

Antigua Mesopotamia nocturno: Una guía para Vampiro

Por Robin

El siguiente artículo puede utilizarse como ambientación para campañas en el Mundo Antiguo, o como material de ayuda para Edad Oscura o campañas modernas enfocadas en la investigación del Libro de Nod.

En este artículo hay tres clases de material:

- Los escritos del Hermano Sibelius de los Mnemosyne, un erudito moderno que puede no haber comprendido todas las implicaciones de sus hallazgos; sus teorías pueden ser parcial o completamente erróneas, o tan correctas como consideres.
- El texto de las cinco tablillas que ha sido obtenido por los Mnemosyne; se supone que es una fuente genuina, pero posee ciertas contradicciones con las teorías del Hermano Sibelius y con otras fuentes. Están basadas en las tablillas de la Antigua Mesopotamia y la mitología mesopotámica así como en el Libro de Nod publicado por White Wolf y otras fuentes. Están escritas en el estilo de la poseía mesopotámica con su característica repetición. Puedes utilizarlas como ayuda de juego, y su veracidad queda a tu discreción.
- Los textos de ambientación sobre la magia mesopotámica y las creencias en el más allá están basados en obras científicas de Historia Antigua, y han sido interpretados en el contexto de Mundo de Tinieblas. Finalmente, la línea de sangre de Inanna y su disciplina son presentadas en el formato normal.

Dioses de las Ciudades

Este texto describe los hallazgos del Hermano Sibelius de los Mnemosyne que se encontró con Marduk, dios de Babilonia, en Bagdad durante la Operación Tormenta del Desierto.

Cuando Fuimos Dioses

Otro texto del Hermano Sibelius, que detalla el papel que los Vástagos jugaron en la mitología babilonia.

El Libro de Nod: Las Tablillas Cuneiformes Babilonias

Cinco tablillas cuneiformes cedidas a los Mnemosyne por un extraño desconocido, posiblemente el fragmento más antiguo del Libro de Nod.

Línea de Sangre: Inanna

Un linaje de seductoras sacerdotisas místicamente conectadas; incluye su disciplina *Mente Única*.

Interpretación en Mesopotamia: 1700 a.C.

Información útil sobre el Mundo de Tinieblas en torno a Babilonia y Mesopotamia en la época del reinado de Hammurabi.

La Magia de Babilonia

Información sobre las creencias mágicas del mundo mesopotámico.

El Inframundo Babilonio

Una descripción del más allá en el que creían los antiguos babilonios.

Onomástica de la Antigua Mesopotamia

Un listado de nombres de los períodos sumerio, babilonio y acadio que han podido encontrarse en tablillas de barro y otras fuentes.

Una nota de cautela

No debería hacer falta decirlo, pero este artículo está pensado para un juego de rol. No es un trabajo erudito sobre la antigua Mesopotamia, y aunque se ha realizado cierto trabajo de investigación, sigue siendo una obra ficticia.

DIOSES DE LAS CIUDADES

El Testimonio del Hermano Sibelius de los Mnemosyne

Testimonio de Sibelius, Hermano de la sociedad de los Mnemosyne de la Sexta Generación, presentando ante el Symposium de Alejandría el 30 de Abril de 1995; considerado impropio para la circulación y archivado en la Bóveda Apócrifa de la Librería Mnemosyne de Alejandría. Acceso restringido; sólo con el permiso del Patriarca Mnemosyne.

Hermanos y hermanas en la búsqueda de la iluminación, me presento ante vosotros portando testimonio de las valiosas revelaciones que me han sido confiadas en los últimos cuatro años por la gracia de Marduk, un anciano de nuestra raza Cainita, con quien tuve el privilegio de reunirse y debatir durante mi investigación en Oriente Medio.

