camino a la inmortalidad deben evitar llamar la atención cortando todos los lazos con el pasado y llevando una vida tranquila o utilizando alguna cortina de humo mágica como el *Ling bao tai xuan yin sheng zhi fu* –El Talismán Tesoro Mágico del Gran Misterio para Vivir

Oculto-. De otra forma los servidores del cielo pueden darse cuenta del engaño e incluso detectar los documentos falsificados.

De esta forma engañosa muchos magos menores son capaces de disfrutar de vidas largas y tranquilas. Las leyendas sobre ermitaños y maestros solitarios a menudo son indicios de la presencia de un mago menor que ha conseguido realizar el engaño. Sin embargo, una vida prolongada no es una vida eterna y para escapar de la muerte el cuerpo tiene que ser transformado en el de un Inmortal, de ahí la frase utilizada para describirlos *Xiānsī hòutuō*: “La muerte es aparente, la mortalidad sigue en el cuerpo.”

Los Rénxian suelen ocultarse de los poderes establecidos y están libres de la entropía natural pero ahora deben concentrarse en prolongar su vida natural más allá de la duración establecida en los documentos celestiales. Aunque no pueden resucitar y son tan susceptibles a una muerte accidental o violenta como cualquier mortal, son más resistentes a los venenos y enfermedades. Su envejecimiento se reduce hasta casi detenerse mientras continúan preservando sus vidas prolongadas (Alquimia, Encantamiento, Regenerar Energía, Manipular Sombra, Invocación, Atadura, Protección). Sin embargo, no se trata de una forma de inmortalidad “verdadera.”

Por lo menos todavía no.

Normalmente los Rénxian son hechiceros y magos iluminados antes de prolongar sus vidas y los métodos que utilizan son muchos y diversos. Sin embargo, el método más frecuente consiste en controlar el Chi y utilizar energías naturales (Alquimia, Encantamiento, Manipular Energía, Manipular Sombra, Invocación, Atadura y Protección). Los humanos tienen un equilibrio similar de energías yin y yang, así que tienen el potencial de convertirse en fantasmas o Inmortales. Manipulando esas energías se puede prolongar la duración de la vida y el vigor del cuerpo y detiene la tendencia natural del cuerpo humano a morir.

Combinando las enseñanzas del taoísmo y el tantra, los primeros Rénxian descubrieron que la actividad sexual consiste en la mezcla del fuego (yang/masculino) y del agua (yin/femenino) y que el fuego y el agua pueden matar, pero también regenerar y extender la vida. Estos Falsos Inmortales sostienen la teoría de que si un hombre copula con muchas mujeres obtendrá mayores beneficios del acto sexual. De esta manera un individuo que copula con muchos compañeros del sexo opuesto puede extender su vida durante bastante tiempo.

Mediante la aplicación de la magia menor un hechicero puede incrementar su energía copulando con compañeros con el equilibrio adecuado de energía. De esta manera un hechicero varón obtiene más energía copulando con wraiths y vampiros (criaturas de yin, energía femenina) mientras que una hechicera obtiene más energía copulando con espíritus de la Umbra, demonios y criaturas cambiantes (criaturas de yang, energía masculina).

Rara vez se puede evitar eternamente la atención del Cielo y antes o después se descubre el engaño. Para muchos Rénxian el descubrimiento consiste en que se corrige el documento kármico y es reintroducido de forma inmediata y repentina en la duración de vida permitida. Quienes han vivido más allá de ese tiempo mueren de inmediato, y los que no pueden intentar de nuevo el engaño.

Sin embargo, a veces los Rénxian descubrimientos por los burócratas celestiales son reconocidos por su tenacidad y empeño, y son reclutados por el cielo para actuar como diplomáticos celestiales. Pueden caminar abiertamente entre los reinos y utilizar sus poderes sin problema. Quienes se encuentran en esas posiciones no necesitan esconderse del castigo, ya que su existencia es aprobada por el Cielo mientras cumplan su deber. Estas entidades pueden interactuar con los Inmortales Verdaderos y podrían incluso convertirse en un tipo adecuado de personaje si el Narrador está dispuesto.

Los Rénxian Celestiales reciben talismanes mágicos que prolongan sus vidas (pero no indefinidamente) sin la necesidad de más magia. Estos talismanes también permiten que el Cielo mantenga localizado constantemente al Rénxian y le proporcione poderes menores para que cumpla con sus tareas. Existen tres niveles de Rénxian Celestiales:

Dìshàng zhǔzhě: La posición más habitual de un Rénxian Celestial es de *Dìshàng zhǔzhě* o “agente en la Tierra,” encargado de controlar a los demonios menores y fantasmas y de acabar con la discordia que esas criaturas dejan a su paso. Sus talismanes mágicos les permiten curar a los enfermos y exorcizar a los espíritus malignos de la Tierra.

Comparados con la mayoría de los seres sobrenaturales del Mundo de Tinieblas, los *Dìshàng zhǔzhě* son pocos y con poder escaso y sus capacidades son limitadas. Aunque pueden aprisionar y expulsar entidades débiles, raramente se les ordena que se enfrenten directamente al enemigo. Muy a menudo estos agentes se dedican a vigilar e informar sobre la presencia de espíritus y no se enfrentan a ellos a menos que sea absolutamente necesario.

Aparte de las habilidades de sus talismanes, los únicos poderes que un *Dìshàng zhǔzhě* puede utilizar son los de su magia menor. Aunque puede mejorar su repertorio por su cuenta, no suele tener mucho tiempo para ello. Un jugador que interprete a un *Dìshàng zhǔzhě* sólo puede gastar una tercera parte de sus puntos de experiencia en magia menor y Númenes. Hasta la muerte de su cuerpo un *Dìshàng*

zhǔzhě puede convertirse en un Dixià zhǔ (ver a continuación), así que puede continuar sirviendo al Cielo en el inframundo.

Talismán: El talismán de un Dishàng zhǔzhě le permite utilizar las sendas de Dragón con más facilidad e incrementan su Trasfondo: Maná (consulta **Mundo de Tinieblas: Hechicero**) en 3, aunque incrementa su Trasfondo por encima de su límite natural. Si el Dishàng zhǔzhě pierde su talismán pierde todos los puntos de ese Trasfondo, incluso los que tuviera antes. En segundo lugar le permite curar a los enfermos (Curación) sin un coste terrible para sí mismo. El Dishàng zhǔzhě ya no necesita gastar Fuerza de Voluntad para activar la curación y en su lugar consume un punto de Maná. Finalmente el talismán también duplica la reserva de dados para las tiradas de Exorcismo.

Zhìdì jūn: Los Rénxian más competentes y con más éxito a veces son ascendidos a *Zhìdì jūn* o “Señores que controlan la Tierra,” la posición más elevada de los Rénxian Celestiales. Con su nueva posición adquieren una mayor autonomía y más dones celestiales para cumplir el mandato de “expulsar a todos los demonios inferiores juveniles, sean altos o bajos, que causan aflicciones y daño. Aniquílalos a todos.”

Los *Zhìdì jūn* son una hoja afilada en la guerra contra el Olvido y sus talismanes les proporcionan la habilidad para ver a los espíritus cuando poseen a los mortales y sentir la mancha de los servidores del Olvido. Siguen la presencia de esas criaturas y asumen todas las medidas necesarias para acabar con ellas, a veces enviando a los Dishàng zhǔzhě y Dixià zhǔ. Puede que no sean capaces de enfrentarse a una Momia Perdición o a un vampiro, pero existen muchos tipos de esbirros de Olvido: Resucitados, Espectros, cultistas humanos, ghouls y otros hechiceros. Cuando se enfrentan a un enemigo invencible para ellos utilizan sus contactos entre los demás defensores de la creación y pueden pedir ayuda a los Despertados o Renacidos.

Además de las habilidades que les proporciona su talismán, los únicos poderes que puede utilizar un *Zhìdì jūn* son los de la magia menor. Aunque nada le impide mejorar su poder, sus deberes le dejan poco tiempo. Un jugador que interprete a un *Zhìdì jūn* sólo puede gastar una tercera parte de sus puntos de experiencia en magia menor o Númenes. Tras la muerte de su cuerpo un *Zhìdì jūn* puede convertirse en un Dixià zhǔ y continuar sirviendo al Cielo en el inframundo.

Talismán: El talismán mágico de un *Zhìdì jūn* le permite utilizar las Sendas de Dragón con más facilidad e incrementa su Trasfondo: Maná (consulta **Mundo de Tinieblas: Hechicero**) en 5, aunque incrementa el Trasfondo por encima de su límite natural. Si el *Zhìdì jūn* pierde su talismán pierde todos los puntos en el Trasfondo, incluyendo los que tuviera antes. En segundo lugar también le permite curar a los enfermos (Curación) sin un coste importante para ellos. El *Zhìdì jūn* ya no necesita gastar Fuerza de Voluntad para activar la curación y en su lugar consume un punto de Maná. El talismán también triplica la reserva de dados para las tiradas de Exorcismo. Finalmente el talismán vibra cuando se encuentra cerca de la mancha del Olvido y si es sujetado con fuerza también permite al *Zhìdì jūn* ver a una entidad espiritual que se encuentra dentro de un mortal o un objeto.

Dixià zhǔ: Los Dixià zhǔ o “agentes bajo la Tierra” tienen el deber de vigilar el inframundo chino y actuar para neutralizar al Olvido cuando y donde puedan. Su cuerpo terrenal (Khat) es confiscado por la burocracia celestial y el Rénxian se convierte en un Wraith. Su talismán toma la forma de una Reliquia y puede ayudarlo a disfrazarse como parte de los burócratas del Imperio de Jade y protegerlo incluso de los agentes más poderosos del Emperador.

Los Dixià zhǔ actúan como espías y guerrilleros en el Reino Oscuro de Jade y se espera que utilicen sus habilidades para combatir a los terrores gemelos del Olvido y del Emperador de Jade, y al mismo tiempo que informen a los burócratas menores de la jerarquía celestial. Quienes sirven al Cielo fielmente (normalmente un mínimo de 280 años) a veces son recompensados con una promoción a Dishàng zhǔzhě y una resurrección en su cuerpo terrenal similar a la de los Inmortales Verdaderos.

Muchos Dixià zhǔ han servido primero como Dishàng zhǔzhě y tras la muerte han continuado trabajando en el inframundo, donde pueden pedir ayuda a sus aliados y mentores entre los Renacidos, los muertos y la burocracia celestial.

Talismán: El talismán de un Dixià zhǔ tiene ciertas propiedades transmórficas que le permite tomar la forma de un sello oficial. Los Dixià zhǔ pueden presentarlo para intentar hacerse pasar por funcionarios menores del Imperio de Jade y ser reconocidos como tales. Sin embargo, la interpretación depende del Dixià zhǔ en cuestión. También les proporciona dos éxitos automáticos en cualquier Aranoi utilizado contra Guardias Imperiales, incluyendo la bonificación a Argos cuando se utiliza para determinar el éxito del Arcanos “Cadenas del Emperador” (consulta **El Reino Oscuro de Jade**). El Talismán se considera como una Reliquia de nivel 3 no registrada (consulta **El Reino Oscuro de Jade**) y si el Rénxian es descubierto podría enfrentarse a la destrucción o un destino peor.

Dishàng zhǔzhě / Zhìdì jūn / Dixià zhǔ / Dishàng zhǔzhě / Dixià zhǔ

Los Rénxian Celestiales pueden llegar a existir de la misma forma que un Inmortal Verdadero si pueden continuar cambiando de sus posiciones de Dishàng zhǔzhě cuando están vivos y de Dixià zhǔ cuando están muertos. De hecho, algunos lo hacen, y es una posibilidad abierta para todos los Rénxian Celestiales mientras sigan conservando el favor del Cielo. Cada cambio de una posición a otra requiere una intervención celestial deliberada, algo que sólo reciben hombres y mujeres realmente espectaculares.

Para conservar el favor del Cielo como mínimo un Rénxia Celestial debe seguir una senda de moralidad aprobada por la burocracia celestial, y necesita disponer de al menos una puntuación de 8 en esa senda en el momento en que cambia su posición. Su intervención anterior no necesita haber proporcionado un gran beneficio a la burocracia celestial (y los actos previos especialmente meritorios sólo serán juzgados y recompensados cuando se le proporcione el nuevo puesto).

Aunque cuente con el favor del Cielo y sea considerado digno, un Rénxian Celestial no es inmortal. No tiene acceso a Hekau, su red de apoyo (la burocracia celestial) es distante y no suele intervenir en su beneficio y su organización interna es inexistente.

Un Rénxian Celestial dispone de las habilidades habituales de un mortal (Dishàng zhǔzhě/ Zhìdì jūn) o un Wraith (Dixià zhǔ). Cualquier Arcanoi aprendido como Wraith es conservado por el Rénxian Celestial vivo pero sólo podrá utilizarlo cuando muera, aunque no reciba de nuevo la posición de Dixià zhǔ. De la misma manera un Dixià zhǔ que vuelve a la vida como Dishàng zhǔzhě descubre que puede volver a utilizar la magia menor que hubiera aprendido anteriormente en su cuerpo terrenal.

A pesar de los muchos mitos y esperanzas que circulan entre los Zhìdì jūn, éste es el nivel más elevado al que un Rénxian Celestial puede aspirar y nunca se convertirán en Inmortales Verdaderos. Los Rénxian Celestiales sirven al Cielo a cambio de una existencia extendida pero también porque muchos creen en la posibilidad de que recibirán el Hechizo de la Vida como recompensa. Sin embargo, al convertirse en Rénxian, se han negado a sí mismos esa posibilidad.

APÉNDICE IV

LOS GATOS DE COLA LARGA

Los Gatos de Cola Larga aparecieron por primera vez en el suplemento **Mundo de Tinieblas 1ª edición** (no traducido al español), donde fueron descritos con el término Hengeyokai. Desde entonces no han vuelto a aparecer en las líneas de juego de Mundo de Tinieblas y la palabra ha sido reciclada para designar a los cambiaformas orientales de la ambientación de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**. Sin embargo, sus vidas prolongadas los convierten en criaturas interesantes para los Inmortales de **Mundo de Tinieblas: Momia** y por supuesto, para este suplemento, por derecho propio.

“El gato es misterioso y puede ver cosas extrañas que los hombres no pueden ver.”

-H. P. Lovecraft

Los Gatos de Cola Larga son criaturas extrañas y longevas que comparten el mundo crepuscular de los Inmortales. Nacidos como gatos domésticos normales, de alguna forma consiguen vivir más que sus compañeros y volverse más inteligentes, adquiriendo finalmente la capacidad de adoptar forma humana. Cuando han tomado una forma humana no tardan mucho en dominar la habilidad para adoptar formas humanas variadas de cualquier edad, sexo o tamaño.

Con la forma humana llega la capacidad de hablar y la habilidad de usar una forma de magia similar a los Hekau, así como la posibilidad de ser afectado por el Hechizo de la Vida. La longevidad de los Gatos de Cola Larga a menudo los imbuje con el deseo de vivir eternamente y los Gatos de Cola Larga buscan a los Inmortales con la esperanza de unirse a sus filas. Por lo menos están dispuestos a conceder cierto respeto a los Renacidos porque son una de las pocas entidades que pueden debatir sobre la eternidad sin el riesgo de entrar en un frenesí de sangre.

Aunque fueron descubiertos y observados por primera vez en el archipiélago de Japón, los Gatos de Cola Larga son un fenómeno mundial. De hecho puede incluso que sus orígenes se remonten al Antiguo Egipto y a los Renacidos, pues fue en la tierra de Khem donde los gatos fueron domesticados por primera vez y quizás fue en el templo de la diosa Bast donde comenzaron a vivir largas vidas.

Los Inmortales que estudian a estas extrañas criaturas lo hacen por la información que les proporcionan sobre el Hechizo de la Vida y los deseos de Isis. Algunos creen que Isis simplemente adoraba a sus mascotas felinas, pero otros creen que hubo mucho más en esa relación.

Los Gatos de Cola Larga se sienten atraídos por los Inmortales por muchas razones, principalmente por lo que pueden ofrecer a los Gatos. Los Inmortales saben cómo sobrevivir eternamente, tienen acceso a secretos y placeres que los Gatos ansían. Sin embargo, los Gatos aprenden a amar y

apreciar a quienes cuidan de ellos y muchos terminan adoptando comportamientos familiares –con el Inmortal como protector y el Gato de Cola Larga como mascota.

Además de ser un compañero elegante y un socio misterioso, el gato representa la habilidad de la humanidad para atraer y coexistir junto a los aspectos más feroces de la naturaleza. Al contrario que perros y caballos, el gato nunca puede ser domado, sólo apaciguado. Nos recuerda que no siempre estamos en la cumbre de la creación, y que no siempre somos la cosa más bonita de la habitación.

En Egipto durante el Reino Nuevo la devoción y adoración de los gatos superaba en gran proporción a la de cualquier otro animal. Los gatos eran asociados con los muertos, y un gato que pertenecía a una persona que había muerto recientemente era contemplado con gran suspicacia y a veces se lo encerraba para evitar que se convirtiera en un *kasha*, una especie de demonio que descendía del cielo para robar cadáveres y que a menudo adoptaba una forma felina.

La reverencia a los gatos no es sólo específica de la civilización egipcia. En el Reino Medio los Gatos de Cola Larga también son numerosos. Según la mitología china en una ocasión el emperador Shih Huang Ti encontró un gato durmiendo en la manga de su traje; en lugar de despertarlo, cortó la manga para no molestar al animal. Si el hombre que se convertiría en el tirano despótico del Reino Oscuro de Jade tenía a los gatos en tan alta estima y al mismo tiempo sentía tanto desprecio por los humanos, es necesario admitir el poder de seducción de los felinos. La misma historia se cuenta sobre el profeta Mahoma en una historia dirigida a cuidar y sentir compasión por todos los animales, no sólo los gatos.

Documentos antiguos revelan que los gatos siameses en su país de origen, eran venerados como guardianes de los templos. Cuando una persona de gran posición moría, normalmente se elegía a uno de estos gatos para que recibiera el alma del difunto. Entonces el gato era llevado desde la casa del muerto hasta un templo para pasar el resto de sus días viviendo una vida ceremonial de gran lujo, con monjes y sacerdotes como sus servidores. Estos gatos comían los alimentos más exquisitos en platos de oro y dormían en cojines hechos con los materiales más lujos, que les proporcionaban los parientes del difunto en un intento de recibir buena fortuna y bendiciones. Cuando se convertían en gatos del templo, se suponía que adquirirían poderes especiales y podía interceder ante el Cielo por el alma de la persona muerta.

Esta reverencia también se puede encontrar en textos antiguos de la India, donde la presencia de los gatos relacionada con la sociedad humana se puede encontrar en grandes historias como el Ramayan y el Mahabharata, hacia el 500 a.C. El hinduismo y la religión parsi respetan todas las formas de vida y se muestran especialmente amables hacia los gatos, por lo que se espera de todos los buenos hindúes que cuiden de al menos un gato durante sus vidas.

Sin embargo, es en Japón donde las historias sobre gatos con poderes sobrenaturales adquirieron mayor popularidad y es de su lenguaje de donde deriva el nombre más utilizado para los Gatos de Cola Larga, los Bake-neko. En Japón un Bake-neko (Gato fantasma) es un felino que adquiere poderes sobrenaturales bajo determinadas circunstancias, vive más allá de la esperanza de vida habitual entre sus compañeros mundanos y finalmente adquiere la habilidad para adoptar la forma humana. En el folklore japonés cualquier gato que viva más de trece años, supere los cuatro kilos de peso o se le permita mantener una cola larga termina convirtiéndose en un Bake-neko.

En el folklore un gato también puede convertirse en un Bake-neko para ayudar a un humano a quien le debe un favor. Existen muchas historias de gatos que adoptan la forma de mujeres y niñas para convertirse en esposas (como ocurre en muchos mitos sobre los zorros) o hijas de parejas sin hijos, tratando de ayudar a sus compañeros humanos.