Como algunos de vosotros sabréis ha sido mi labor estudiar y evaluar los hallazgos de tablillas cuneiformes y otras fuentes arqueológicas de la región de Iraq que puedan llevarnos a ampliar nuestros conocimientos sobre los primeros días de los Hijos de Caín. He cumplido esta tarea durante siete siglos y medio de mi existencia, que me fue otorgada por mi alabado sire Khaleb, que su alma inmortal descansa en paz al lado de los Hijos de nuestro Padre. He desempeñado un papel muy importante en la reconstrucción y restitución de lo que ahora conocemos como el Libro de Nod, y durante el siglo pasado he dedicado todos mis esfuerzos a guiar los recursos del mundo mortal hacia la excavación de los restos de la civilización que los mortales consideran como el origen de todas las culturas.

A principios del año 1991 me encontraba con uno de mis servidores en Bagdad, que en su vida cotidiana es un destacado historiador y arqueólogo y un famoso erudito conocedor de las civilizaciones del Creciente Fértil. En estos días el condenado gobierno de ese miserable país estaba involucrado en algún tipo de disputa sobre los territorios del este que tuvo grandes repercusiones en todo el mundo mortal y tristemente detuvo momentáneamente mis esfuerzos relativos a la investigación sobre nuestros orígenes.

En estos días el mundo mortal ha declarado la guerra a Iraq y la hermosa ciudad de Bagdad ha sido el objetivo de frecuentes incursiones aéreas y los bombardeos han destruido valiosos tesoros arqueológicos. Las pérdidas ocasionadas sobre nuestra investigación todavía no han podido ser evaluadas, pero la Diosa de la Fortuna puso un ojo favorable sobre mí cuando una noche mientras me encontraba en medio de las ruinas de un pequeño museo donde había esperado encontrar los restos de un nuevo lote de tablillas cuneiformes desenterradas recientemente en una excavación al sur, y que encontré completamente destruidas entre los escombros. No quedaba nada del edificio; donde se había alzado sólo quedaba un profundo foso, en el que podían discernirse algunas tuberías rotas, derramando agua en las profundidades. Descendí, esperando encontrar algunos fragmentos de reliquias que pudiesen aprovecharse y pudieran ayudarme en mis investigaciones. Quedé profundamente desilusionado al respecto. Pero en el momento en que finalmente acepté la futilidad de mi búsqueda, oí que algo se movía entre las pilas de escombros en lo más profundo del cráter.

Utilizando toda mi fuerza comencé a explorar los escombros y desenterré lo que creo que ha sido el hallazgo más importante en la historia de mi investigación.

Bajo los escombros encontré un cuerpo, postrado sobre su espalda, no como si hubiera sido aplastado durante la destrucción del edificio, sino yaciendo dormido y descansando bajo los cimientos. Estaba vivo –vivo, por supuesto, como nosotros, hermanos o hermanas, porque era uno de los nuestros. Era un hombre de piel oscura, como nuestros compañeros del Clan Assamita y de rasgos de Oriente Medio. Llevaba una túnica de tela desgastada que se deshizo en polvo tan pronto comenzó a moverse para liberarse de los escombros. Descubrí que los escombros que lo rodeaban no pertenecían al edificio destruido, sino que eran los restos de una especie de sarcófago de piedra en el que el antiguo había descansado durante un tiempo mucho más largo de lo que sospeché en aquel momento. El Antiguo estaba consumido y sediento y se había despertado de su estado letárgico debido a las explosiones que habían atronado Iraq. Cayó sobre mí, pero conseguí esquivarlo con facilidad. Sentí el movimiento de varios seres

humanos entre las ruinas y los llamé con mis dotes sobrenaturales. Tres de ellos saciaron la sed del Antiguo, y sus cuerpos fueron enterrados bajo los escombros.

Ofrecí refugio al Antiguo en mis habitaciones y pronto establecimos cierto contacto, aunque su dialecto de la lengua árabe era anticuado incluso para mí y las palabras de otras lenguas que hablaba eran incluso más crípticas y desconocidas. A medida que pasaban las semanas nuestra comunicación mejoró; el choque cultural fue muy duro para el Antiguo, y ambos permanecimos en el interior de las habitaciones reforzadas que yo utilizaba como refugio durante casi todo el tiempo. Su apetito era voraz, pero debía ser alimentado. Sin embargo, el precio en almas mortales mereció la pena.