REN

El nombre de “Gatos de Cola Larga” no es utilizado por las propias criaturas, simplemente es el nombre que les dieron los Inmortales Xianrén, y el que se ha conservado. Los propios Gatos de Cola Larga no parecen tener mucho interés por utilizar un nombre colectivo. La mayoría de los que viven en Egipto prefieren el nombre Ta-Miat, mientras que los orientales utilizan Bake-neko, pero existen muchos nombres para designarlos. Algunos los llaman los Hijos (o Hijas) de la Esfinge, la Camada de Mafdet, Cait-Sith, o Nekomusume (literalmente, Hija de Gato), algunos aceptan Bakeneko mientras que otros se niegan a reconocer que no son completamente únicos.

En cualquier lugar donde los gatos han sido domesticados existen Gatos de Cola Larga, pero las tres concentraciones más numerosas de estas concentraciones se encuentran en Asia (Bakeneko), Egipto (Ta-Miat) y el norte de Europa (Cait-Sith). Durante mucho tiempo cada una de estas facciones sobrenaturales se ha considerado única y cada una de ellas cree que fueron los primeros gatos en “evolucionar” en cambiaformas. Aunque es posible generalizar sobre el conjunto de la especie, quizás sea necesario distinguir las tres culturas más extendidas entre los Gatos de Cola Larga.

LOS BAKE-NEKO

Los Bake-neko de Japón son la facción más numerosa de Gatos de Cola Larga en el mundo y son los mejor conocidos por Magos e Inmortales. Hasta tal punto que muchos términos de su lenguaje y costumbres se han extendido para el conjunto de las criaturas en los registros sobrenaturales.

Distantes y orgullosos, los Bake-neko ansían los beneficios de la vida humana, pero al mismo tiempo no sienten mucho aprecio por los humanos. Crean cortes elaboradas, negocian con vampiros demonios y cambiaformas verdaderos con poco temor y se niegan a reconocer la posibilidad de que cualquier otra criatura puede ser más maravillosa o increíble que ellos mismos. Desde su centro en Japón los Bake-neko se han extendido por toda Asia y se han interrelacionado con muchos Xianrén en su búsqueda de los secretos del Elixir de la Inmortalidad.

La facción más estrechamente asociada con los Inmortales está constituida por los Zocho, también conocidos como los Cachorros de Tsuki-Yumi. Son Bake-neko que se consideran los servidores del kami Tsuki-Yumi, el Guardián del Yomi, Dios de la Luna Eterna. Se organizan en torno a los templos sintoístas dedicados a este kami, que en secreto están vigilados por los Gatos de Cola Larga, y los Gatos Sacerdotes tienen un poder similar al del Rey o la Reina de los Gatos local.

Como guardián del Reino de los Espíritus, la misión de Tsuki-Yumi es gobernar sobre las almas más brillantes y puras de los muertos, los Renacidos que luchan contra Izanami el Destructor. Al igual que su dios, los Zocho se enorgullecen de su deber como guardianes del Yomi, y sobre todo de las almas que vuelven de él (sin duda porque han vivido vidas de honestidad y pureza, y carecen de pecado). Por esta razón entre las tareas de los Zocho se encuentra servir y proteger a los Xianrén, a menudo convirtiéndose en sus compañeros y asociados en momentos de necesidad.

Quizás sean los únicos Bake-neko que abrazan por completo el mundo de los muertos (Soku-no-Kum) y se encuentran realmente aliados con los Inmortales. Los Zocho tratan de crear un frente unificado contra el Olvido (Izanami) y a menudo piden a todos los demás Bake-neko que se unan a ellos. Consideran a los Inmortales kamis vivientes de lo que personifica el Dios de la Luna Eterna; esperanza, fuerza emocional, honor, amor, dinamismo y una voluntad poderosa.

LOS TA-MIAT

“Mi mano se ha posado sobre ti, el vengador ha llegado. Que Mafdet, elevada en la Casa de la Vida te golpee el rostro, te arañe los ojos, para que caigas sobre tus heces y te arrastres sobre tu orina. ¡Cae! ¡Arrástrate para que tu madre Nut te vea!

-Maldición 297, R.O. Faulkner “Los textos antiguos de las pirámides egipcias.”

Los miembros de esta facción de Gatos de Cola Larga también son conocidos como los Cachorros de Mafdet, como su legendaria benefactora, una diosa con cabeza de guepardo que personificaba la justicia legal y la ejecución. Los Ta-miat (de la palabra egipcia para gato) suelen aliarse con los Inmortales de Khem, aunque sólo sea por cercanía cultural y geográfica. Descrita como un felino que corría junto al bastón del verdugo, se decía que la diosa Mafdet arrancaba los corazones de los criminales, arrojándolos a los pies del faraón. Esta diosa también se encontraba asociada a la protección de las tumbas y otros lugares sagrados, así como la protección contra los animales venenosos, que se consideraban transgresores de Ma'at. Fue en estas posiciones que los Gatos de Cola Larga de Khem encontraron su lugar en la sociedad de los Inmortales –como guardianes de las tumbas y asesinos. Incluso después de que el culto de Mafdet fuera sustituido por el de Bast su imagen continuó apareciendo en los objetos personales de los faraones e incluso en la forma de las camas sobre las que sus momias eran colocadas. Que Mafdet y sus hijos eran compañeros y aliados de los Inmortales puede deducirse de forma bastante clara.

En los tiempos antiguos los Ta-miat tomaron mucho de la cultura de los Shemsu-Heru y a través de la adoración de Mafdet incluso eran admitidos en ocasiones en el Velo de Isis. Los Ta-miat mantuvieron una asociación mucho más estrecha con los Inmortales que otros Gatos de Cola Larga, y sufrieron tanto debido a esa relación como recibieron beneficios. El hecho de que estas criaturas inusuales sean hoy en día una rareza se debe precisamente a que a menudo se vieron arrastradas a la guerra contra el Olvido y sufrieron las consecuencias.

Estos gatos afirman que su fundadora era la compañera favorita de Isis, y que por ello se sienten satisfechos de acompañar el séquito y la corte de grandes hombres y mujeres. Ya sea como familiares de brujas o vigilando la tumba de un Inmortal, la mascota de un Shemsu-Heru o el compañero de batalla de un Ismaelita, han adoptado una posición secundaria como ayudantes o compañeros (nunca te atrevas a decir parásito y asegúrate de que puedes llegar a la puerta antes de decir mascota) en formas que otros Gatos de Cola Larga a menudo consideran ofensivas.

Adornados con joyería egipcia y pintados de kohl, bañados en leche de burra y abanicados por servidores de Nubia, los Ta-miat que vivieron durante el auge del Antiguo Egipto disfrutaron de casi tanto poder como cualquier faraón. Aunque algo egoístas, mantuvieron su alianza con el Velo de Isis y a menudo ayudaron a las diversas Dinastías que buscaron su apoyo.

Existen Ta-miat que parecen haber dejado a un lado su naturaleza egoísta y sus comodidades para seguir la senda de Ma'at, y además de los que se unieron al Velo de Isis existe una pequeña secta de Gatos de Cola Larga conocida como las Esfinges. Formalmente conocidos como los Hijos (o Hijas) de la Esfinge, estos Ta-miat mantienen una conducta agresiva y disfrutan ante la oportunidad de luchar junto a los guerreros más letales de la Liga de Osiris en la guerra contra Apofis. Se consideran los descendientes de la Esfinge e insisten en ello, por lo que se aferran a su naturaleza depredadora y combativa, y se murmura que unos pocos de ellos incluso han recibido el Gran Rito y han sido convertidos en Inmortales.

Estos Gatos de Cola Larga han estudiado las artes de la guerra con los Shemsu-Heru, han acompañado a los Ismaelitas en incursiones a los templos de Set e incluso han aceptado voluntariamente puestos que los Inmortales prefieren evitar. Cuando la batalla entre las fuerzas de Ma'at e Izfet estalla, las Esfinges actúan como espías y asesinos, quizás incluso torturadores, para quienes no pueden soportar cargar con la culpa de la atrocidad.

Las Esfinges defienden firmemente que la esfinge de la llanura de Gizah no es un león ni un faraón, sino el primero de suyos. Un gato que podía convertirse en humano. La palabra “esfinge” es griega y procede de la palabra egipcia “shespankh,” que significa estatua viva y los Gatos de Cola Larga de esta secta creen que el monumento es el mayor Ushabti del mundo. Su nombre árabe es Abu el Hol, o Padre del Terror, y las Esfinges disfrutaban con este aspecto de su semidios, la parte del gato que asusta a los ratones, que disfruta torturando a sus presas...y que precisamente procede de la Esfinge.

LOS CAIT-SITH

Además de los vampiros y momias, existen otras criaturas que viven para siempre, como las verdaderas hadas. Aunque la forma en la que engañan a la entropía ha cambiado en los pasados siglos no es muy diferente a la forma de inmortalidad que utilizan los Renacidos. Los Gatos de Cola Larga de Occidente conocen a las hadas y han realizado pactos y alianzas con ellas de la misma forma que otros se han aliado con los Renacidos de Egipto o los vampiros de Asia.

El impulso onírico de las cortes de las hadas alimenta los deseos de los Gatos de Cola Larga, y su peculiar eternidad los agrada. Algunos terminan perdiéndose en el Ensueño, convirtiéndose en presencias permanentes de Feudos y Claros de las hadas. Otros se convierten en pesadillas, secuestrando humanos, seduciendo Soñadores, o simplemente proporcionando juegos nuevos e inusuales para las hadas Oscuras.

Estos Cait-Sith, como las hadas llaman a los Gatos de Cola Larga, han aparecido en el folklore feérico no como criaturas separadas o únicas, sino simplemente como otro tipo de criatura feérica. Semejante confusión ha servido a los Gatos de Cola Larga para pasar desapercibidos y fuera de los grimorios y documentos de los místicos de Occidente. Incluso cuando las hadas abandonaron sus antiguos dominios y se convirtieron en changelings, a los Cait-Sith no les costó mucho volver a encontrarlas y restablecer las antiguas alianzas. Sin embargo las nuevas hadas habían olvidado algunas de las costumbres de la Edad Mítica y algunas incluso llegaron a creer que estos extraños felinos eran un linaje feérico perdido o una especie de Quimeras.

Los Cait-Sith modernos juegan un juego peligroso en los límites de la sociedad Changeling, participando en la política de las cortes y esperando que sus compañeros no recuerden ninguno de sus mayores secretos o debilidades. Son quizás los Gatos más conscientes de que la muerte de la magia y la maravilla forma parte de los planes del Devorador y el Olvido para toda la creación.

Se rumorea que el Consejo de la Enéade ha comenzado a interrogar a los Cait-Sith para comprender mejor la naturaleza de los Changelings y su relación con el Sekhem de los sueños.

LA SOCIEDAD DE LOS GATOS

“Los gatos fueron colocados en el mundo para negar el dogma de que todas las cosas fueron creadas para servir al hombre.”

-Paul Gray

Muchos Gatos de Cola Larga se hacen pasar por gatos domésticos ante los seres humanos (o casi humanos) para obtener comodidades con más facilidad. Sin embargo, cuando se encuentran lejos de la atención de sus “cuidadores” los gatos participan en una complicada cultura cortesana que trata de reunirse cada noche en la que la luna es visible. La vida cortesana de los gatos está llena de espléndidas canciones y danzas, a menudo acompañadas de salvajes orgías. A veces los “ratones,” (mascotas humanas) son llevados a estas celebraciones para que sus amos puedan divertirse con sus reacciones.

Las Cortes difieren en localización y estilo. Los Cait-Sith prefieren zonas rurales o salvajes y decoración celta, mientras que las festividades de los Ta-miat tienden a ser más ceremoniosas y se celebran en cafeterías y burdeles. Sin embargo las Cortes comparte unos pocos elementos distintivos como un peligroso intercambio verbal no libre de tensiones que a menudo termina provocando duelos, actos sexuales abiertos y una conducta descontrolada en medio de un esplendor opulento y festines que son el prelude de juegos crueles tras el entretenimiento de la cena. No importa cuánto intenten los Gatos de Cola Larga imitar el mundo humano, en última instancia siguen siendo gatos.

Los Gatos de Cola Larga dicen que en cada ciudad hay un Rey o una Reina de los Gatos que gobierna la Corte local. En las ciudades grandes, habitadas por muchas de estas criaturas es cierto, pero en otros muchos lugares es más una costumbre que un verdadero título. Todos los Gatos son criaturas nobles (o al menos eso piensan ellos), así que el líder de cualquier territorio se considera Rey o Reina de los gatos, al margen de que tenga una Corte con servidores o no.

En cualquier caso estos nobles proporcionan cierta organización a una especie poco inclinada a utilizar instituciones sociales complejas. Los Gatos de Cola Larga mantienen una conducta tan social como cualquier gato casero. Les gusta la compañía y la buscan, y en sus encuentros reconocen la autoridad de su alfa y desean agradarlo. Compiten con otros compañeros para ganarse la atención del alfa y en momentos de paz consiguen mucha alegría estando en compañía de otros.

Los Gatos orientales a menudo afirman que sus Reyes o Reinas son manifestaciones del kami de la luna Tsuki-Yumi y se instalan en templos sintoístas dedicados a este kami. Con igual deferencia los Gatos de otras tierras afirman que sus monarcas son avatares de la Esfinge, o de Sekhmet, o del Viejo Nick. Algunos afirman ser los descendientes del gato sabio de Dick Whittington (o incluso ser ese gato). Los Gatos de Cola Larga son hábiles ocultándose bajo una fachada de ilusiones o engañando a los demás –pero eso no quiere decir que todas esas proclamaciones sean falsas.

Todos los Gatos son criaturas de gracia, elegancia y belleza, pero algunos son superiores a otros. Los líderes de la sociedad de los Gatos son de un color blanco puro de la nariz a la cola. De hecho, en el léxico de los Bake-neko los Gatos jóvenes son llamados “negros” y los Gatos ancianos son llamados “blancos,” pero si esto fue alguna vez cierto ya no lo es por completo. Los líderes de la sociedad de los Gatos siguen siendo completamente blancos, pero los felinos de cualquier color pueden convertirse en Gatos de Cola Larga.

Bajo los Reyes y Reinas de los Gatos se encuentran los Ancianos, que han conseguido sobrevivir durante mucho más tiempo que cualquier gato normal o humano, y que aprendido suficientes trucos o reunido suficientes peones para mantener algún tipo de poder sobre los demás Gatos de Cola Larga. Los que son hábiles en el uso de la magia o los sacerdotes de los Gatos (y sí, hay muchos) normalmente se encuentran entre los Ancianos. Por las mismas razones varios Ancianos se encuentran al servicio del Velo de Isis o de los *Tianxian*.

También existen Gatos carismáticos que son admirados por sus compañeros –los más populares y hermosos, los más listos e influyentes. La cultura de los Gatos en esencia es una meritocracia construida tanto sobre unos cuantos de mentiras como por las habilidades personales de los individuos que la forman. A veces la astucia o un aspecto hermoso pueden elevar a un Gato negro a la élite del pelaje blanco.

Este orden vigente suele manifestarse siempre que los Gatos de Cola Larga se reúnen, pero no describe todas las facetas de su cultura. A veces las peculiaridades geográficas se convierten en tradiciones y facciones que comparten intereses y filosofías.

CONSEJOS DE INTERPRETACIÓN

Aunque el gato doméstico es un superviviente que se encuentra igual de a gusto en la ciudad o en el campo, los Gatos de Cola Larga son casi exclusivamente un fenómeno urbano. Pocos felinos terminan alcanzando la inmortalidad y el camino requiere ciertas comodidades que pueden ser encontradas por los gatos callejeros y caseros pero no por los gatos salvajes y campesinos. Son criaturas sociales a las que les gusta disfrutar de la atención (y lujos) de la humanidad, normalmente porque contemplan de cerca la opulencia. Sólo unos pocos que frecuentan la naturaleza lo ven como una forma de permanecer en contacto con su verdadera naturaleza felina o como un acto de disciplina ascética, pero incluso estos Gatos “rurales” comenzaron siendo sofisticados urbanitas, surgieron de los regazos de los ricos o se alimentaron de los restos bien cocinados de la basura de los restaurantes de lujo.

Parece que el sentimiento de la humanidad hacia los felinos ha influenciado la personalidad de los Gatos de Cola Larga. Son tan independientes como nos parecen, gráciles y sensuales. Parece que a todos les gusta el sexo y la diversión y es difícil encontrar uno de ellos que sea completamente altruista.

No sufren ninguno de los azotes habituales de otras criaturas sobrenaturales, a pesar de que los ocultistas los consideran algún tipo de vampiro o duende. Aunque prefieren la luz de la luna al sol, no son vulnerables a los rayos del astro rey. No sufren los efectos de la Fe Verdadera más de lo que sufriría un

gato normal y son libres de entrar y salir de terreno sagrado. Por otra parte, la mayoría prefieren no alimentarse en esos lugares y como parte de su supervivencia prefieren respetar el poder de los santuarios. Los vampiros Gaki y Kuei-jin a menudo utilizan a los Bake-neko para que retiren las barreras que les impiden entrar en los templos y unos pocos Magos crean sellos para impedir la entrada a los gatos de la misma forma que utilizan protecciones contra vampiros, ghouls, dhampiros y otras criaturas sobrenaturales.

Los Gatos de Cola Larga son arrogantes y vanidosos, considerándose mejores que todos los demás. No respetan las reglas y los conceptos del juego limpio. Antes de emprender un desafío o una lucha se aseguran de poder ganar. Ignoran la derrota o la humillación y a menudo se niegan a inclinarse ante el vencedor.

No son de fiar, pero no porque sean criaturas deshonestas, simplemente porque tienden a distraerse. Es mejor no pagarles antes de que completen un servicio, ya que pueden dejar sus tareas sin terminar por mero capricho o si surge algo que atraiga su atención. La manipulación de los demás es un juego para ellos, pero el arte de las palabras ingeniosas es de lejos su habilidad más admirable.

REGLAS Y SUGERENCIAS DE SISTEMA

“No morimos porque tengamos que morir; morimos porque un día, y no hace tanto tiempo, nuestra consciencia fue obligada a que le pareciera necesario.”

-Antonin Artaud

Los Gatos de Cola Larga viven como gatos durante varios años –en general considera que cada año vivido por un gato es equivalente a cinco años vividos por un humano. Un gato de dos años es como un niño de diez. Los siguientes dos años son la edad de la adolescencia. Los gatos bien cuidados y afortunados pueden vivir hasta veinte años, lo mismo que los pocos humanos que viven 100 o más años. Pero en los Gatos de Cola Larga el proceso de se detiene en algún momento, habitualmente en torno a los 4 – 8 años dependiendo de la inteligencia. Dejan de envejecer (o por lo menos dejan de envejecer tan rápido como sus compañeros mundanos) y comienzan a desarrollar consciencia propia y la capacidad de adoptar forma humana. Dejan de envejecer por completo cuando pueden comenzar a cambiar de forma y por lo tanto no mueren de viejos, pero en otros aspectos son completamente mortales.

El cambio básico de forma es una habilidad única que se manifiesta en el momento en que un felino mundano evoluciona, adquiere energía (Chi/Sekhem), que el Gato debe recuperar alimentándose de la energía vital de otros o absorbiéndola de Nidos de Dragón u objetos mágicos. Un Gato sin Sekhem no puede adoptar forma humana.

El cambio de forma es un poder especial que requiere una tirada de Fuerza de Voluntad y una tirada de Astucia cada vez que el Gato adopta una forma humana junto con el gasto de un punto de Sekhem. Si el Gato desea mantener la forma durante más de una escena debe gastar un punto adicional de Sekhem y volver a hacer la tirada en cada escena adicional que desee mantener la forma humana. No se necesita ninguna tirada ni gasto de Sekhem para que el Gato recupere su forma felina.

Un fallo en la tirada de Fuerza de Voluntad indica que el control superficial del felino sobre su forma no es firme, creando pequeñas discrepancias que una persona observadora puede descubrir. Un fallo en la tirada de Astucia indica que el animal se comporta de forma no humana. Un fracaso en cualquiera de las dos tiradas indica que el Gato de Cola Larga simplemente no puede transformarse en esta ocasión o durante el resto de la escena.