Cuando los bombardeos comenzaban el Antiguo estaba al borde del frenesí, pero yo conseguía tranquilizarlo y lo confinaba en una habitación blindada durante los momentos más peligrosos. Cuando recobraba su coherencia, hablaba durante noches enteras y me iluminaba sobre la historia de los nuestros durante los antiguos días cuando gobernaba el rey Hammurabi.

Marduk era el nombre que utilizaba, Marduk de la Quinta Generación. Cuando le pregunté sobre su clan me miró confuso. Entonces dijo que podía considerarlo como un Hijo de Assam, aunque el Clan Assamita no había sido formado todavía en los días cuando fue convertido en vampiro.

Esto fue lo que me dijo.

Marduk había sido Abrazado a principios del Segundo Milenio antes de Cristo por Marduk de la Cuarta Generación. Entonces era costumbre que los chiquillos heredaran los nombres de sus sires. Hablaré más sobre esta costumbre en su momento.

Como Marduk me dijo, la Segunda Ciudad había caído miles de años antes. Caín era una leyenda incluso entre sus compañeros, al igual que la Segunda y la Tercera Generación. Como el Libro de Nod nos cuenta, la Profecía de Uriel hizo que la Tercera Generación prohibiera a su progenie crear más chiquillos bajo las leyes de la Segunda Ciudad. Pero cuando la Segunda Ciudad cayó, la Tercera Generación se esparció a los cuatro vientos, y los vampiros de la Cuarta Generación se gobernaron a sí mismos y crearon una Quinta Generación para servirlos. A estos nuevos vampiros también se les prohibió procrear.

En el milenio siguiente los Vástagos de la Cuarta Generación guiaron a los mortales como ovejas. Les hicieron crear nuevas ciudades, la más vieja de las cuales era Ur. En estas ciudades estos Vástagos eran considerados dioses. Cada ciudad tenía su dios. Ur era el dominio de Nanna, Dios de la Luna. Se rumoreaba que él no sólo era uno de los chiquillos de Malkav, sino el propio Antediluviano, maldito con la locura y que creía que era otro Vástago. Si esto es cierto, tan potente era su engaño que su sangre menguó en poder y su progenie no era más fuerte que los vampiros de la Quinta Generación.

Anu, chiquillo de Ventrue, gobernó sobre Uruk, y posteriormente aceptaría a Inanna de Malkav como su diosa consorte. Inanna era también la Diosa de Nínive, y existía un peculiar rasgo de Inanna y su progenie que puede considerarse como una de las primeras líneas de sangre, probablemente extinta en la actualidad.

Eridu pertenecía a Enki, hijo de Brujah, no el condenado diabolista Troile, que por entonces merodeaba por las extensiones salvajes de África.

Nippur se encontraba en manos de Enlil de Lasombra, Dios del aire. Kish era el dominio de Ki, Diosa de la tierra, hija de Gangrel, que a menudo merodeaba lejos de su ciudad. Otras ciudades pertenecían a otros dioses, pero Anu, Enki, Enlil y Ki eran los principales.

Siglos más tarde apareció la civilización de Akkad, que perteneció a la progenie de Troile, que había regresado de África, y que se convirtió en su primera Cartago. Después de la caída de Akkad se alzó la legendaria Babilonia, y esta ciudad se convirtió en el dominio de Marduk, un chiquillo de Assam.

Era costumbre que cada dios enviase a su progenie a habitar sus templos en otras ciudades en su nombre. De este modo el Vástago con el que hablaba había sido enviado por su sire a Nínive. En vida había sido un sacerdote de Marduk el Cazador, que se decía había formado el mundo a partir de la carcasa de Tiamat (que se rumoreaba había sido una chiquilla de Nosferatu que se convirtió en un demonio para los mortales de su época y era una diosa subterránea perteneciente al grupo de los Nictuku).