La primera transformación adopta la forma humana “verdadera” del Gato, reflejando su verdadero sexo, y a menudo tendencias étnicas asociadas con la localización en la que creció. De esta forma una Gata siamesa normalmente se convertirá en una mujer oriental mientras que un Gato egipcio de pelo corto normalmente se convertirá en un varón de Oriente Medio. A veces los humanos con los que convive un Gato afectan a su transformación hasta cierto punto, y un gato siamés en Irlanda podría convertirse en un individuo caucásico en lugar de un chico oriental. En ningún caso es una ciencia exacta.

Un Gato inconsciente o que sufre gran dolor normalmente recuperará su forma felina y la muerte siempre lo devuelve a esa forma. Los pocos Gatos de Cola Larga que se convierten en Wraiths son capaces de cambiar la forma de su corpus de la misma manera que lo hacían con su carne mortal. Consideran que tienen ambas formas y por lo tanto su recuerdo las abarca a ambas.

No importa cuál sea su forma actual, cuando el Gato ha desarrollado su naturaleza sobrenatural siempre dispondrá de mayor capacidad mental e ingenio si actúa en forma humana. En forma felina normalmente se encuentran a medio camino entre las dos especies en términos de intelecto y comprensión. Son más listos que un gato normal, pero sus instintos les impiden utilizar inteligencia o adquirir educación académica en forma felina. En forma felina no pueden hablar y en forma humana pueden imitar los sonidos de un gato de la misma forma que lo haría cualquier humano.

Sin importar la forma que adopten, todos los Gatos de Cola Larga tienen sentidos incrementados por encima de los gatos normales. Como el poder de Auspex de los vampiros, su sentido de la visión, oído y olfato se duplican por encima de lo normal. Aunque sus sentidos del tacto y del gusto no se extienden más allá de lo normal, son más agudos; un Gato puede saborear el licor en la sangre de sus víctimas o puede oler su última comida en su aliento, así como pasear sobre un suelo de azulejos y detectar un espacio hueco debajo.

Aunque estos sentidos avanzados normalmente se utilizan de forma instintiva, pueden ser activados o desactivados a voluntad. Existen ocasiones en que unos sentidos incrementados son un estorbo, como en presencia de luces brillantes o sonidos elevados. La distracción o el daño sufrido por un estímulo repentino o inesperado con los sentidos incrementados duran dos veces más tiempo y causa el doble de daño.

Los Gatos a menudo disponen de hechizos o amuletos para protegerse del daño, pero sin ellos tienen las mismas limitaciones y debilidades que un gato normal. En forma humana utilizan las estadísticas de un humano, con siete Niveles de Salud, 10 puntos de sangre y todos los beneficios del pulgar oponible. En forma felina adoptan las estadísticas de un gato normal con 5 Niveles de Salud y una reserva de sangre de 1. Su Fuerza de Voluntad, Virtudes y Senda mantienen la misma puntuación en cualquier forma, así como todos sus Atributos Mentales y Sociales. Las Habilidades no se alteran con el cambio de forma, pero muchas de ellas sólo pueden utilizarse en una forma o en otra.

GATO DOMÉSTICO

Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3

Niveles de Salud: OK, -1,-2,-5, Incapacitado

Ataques: Un dado de Garra o Mordisco

MAGIA

Los Gatos de Cola Larga son criaturas sobrenaturales y por lo tanto son capaces de utilizar las energías mágicas del Mundo de Tinieblas. Al margen de que se refieran a esta energía como Chi, sangre, Maná o Sekhem, les permite realizar milagros menores que pueden ser representados mediante las reglas para el lanzamiento de Hekau (incluyendo una Senda única llamada Shinjutsu). Asumiendo que el personaje tenga acceso a un tutor comienza el juego con tres puntos para adquirir Hekau. Sin embargo, su elección de Sendas se limita a Alquimia, Amuletos y Shinjutsu. El coste de puntos gratuitos para adquirir más Hekau y la forma de adquirir hechizos es similar al de las Momias.

En nivel 3 de Shinjutsu permite al Gato adquirir un hechizo que le permitirá utilizar una de las Sendas de Celestial, Icono (Ushabti) o Nigromancia. Aprender una Senda impide al Gato para siempre aprender las otras dos. La Senda elegida también afecta al lugar que ocupa el Gato en su sociedad, especialmente para los Bake-neko. Los Gatos de Cola Larga no pueden aprender Nomenclatura (Ren Hekau) y por lo tanto un Gato nunca puede utilizar más de cuatro Sendas de Hekau.

SEKHEM

Tras convertirse en un Gato de Cola Larga el personaje adquiere una reserva de Sekhem de 10 puntos. Pueden gastarse para activar Hekau de la misma forma que una Momia, así como para adquirir una forma humana, tal y como se ha indicado.

La reserva de sangre/Chi de un humano revitaliza la de un Gato, pudiendo alimentarse de la energía vital de otros y robar el Sekhem interno de otras criaturas vivas. Aunque casi siempre lo hacen durante un acto sexual, pueden hacerlo mientras se encuentren en una posición cercana a sus víctimas. Algunos realizan ceremonias casi religiosas para conseguir la intimidad necesaria para alimentarse. Otros se casan con humanos y se alimentan de sus parejas mientras duermen en el lecho nupcial, mientras que unos pocos Gatos de pelaje blanco especialmente hábiles ofrecen clases de meditación durante las cuales absorbe un poco de energía de cada uno de sus estudiantes. Sin embargo, los Gatos prefieren alimentarse con cuidado y despacio cuando pueden, y jugar con su comida. La cantidad de Sekhem que pueden absorber es limitada y sólo pueden adquirir un punto cada media hora de esta manera.

Los Gatos de Cola Larga pueden alimentarse de Sekhem de una forma más rápida ingiriendo la sangre de sus víctimas, consiguiendo un punto de Sekhem por cada punto de sangre bebido. Los Gatos bebedores de sangre raramente matan a los humanos al hacer, prefiriendo un tipo de vampirismo más íntimo y cuidadoso. También puede alimentarse de animales, incluso de otros Gatos, y un ratón muerto a menudo basta para proporcionarles un punto de Sekhem.

Sin embargo, existen varias restricciones sobre las víctimas de las que los Gatos pueden alimentarse de Sekhem. Como son criaturas muy sensuales, no pueden alimentarse de personas o criaturas

que no sean activas sexualmente. Tampoco pueden alimentarse de criaturas muertas o casi muertas como vampiros, Gaki, Renacidos, Resucitados o Wraiths.

Finalmente, los Gatos de Cola Larga regeneran puntos de Sekhem cada vez que aparece la luna en el cielo. Tira un dado de 10 cada noche para descubrir cuánto Sekhem recuperan. El Sekhem regenerado de esta forma nunca puede superar la cantidad máxima del Sekhem del Gato.

LOS GATOS DE COLA LARGA Y EL RESTO DEL MUNDO

“Existe algo en la presencia de un gato...que parece despertar una sensación de soledad.”

-Louis Carnuti

El misterioso evento que provocó la aparición de los Gatos de Cola Larga es un fenómeno mundial. Aunque nadie lo sabe, parece que cuanto más elevada sea la posición de los gatos domésticos en una cultura o lugar, más gatos desarrollan inteligencia y se convierte en Gatos de Cola Larga.

Obviamente no hay Gatos en el Ártico o en la Antártida, y en Sudamérica y el sur de África parece que no hubo muchos Gatos de Cola Larga hasta la época moderna. Es justo decir que las mayores poblaciones están formadas por los Bake-neko del Lejano Oriente, seguidos por los Ta-miat del Norte de África (concentrados en Egipto) y en tercer lugar los Cait-Sith de Europa del Norte. Sin embargo, todos estos grupos disponen de presencia en América y otros lugares del mundo, pues los Gatos de Cola Larga se han extendido siguiendo las migraciones de sus mascotas humanas, aunque todavía hoy la presencia de estas criaturas en Oriente Medio y la India es escasa.

La gran mayoría del mundo sobrenatural desconoce la existencia de los Gatos de Cola Larga, y muchos de quienes la conocen los confunden con otros tipos de criaturas, y quienes realmente saben lo que son, los consideran inofensivos o peones menores. Sin embargo, los Gatos de Cola Larga son muy curiosos, especialmente hacia otras criaturas sobrenaturales con las que comparten las sombras. Los Inmortales o las criaturas de vida prolongada les interesan especialmente, pero en cualquier caso siempre están dispuestos a darle un buen uso a cualquier fragmento de información que puedan conseguir.

INMORTALES

Cabiri: *“Viejos magos ermitaños que a menudo les gusta la compañía de un gato o dos, y si eres listo sabrás utilizarlos bien. Son herramientas poderosas.”*

Crochan Geni: *“Inmortales que comparten los mismos dominios que los Caith-Sith, pero son muy diferentes a ellos. A los Nacidos del Caldero les gusta luchar y posiblemente mueras si permaneces mucho tiempo a su lado.”*

Ismaelitas: *“Posiblemente los Inmortales con una personalidad más parecida a la nuestra. Estos librepensadores son una buena fuente de información y recursos.”*

Oboli: *“La mayoría de los Gatos de Asia se refieren a estos tipos como “banqueros” o “jefes” porque les gusta contratar ayuda y recompensan bien a sus empleados. Sin embargo, son los Inmortales que menos posibilidades tienen de conocer los secretos de la vida eterna.”*

Shemsu-Heru: *“Dicen las historias que una vez fuimos los compañeros queridos de los Primeros Inmortales, pero hoy esa afirmación raramente es cierta. Los que son leales a Isis o a Bast son la mejor apuesta.”*

Tzadikim: *“He oído que solían sacrificarnos a los demonios, pero en estos días es mejor ser un gato que una cabra cuando están cerca. Apártate de las discusiones sobre religión y pueden ser muy generosos contigo.”*

Xianrén: *“Ten cuidado cuando te encuentres con los alquimistas y magos de Oriente. Saben más de nosotros que nosotros mismos.”*

Xibalba: *“Un mexicano sin pelo me dijo que los Inmortales americanos son un grupo amargado y que se enfada con facilidad. Actúa en consecuencia.”*

LOS OTROS

Vampiros: *“El problema con el vampiro medio es que el impulso por compartir la eternidad con un gatito ronroneante y sensual finalmente es superado por el impulso de beber la sangre del gatito y comprobar cómo es un gatito vampiro. Trata con ellos con cuidado, deja que te compren cosas, pero nunca acompañes a uno a su casa y nunca le dejes saber dónde vives.”*

Kuei-jin: *“Los vampiros orientales son igual de problemáticos que los occidentales. Normalmente. Sin embargo, obsérvalos con atención y descubrirás con quienes puedes negociar y cuáles es mejor evitar. Nunca bajas la guardia, y no olvides lo bien que pueden recompensar a quienes les pueden ofrecer ciertos servicios.”*

Cambiaformas: *“Aparentemente algunos de ellos, como nosotros, nacen de gatos y han aprendido a tomar forma humana. Sin embargo, somos mucho más y no son nuestros iguales. Los únicos*

cambiaformas con los que compartimos cierta relación de verdad son la tribu felina de los Ceilicanos, pero son muy pocos y dispersos, y raramente coincidimos excepto en la vieja Europa.”

Magos: *“No se puede negar que los brujos tienen juguetes y baratijas maravillosos, y pueden proporcionarnos muchas comodidades en sus torres solitarias. Necesitarás a uno si alguna vez quieres unírte a las filas de los Inmortales Verdaderos, pero como siempre, ten cuidado.”*

Los Muertos: *“No olvides todos esos cuentos de hadas y mitos sobre gatos que vigilan cementerios y las puertas del inframundo. Los muertos tienen muchas baratijas que ya no pueden usar. A pesar de lo gélidos que son sus regazos, hacerle un favor a un tipo muerto puede resultar muy provechoso, pero comprueba primero que su pago no esté podrido.”*

Las Hadas: *“Existen unos Gatos llamados Cait-Sith que consiguieron establecer buenas relaciones con estos espíritus. Eran visitantes habituales de sus espléndidas Cortes y la mayoría de ellos hasta se volvieron un poco feéricos. Muéstrate como un gato que habla y las hadas se volverán locas por agradarte, ¡pero no se te ocurra comer nada de lo que te den!”*

Demonios: *“Existen cuentos sobre gatos por todo el mundo, pero los que nos relacionan con los demonios suelen ser habituales. Nunca, nunca confíes en uno de ellos. Lo más importante, nunca te acerques al esbirro de un demonio ¡les gusta hacerles cosas horribles a los gatos!”*

Hsien: *“Existen algunos espíritus entre los Dioses Caídos que pueden tomar forma de gato, pero se dice que son considerados plebeyos por sus compañeros y por lo tanto nunca deberían confundirlos con nosotros.”*

Mortales: *“Son de lejos la especie más numerosa con la que te relacionarás, muy fáciles de manipular y débiles de voluntad. Sin embargo, también son los primeros que reconocen la majestad y belleza de los gatos, hablan muy bien de ellos y eso explica por qué los mantenemos a nuestro alrededor.”*

FACCIONES MÍSTICAS DE LOS GATOS

“Me he dado cuenta de que lo que más aprecian los gatos en un ser humano no es la habilidad para producir comida, que dan por sentada, sino su valor como entretenimiento.”

-Geoffrey Household

Existen muchas historias sobre las habilidades de los Bake-neko: vuelo (Celestial), matar a la gente e incluso resucitar a los muertos (Nigromancia). Aprenden artes mágicas similares a los Hekau que incluyen una Senda única llamada Shinjutsu. Entre las habilidades mágicas de los Gatos de Cola Larga no se incluyen poderes similares a Nomenclatura (Ren Hekau) pero mediante el dominio del Shinjutsu pueden alterar su naturaleza para aprender Celestial, Icono (Ushabti) o Nigromancia (el aprendizaje de una Senda excluye a las otras dos). Un Gato que ha elegido especializarse en una de las Tres Sendas adquiere una posición única en la sociedad de los Gatos y cumple un papel más definido.

Estas posiciones se originaron en Asia, donde los Bake-neko que demostraron dedicación comenzaron a ejercer un efecto más amplio en la sociedad que los rodea, y de la misma forma que las Het de los Inmortales poco a poco comenzaron a compartir su conocimiento con otros de sus compañeros. Ahora estas tres posiciones se consideran patrimonio de los Gatos de Cola Larga más brillantes y mejores, los que han ascendido por encima de sus naturalezas básicas. Pero en realidad un Gato siempre es un gato, aunque haya aprendido a controlar su naturaleza voluble en parte o por completo.

NEKO-MATA

Los Neko-mata son los Nigromantes y Espiritualistas de los Gatos de Cola Larga. Mediante el Lazo de los Neko-mata se dedican para siempre a la Senda de la Nigromancia y todo lo relacionado. El título de Neko-mata inspira respeto incluso de los Gatos de Cola Larga más egoístas, incrementando su poder para relacionarse con los Inmortales Verdaderos. El Neko-mata puede realizar muchas tareas necesarias para un Inmortal mientras éste se encuentra en su ciclo de muerte, y a cambio el Gato puede obtener mucho. Quienes ocupan esta posición suelen tener algún tipo de contacto o relación con los Renacidos y es muy posible que fuese a través de ellos cómo el resto de los Gatos descubrió los beneficios de la alianza con los Inmortales.

Los Ta-miat aprendieron a dominar las artes de los Neko-mata con mucha rapidez cuando sus filosofías llegaron hasta ello y bajo su influencia esta facción nigromántica prosperó. Hoy queda muy poco aparte del nombre del grupo que refleje los orígenes orientales y la organización de los Neko-mata, e incluso los Bake-neko que practican la Nigromancia tienden a seguir tradiciones y conceptos egipcios.

NEKO-MESUME

Los Neko-mesume son quizás los Gatos de Cola Larga más filosóficos y compasivos. Las leyendas sobre gatos que se convierten en humanos para ayudar a los humanos, casarse con ellos o

convertirse en hijos de parejas sin descendencia casi siempre se refieren a los Neko-mesume, especializados en el estudio de la Senda de Celestial. Aunque el Hekau Celestia les proporciona información sobre los cambios de la naturaleza y el tiempo, también abre los ojos de sus practicantes al concepto del karma.

El título Neko-mesume significa chica-gato o hija-gato y por tradición la magia de la Senda Celestial se considera exclusiva de las hembras en la cultura Bake-neko. Sin embargo, a medida que sus enseñanzas se extendieron a otras tierras y a otros Gatos este requisito se flexibilizó, pero los Neko-mesume machos todavía provocan cierta risa entre los Bake-neko.

MANEKI-NEKO

Finalmente se encuentran los Gatos que se especializan al arte de Icono y la elaboración de Ushabti mediante el Lazo de los Maneki-neko. Ellos y sus maravillosas creaciones son considerados afortunados por todos los Gatos, y sus servicios suelen ser muy solicitados por los Reyes y Reinas de los Gatos por el entretenimiento que pueden proporcionar. Los Maneki-neko de los Cait-Sith se cuentan entre los mejores artesanos que los Inmortales se han encontrado y se han ganado cierto respeto entre los Renacidos debido a los límites a los que han llevado la Senda de Icono.

LA SENDA DE SHINJUTSU

NIVEL UNO

CONSAGRAR LA ESPADA DEL ESPADACHÍN

Nivel Uno

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Astucia + Shinjutsu

Dificultad: 6

Sekhem: 1

El hechizo proporciona a una espada o un arma cuerpo a cuerpo similar mayor facilidad de manejo (1 éxito automático en las tiradas de Armas C.C. realizadas con el arma) durante el resto de la escena. Requiere el gasto de un punto de Sekhem (en forma de sangre), que debe derramarse sobre el arma y una rápida bendición oral del Gato.

CONSAGRAR LA ESPADA DEL TRIBUTO

Nivel Uno

Tipo: Ritual/Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 6

Sekhem: 1

Este ritual crea una espada que proporciona a cualquiera que la utilice un éxito automático en las tiradas de Armas C.C. Requiere un punto de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y un punto de Sekhem (en forma de sangre) del Gato con el que quedará armonizada. Normalmente estas espadas se crean como regalos y funcionarán en manos de cualquier criaturas consciente viva o muerta. Cada vez que la espada derrama sangre, la mitad del daño causado a la víctima (redondeando hacia abajo) va a parar en forma de puntos de Sekhem al Gato a quien está armonizada la espada.

CONSAGRAR ESPEJO DEL SECRETO DEL ALMA

Nivel Uno

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 6

Sekhem: 2

Este hechizo crea un espejo que refleja los defectos de quien mira en él y conserva ese reflejo durante unos pocos momentos. El Gato con el que el espejo está armonizado puede mirar en él y ver los peores aspectos de quienquiera que haya mirado en él la última vez. Puede tratarse de una Virtud baja, una adicción o alguna otra debilidad con el potencial de ser manipulada. La creación del espejo requiere un punto de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que lo crea y un punto de Sekhem (en forma de sangre) de la persona a la que será armonizado.

CONSAGRAR ESPEJO DE LA BELLEZA DEFINITIVA

Nivel Uno

Tipo: Ritual
Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias
Dificultad: 6
Sekhem: 2

Este hechizo crea un espejo que refleja de forma hermosa e idealizada a quien lo mira. Requiere un punto de Sekhem (en la forma de sangre) del Gato que lo crea y un punto de Sekhem (en forma de sangre) de la persona a la que será armonizado. El Gato al que está armonizado al espejo puede utilizar el espejo para adquirir una versión increíblemente hermosa de su forma humana.

CONSAGRAR ESPEJO DE BELLEZA ILUSORIA

Nivel Uno
Tipo: Ritual
Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias
Dificultad: 6
Sekhem: 2

Este hechizo crea un espejo que refleja a quien lo mira con una versión idealizada y hermosa. Requiere el gasto de un punto de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que lo crea y de un punto de Sekhem (en forma de sangre) de la persona con la que lo armonice. Estos espejos se regalan para seducir a las víctimas aprovechando su narcisismo y funcionará con todo tipo de criaturas sobrenaturales. Quien mire en uno de estos espejos debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad o perderá un punto de Sekhem (Chi, Qi, sangre, Gnosis, Quintaesencia, Fuerza de Voluntad, Pathos, Glamour) que ira a parar al Gato con el que el espejo está armonizado.