Marduk el chiquillo desempeñó su cometido durante casi mil años, pero entonces los humanos se rebelaron contra sus dioses y rompieron su yugo. La Crónica de las Sombras refleja esto en las Leyes de la Canalla: “No te convertirás en un dios para los Hijos de Set, porque el Todopoderoso se enfurecerá en el cielo y maldecirá al linaje de Caín para siempre. Recuerda a la hermosa Ashtoreth (Ishtar/Inanna), recuerda al obeso Baal (también conocido como Shaitan, fundador de la maldita línea Baali), recuerda al fuerte Tammauz (de acuerdo con Marduk un antiguo Gangrel previamente conocido como Enkidu que fue maldito a dormir durante la tierra durante medio año y sólo podía levantarse a instancias de Inanna). Sabed que los Hijos de Seth se alzarán contra vosotros con las armas del Todopoderoso y os destruirán si os mostráis como dioses ante ellos.”

El conflicto entre los Dioses de las Ciudades y los Baali que habitaban la temida ciudad de Chorazin y subvirtieron la cultura minoica fue muy duro para los mortales. Al mismo tiempo otro hijo de

Malkav llamado Yahwe llevó a una tribu de humanos llamados los Abrahimitas desde Ur al oeste para establecer una nueva cultura basada en las tradiciones transmitidas directamente de las leyes de la Primera Ciudad. Esta cultura consiguió gran poder, y entre los Baali y los Israelitas, como fueron conocidos los descendientes de Abraham, los Dioses de las Ciudades perdieron sus tronos.

Actualmente la mayoría de los dioses han perecido. Marduk no conocía a ningún superviviente salvo él mismo. Los clanes tal y como los conocemos fueron fundados posteriormente. Marduk no pudo informarme del lugar de descanso de ningún Antediluviano. Durante mil años después de la caída de Nínive, durmió bajo las cavernas de Capadocia. Entonces, durante un espacio de trescientos años, se alzó nuevamente y fue testigo de la muerte de Cristo y el crecimiento de sus seguidores. En adelante dormiría y despertaría durante breves períodos de tiempo y finalmente descansó en el lugar donde lo había encontrado en una violenta noche del año 786.

No lejos de ese lugar descansa nuevamente, porque está cansado de la vida y teme que los apetitos de su Bestia terminen por dominarlo. Me enorgullece poder llamarle amigo, porque es lo que ha sido durante cuatro años. Hay mucho más de lo que me dijo sobre su vida como un dios, pero el tiempo no me permite exponer todos sus secretos aquí.

Os agradezco vuestra paciencia. Estaré encantado de responder a todas vuestras preguntas. Creo que muchos de vosotros leeréis después este breve resumen de mis descubrimientos. Que Caín os guarde a todos.

CUANDO FUIMOS DIOSES

Observaciones sobre la Mitología Mesopotámica

*Por el Hermano Sibelius de los Mnemosyne
Presentado en el Symposium de Alejandría del 17/9/1995*

Prefacio

Se me ha pedido que exponga los conocimientos que Marduk, a quien he encontrado bajo las ruinas de Bagdad, me reveló con respecto a los orígenes de los Vástagos. En mi testimonio previo ante el Symposium he dado los nombres de los Antediluvianos y las afiliaciones de clan de ciertos miembros del panteón Sumerio/Babilonio tal y como me fueron explicados por Marduk. Lamento haber dado una imagen de incuestionable certeza con respecto a estas interpretaciones, pues eso es únicamente lo que son.