MARCAR EL TERRITORIO

Nivel Uno
Tipo: Ritual
Reserva de dados: Shinjutsu + Callejeo
Dificultad: 6
Sekhem: 1

No se puede negar que los Gatos son criaturas territoriales. Sin embargo dentro de su territorio un Gato tiene una ventaja distintiva si se le permite realizar este ritual. Imbuyendo sus garras con Sekhem y arañando los límites de su territorio un Gato de Cola Larga es capaz de delimitar mágicamente su perímetro. Dentro de este dominio el Gato puede realizar todas sus tiradas como si tuviera una especialidad y volver a tirar cualquier 10 obtenido.

NIVEL DOS

CONSAGRAR ESPEJO DE LA ILUSIÓN

Nivel Dos
Tipo: Ritual/Hechizo
Reserva de dados: Shinjutsu + Interpretación
Dificultad: 6
Sekhem: 3

Este hechizo crea un espejo que refleja una imagen preprogramada, y a menudo se utiliza para ocultar tumbas o engañar a los cazadores de tesoros para que caigan en trampas. Requiere 2 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que lo crea y un tercer punto de Sekhem (en forma de sangre) cada vez que es activado. Estos espejos son especialmente valorados por los Neko-mata y los Ta-miat. Algunos poderes sobrenaturales pueden atravesar la ilusión si tienen éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) contra la Fuerza de Voluntad de quien creó la ilusión.

CONSAGRAR JOYA DEL DESEO

Nivel Dos
Tipo: Ritual/Hechizo
Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias
Dificultad: 6
Sekhem: 3

Este ritual imbuye una joya que proporciona a quien la lleva un punto adicional en Carisma. Requiere 2 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y un punto de Sekhem (en forma de sangre) de la persona con la que estará armonizada. Un Gato puede utilizar la joya para incrementar su

propio Carisma o puede regalarselo a una mascota de confianza (humana o sobrenatural); cualquiera que la lleve perderá tres puntos de Carisma cuando interactúe con el Gato con el que la joya está armonizada.

CONSAGRAR JOYA DEL TESORO OCULTO

Nivel Dos

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 6

Sekhem: 2

Este ritual crea una joya que protegerá y ocultará cualquier tesoro o colección de la que forme parte. Requiere un punto de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y de un punto de Sekhem (en forma de sangre) del propietario cuyo tesoro oculta. Los Gatos utilizan este ritual para ocultar sus objetos más valiosos de los ignorantes ojos humanos que tratarían sus objetos más valiosos como una simple colección de juguetes de gato y bolas de pelo. Una pila de ropas de lujo y alimentos refinados en un callejón parecerá a ojos del mundo poco más que algo más de basura que ignorar.

CONSAGRAR MÁSCARA DE LA INOCENCIA

Nivel Dos

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Subterfugio

Dificultad: 6

Sekhem: 2

A pesar de su nombre este hechizo no siempre requiere una máscara, simplemente algún tipo de marca o alteración de la cara. Incluso una aplicación de maquillaje o quitarse unas gafas puede dirigir el efecto. Cuando se lanza el hechizo proporciona al Gato un aura de inocencia y pureza y lo protege contra formas mágicas de leer su carácter o humano.

MAULLIDOS AFILADOS

Nivel Dos

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Interpretación

Dificultad: 7

Sekhem: 1

El Gato que conoce este Hechizo puede añadir el poder místico de su maullido felino a su voz humana, proporcionándole una voz más poderosa sobrenaturalmente. Mientras este hechizo surte efecto, las reservas de dados para Seducción, Manipulación, Distracción o Interpretación, así como los intentos para tranquilizar o convencer a los demás consiguen un dado extra por cada éxito obtenido en la tirada, y no puede fracasar en la misma.

NIVEL TRES

CONSAGRAR ESPADA MARAVILLOSA

Nivel Tres

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 7

Sekhem: 5

Este ritual crea una espada que proporciona a quien la sostiene el doble de su reserva en Armas C.C., además de la capacidad de atacar y bloquear cada turno con la reserva de dados completa. Requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y 2 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato con el que estará armonizada.

CONSAGRAR ESPEJO DE CAMBIO DE SEXO

Nivel Tres

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 7

Sekhem: 5

Este ritual crea un espejo que proporciona a la forma humana del Gato un cambio de sexo. Requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que lo crea y 2 puntos de Sekhem (en forma

de sangre) de la persona con la que estará armonizado. El espejo simplemente transforma la forma humana de los Gatos en una versión similar del sexo opuesto, permitiendo a una Gata hembra adoptar la forma de un varón humano o viceversa.

CONSAGRAR LAZO

Nivel Tres

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Ocultismo

Dificultad: 8

Sekhem: 13

Este ritual crea un objeto que debe ser llevado constantemente por el Gato, y que sólo puede ser utilizado por el Gato que lo creó. El objeto a menudo es un collar o un lazo, pero también puede ser un brazalete, una cadenilla o incluso un anillo. Una vez es completado y dedicado, el Gato es capaz de practicar una nueva Senda de Hekau que depende de la versión de ritual que realice y puede gastar puntos de experiencia para incrementar esa Senda ahora. Si el Gato se quita el lazo o lo pierde, también pierde la capacidad de practicar la Senda hasta que repita el ritual y lo vuelva a consagrar, recuperado entonces el uso de todos los poderes que conociera.

Existen tres rituales diferentes, y cada uno de ellos proporciona la capacidad de comprender y utilizar una Senda de Hekau, pero niega al Gato la capacidad de aprender las otras dos. Esta elección es irreversible a menos que de alguna forma el Gato se convierta en un Inmortal Verdadero mediante el Hechizo de la Vida, en cuyo caso podrá utilizar magia como cualquier Inmortal. El hechizo de Lazo de Neko-mesume permite al Gato aprender el Hekau Celestial, el Lazo de Neko-mata permite al Gato aprender la Senda de Nigromancia y el Lazo de Maneki-neko permite al Gato aprender Icono.

FURIA DESATADA

Nivel Tres

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Fuerza

Dificultad: 6

Sekhem: 4

Este hechizo manifiesta temporalmente los dientes y garras del gato en su forma humana; proporcionándole un ataque de garra o mordisco que causa 2 dados de daño. Sin embargo ese daño es agravado. Para todos los Gatos de Cola Larga excepto unos pocos, como las Esfinges, el combate es la última medida desesperada, pero nunca está de más tener un as en la manga.

TELEPORTACIÓN

Nivel Tres

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Astucia

Dificultad: 6

Sekhem: 5

Aunque los Gatos toman grandes medidas para no permitir que otros vean el funcionamiento de este hechizo y existen dudas de si funciona igual para cada Gato, es uno de los poderes más importantes que puede tener un Gato en su repertorio. Con este hechizo el Gato ya no necesita preocuparse de las puertas cerradas o de quedar encerrado, pues atraviesa cualquier barrera mundana como si no existiera.

NIVEL CUATRO

CONSAGRAR ESPEJO DE LA FORMA ALTERNATIVA

Nivel Cuatro

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 6

Sekhem: 5

Este ritual crea un espejo que proporciona al Gato una forma humana adicional. Requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y 2 puntos de Sekhem (en forma de sangre) de la persona con la que estará armonizado. El espejo sólo proporciona una forma adicional pero no existe límite al número de espejos de este tipo que el Gato de Cola Larga puede poseer. Además, el espejo puede proporcionar una forma más allá del modelo básico del Gato, permitiendo que un enorme Cait-Sith se manifieste como un pequeño hombre chino o dándole una forma occidental a un Bake-neko.

CONSAGRAR JOYAS DE COMUNICACIÓN

Nivel Cuatro

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu +Percepción

Dificultad: 6

Sekhem: 5

Este ritual crea dos joyas que vincula psíquicamente al Gato con otro individuo. Sus creaciones requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que las crea y un punto más de Sekhem (en forma de sangre) de cada uno de los dos individuos que serán vinculados a las joyas. A partir de entonces las joyas crean un vínculo que puede ser activado por cualquiera de los sujetos armonizados mediante concentración. Mientras la otra joya se encuentre a una corta distancia, se puede establecer una comunicación limitada. Es posible mantener conversaciones sencillas y cada individuo es consciente del estado general del otro, si se encuentra en peligro, si está drogado o inconsciente, etc.

CONSAGRAR LA MÁSCARA DEL ALIENTO ROBADO

Nivel Cuatro

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu +Pericias

Dificultad: 7

Sekhem: 5

Este ritual crea una máscara que el Gato puede utilizar para sobrevivir en ambientes difíciles, activada con el Sekhem robado a otros. Necesita 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y 2 puntos de Sekhem (en la forma de sangre) del Gato con el que estará armonizada. Cuando la lleva el Gato puede respirar sin problemas debajo del agua, rodeado de humo, gas venenoso e incluso en el vacío o un espacio alienígena sin efectos nocivos. Los elementos ambientales naturales como la presión atmosférica o sustancias corrosivas tampoco afectarán al Gato mientras lleve la máscara. El aire estancado de las tumbas o los restos podridos de un sarcófago no infectarán al Gato de Cola Larga y podrá caminar desde Hong Kong hasta tierra fría caminando sobre el lecho oceánico sin problemas.

INVOCAR EL SOLDADO DE TSUKI -YUMI

Nivel Cuatro

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Ocultismo

Dificultad: 6

Sekhem: 6

Se dice que Tsuki-Yumi dispone de sus propios soldados sombríos: Hiruko, Benten y Kaminari. Este hechizo invoca a uno de esos soldados para que luche junto al Gato de Cola Larga. La entidad se manifiesta desde las sombras cercanas y lucha instintivamente para proteger a su invocador. Ataca con una lanza o espada aserrada y puede bloquear y esquivar en el mismo turno sin dividir su reserva de dados.

Soldado de Tsuki-Yumi

Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Armas C.C. 5, Esquivar 3, Pelea 3

Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-2,-3,-5, Disipado

PURIFICAR

Nivel Cuatro

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Consciencia

Dificultad: 6

Sekhem: 5

Los Gatos son criaturas limpias y meticulosas, una manía que mantienen cuando tienen tiempo. Este Hechizo puede utilizarse para limpiar un espacio por completo. Después de ser purificado nada dentro del diámetro del Hechizo tendrá una mota de polvo ni muestras de ADN, huellas dactilares o manchas, auras u olores que no pertenezcan al propio Gato. Cualquier hechizo o efecto que no haya sido realizado por el Gato también será retirado y cualquier hechizo utilizado para espiar en el lugar tendrá que ser realizado de nuevo. Finalmente este espacio se convierte en una especie de refugio armonizado con el Gato. Todas las maldiciones, hechizos y efectos negativos de nivel Tres o menos es inmediatamente

neutralizado o disipado cuando el Gato entre en su territorio hasta que el Gato vuelva a lanzar el hechizo en otra localización.

NIVEL CINCO

ACERTIJO ROMPEDOR DE MENTES

Nivel Cinco

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Astucia

Dificultad: 6

Sekhem: 7

Los Gatos son un enigma, un misterio incluso para quienes conviven con ellos. Este aspecto de su naturaleza puede ser incrementado y mejorado por la Senda de Shinjutsu, permitiendo que el Gato pueda atrapar y encantar a los demás. Mientras el Gato hable, quienes sean cautivados por este hechizo son incapaces de actuar de ninguna manera. Incluso para defenderse necesitan tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad enfrentada con el Gato y pueden realizar la tirada cada vez que sean atacados. Pero hasta que tengan éxito simplemente dejarán que les ocurra lo peor.

CONSAGRAR ESPEJO DEL CUERPO ESPIRITUAL YANG

Nivel Cinco

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 8

Sekhem: 6

Este ritual crea un espejo que puede transformar a un Gato de Cola Larga en una entidad espiritual. Requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que lo crea y 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) de la persona a la que esté vinculado. Mirando el espejo el Gato se convierte en un espíritu Umbrole y al instante es transportado a través de la Celosía a la Umbra Espiritual. No se trata de una proyección astral, así que no deja ningún cuerpo detrás ni ninguna conexión con el mundo físico. Para todos los propósitos el Gato es un espíritu y hasta que vuelva a mirar el espejo sólo existe en la Umbra. Como todos los espíritus el Gato puede utilizar su Fuerza de Voluntad para muchas cosas y también puede gastar Sekhem como si fuera Fuerza de Voluntad. Se rumorea que los Cait-Sith han desarrollado una versión de este ritual que proporciona acceso al Ensueño y los reinos feéricos, pero no ha sido confirmado.

CONSAGRAR ESPEJO DEL CUERPO ESPIRITUAL YIN

Nivel Cinco

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Pericias

Dificultad: 8

Sekhem: 6

Este ritual crea un espejo que puede transformar a un Gato de Cola Larga en una entidad espiritual. Requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que lo crea y 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) de la persona a la que esté vinculado. Mirando en el espejo el Gato puede convertirse en un Wraith y al instante es transportado a través de la Mortaja hasta Soku-no-Kumi como si hubiera muerto. Sin embargo, no deja ningún cadáver detrás, ni ninguna conexión con las tierras de los vivos. Para todos los propósitos el Gato es un Wraith y hasta que vuelva a mirar el espejo sólo existe en el inframundo.

CONSAGRAR JOYA DEL SERVIDOR DE LA MUERTE

Nivel Cinco

Tipo: Ritual

Reserva de dados: Shinjutsu + Ocultismo

Dificultad: 9

Sekhem: 6

Claramente desarrollado a partir de la asociación con los Renacidos, este ritual crea una joya que le permite al Gato de Cola Larga desviar la atención de la muerte en el último momento. Requiere 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) del Gato que la crea y otros 3 puntos de Sekhem (en forma de sangre) de la persona con la que estará armonizada. Cuando un Gato muere debido a sus heridas, es la joya la que sufre su destino en su lugar, permitiendo que el Gato al que está armonizada vuelva a vivir. En

el momento de la muerte el Gato recupera al instante toda su salud y con una tirada de Fuerza de Voluntad con éxito, su plena consciencia. Aunque no existe límite al número de joyas que un Gato puede crear la cantidad máxima que puede armonizar a sí mismo o a un individuo es de 8. Más de un Inmortal se ha preguntado si existe alguna relación entre este hechizo y el método de inmortalidad de los Ultra Mortalitas.

NUBES SOBRE LA LUNA

Nivel Cinco

Tipo: Hechizo

Reserva de dados: Shinjutsu + Sigilo

Dificultad: 6

Sekhem: 9

Se dice que todos los que acechan en las sombras son hijos de Tsuki-Yumi; es el dios de la Luna Eterna, el guardián de los difuntos y una divinidad protectora de los Inmortales de Japón y Asia. Personifica la esperanza, la fuerza emocional, el honor, el amor, el dinamismo y la voluntad fuerte y es el enemigo de Izanami. Como también es muy apreciado por los Bake-neko en sus templos a menudo se encuentran los Inmortales y los Gatos de Cola Larga.

Este hechizo permite al Gato de Cola Larga invocar al kami de la luna o a entidades similares para que oculten sus movimientos. La magia desatada puede ofuscar por completo la Corte de un Rey o desviar a los agentes de la ley de toda una ciudad permitiendo que un ladrón escape. Esta magia poderosa oculta al invocar del mundo, pero su presencia puede ser revelada mediante poderosos medios mágicos. Sin embargo, casi ningún poder puede atravesar las ilusiones y engaños que ocultan al Gato hasta que haya cumplido su tarea, momento en que las lagunas (vacíos en documentos, en recuerdos y demás) pueden ser detectadas por un observador atento.

LOS KASHA-NEKO: LOS GATOS PERDICIÓN

Los Gatos de Cola Larga son criaturas egoístas y caprichosas, fáciles de corromper con la promesa de placeres y recompensas. Sin embargo, el Olvido puede ofrecerles muy pocas cosas, excepto la promesa de la inmortalidad que proporciona a las Momias Perdición. La verdad sea dicha es que los Gatos de Cola Larga que aprenden el Hechizo de la Vida quieren utilizarlo sobre ellos, para que sus largas vidas sean realmente eternas.

Debido a su debilidad y al simple deseo de toda criatura de tener más, los Gatos de Cola Larga pueden corromperse con tanta facilidad como cualquier otro individuo. Las historias sobre los Kasha o Kasha-neko, un tipo de demonio con forma felina, se encuentran muy extendidas en Oriente, originadas por quienes han visto a los Bake-neko caídos. Estas criaturas descienden del cielo y roban los cuerpos de los muertos, corrompen los lugares sagrados y extienden enfermedades.

En el Antiguo Egipto a menudo se temía que un gato que había pertenecido a un difunto reciente se convertiría en una criatura demoníaca –un mito surgido quizás de los Ta-miat corrompidos por el Olvido mientras sus compañeros Inmortales se encontraban en su ciclo de muerte. No es infrecuente que los Gatos de Cola Larga esperen de los Renacidos que compartan con ellos la inmortalidad, y cuando no lo hacen se sienten frustrados. Es el momento en el que las fuerzas del Olvido acuden susurrando promesas de vida eterna a cambio de pequeños favores.

El Wyrm también está interesado en los Gatos de Cola Larga, tanto por su habilidad para ocultarse a plena vista como por el hecho de que son fáciles de manipular. Es probable que hayan existido y existan varios Kasha-neko poseídos por Perdiciones y convertidos en Fomori. Los Kasha pueden aprender la Senda de Shinjutsu y también pueden obtener los poderes de las Momias Perdición o en el suplemento **Legión de Monstruos de Hombre Lobo: el Apocalipsis**.

SISTEMAS ALTERNATIVOS

Si no tienes suficientes libros o simplemente no quieres relacionar tanto a los Gatos de Cola Larga con las Momias, puedes utilizar una serie de Disciplinas de **Vampiro: la Mascarada** tal y como sugería el suplemento **Mundo de Tinieblas 1ª edición**. Yo sugeriría proporcionarles acceso a Auspex, Celeridad, Ofuscación, Presencia y Taumaturgia de Vampiro: la Mascarada y/o Cultivación, Prana Yang, Prana Yin, Shintai de Jade, Shintai de la Llama Fantasma, Shintai de Sangre, Tapiz y los ritos de la **Estirpe de Oriente**. Un par de libros de Vampiro en lugar de un par de libros de Momia en la mesa importan poco y deberías elegir en función de tus propios gustos y recursos.

Una tercera opción y quizás más adecuada para el estilo de los Gatos de Cola Larga, podría ser utilizar las reglas de **Mundo de Tinieblas: Hechicero**, quizás con Shinjutsu como su senda única. El nivel de habilidad y capacidades que permiten los númenes y la magia menor encajan con el Tema y Ambiente de los Gatos de Cola Larga mejor, al menos en mi opinión. Yo mismo habría utilizado esta

posibilidad excepto que tiene una gran desventaja que desequilibra el concepto original de los Gatos de Cola Larga.

Las reglas revisadas de Hechicero no requieren nada para activar la magia menor y eso hace que la necesidad de los Gatos de Cola Larga de adquirir energía (sangre, Chi, Sekhem) sea menos comprensible. Dejar el concepto original que exigía que se alimentaran de la sangre/energía sexual de otras criaturas simplemente para sobrevivir, simplemente los convierte en otro tipo de vampiro y les quita gran parte de su individualidad como criaturas únicas. Tú decides cuáles son los requisitos que encajan mejor en tu Crónica.

MOMIA COMPANION

El Hechizo de la Vida se realizó por primera vez en el Antiguo Egipto y poco a poco se extendió por el mundo. De él surgieron grandes hombres y mujeres que fueron bendecidos –o condenados- con la inmortalidad. Mueren una y otra vez, permaneciendo en el inframundo durante un tiempo y después renacen completamente recuperados. Durante toda su eternidad los Renacidos han luchado contra las fuerzas de Izfet, el Olvido y la destrucción... ¡pero ya no están solos!

Mundo de Tinieblas: Momia Companion incluye:

- Trasfondo y reglas extendidas de las facciones originales de Momia y cuatro nuevas Dinastías.
- Más detalles para interpretar personajes de Momia en el Mundo Subterráneo de Wraith.
- Nuevas Momias Perdición que luchan contra los Renacidos.

Un suplemento de Mundo de Tinieblas para Momia 2ª edición