Debería quedar claro que en la época de Marduk como representante de su dios en Nínive, los nombres de Caín, sus chiquillos y su progenie así como los nombres de los clanes tal y como los conocemos hoy todavía no existían. Tal y como revela el siguiente texto, la historia de los Vástagos era muy diferente a los ojos de Marduk y los vampiros de su época. Los textos y fragmentos que comprenden nuestro Libro de Nod en su mayor parte no serían escritos hasta los siglos y milenios siguientes, mientras que la Primera y la Segunda Ciudad y el Diluvio eran acontecimientos de un pasado mítico del que no quedaban testigos, ni siquiera entre los eternos Dioses de las Ciudades que fueron creados después del Diluvio. Se cree que por entonces los Antediluvianos todavía caminaban sobre la tierra, pero para la mayoría de los Vástagos sólo eran mitos; eran Dioses que habían muerto y de cuya carne, hueso y sangre la tierra había sido formada.

Los nombres de Caín, su progenie y los fundadores se hicieron familiares para Marduk sólo durante sus breves períodos de actividad, mientras que los nombres antiguos habían sido olvidados, y algunos habían desaparecido por completo. El propio Marduk había sido olvidado y su nombre ya no infundía temor en los corazones de los mortales y los vampiros como el pasado.

Marduk reconocía a algunos de los Antediluvianos por los rumores que se susurraban en secreto por temor a atraer su atención o levantarlos de su sueño. Juntos reconstruimos las afiliaciones sobre las que he dado testimonio, pero en beneficio de la extensa biblioteca de Alejandría, y de la Bóveda de los Apócrifos, he de decir que debo reconsiderar algunas de estas afirmaciones. Este trabajo intenta ser fiel a los hechos que Marduk y yo hemos interpretado. Otras fuentes históricas recogidas en la Bóveda de los Apócrifos han sido recogidas e incluidas, pero no serán citadas.

Ahora comprendo el interés de mis antiguos con respecto a mis hallazgos y juro solemnemente no revelar ninguna de las observaciones siguientes a nadie ajeno al Symposium sea o no de nuestra sangre.

También deseo expresar mi agradecimiento por la oportunidad que me ha otorgado el Symposium por ser su instrumento en la búsqueda del conocimiento.

1. El Dios que fue Caín

Los Dioses de las Ciudades, todos Vástagos, se consideraban los hijos de una raza de Dioses Antiguos que había vivido antes del Gran Diluvio. Ellos eran venerados como dioses por su rebaño mortal.

En la Babilonia de Marduk, gobernada por el Rey Hammurabi cuyo Código de Leyes es uno de los primeros ejemplos de la ley escrita, se conservaba el conocimiento mezclado de muchas culturas. Los Sumerios habían construido sus ciudades estado, simples aldeas que reflejaban pálidamente el esplendor de la Primera Ciudad, en torno al 5000 a.C. a lo largo de los ríos Tigris y Eúfrates. Las guerras entre estas ciudades estado eran comunes, así como los ataques de las salvajes tribus nómadas de los alrededores. Las ciudades prosperaron bajo la tutela de los dioses. Los siglos de invasiones desarraigaron y desplazaron a pueblos enteros y sus creencias comenzaron a mezclarse en una, no siempre coherente, de modo que es difícil discernir qué mito particular es más próximo a la verdad. La visión del mundo que voy a mostrar es tan fiable como nuestros mitos contemporáneos sobre Caín, quizás menos. Lo que Marduk y sus contemporáneos, Vástagos y mortales, consideraban como verdadero ha sido diluido a lo largo del tiempo y ni siquiera puede ser ya demostrado.

El padre creador de los Dioses se llamaba Abzu. Abzu fue el primero de nuestra especie, y posteriormente Marduk identificó a Abzu como Caín.

El mito del asesinato del hermano era desconocido para Marduk. Abzu era un ser poderoso, inescrutable y ni siquiera humano. Con su consorte Tiamat (a quien describiré después) engendró lo que hoy llamaríamos la Segunda Generación. Pero Abzu/Caín no podía soportar el ruido que los Dioses Jóvenes hacían y quiso matarlos. Según Marduk, un Dios Joven llamado Enki mató a Abzu para salvarse a sí mismo y a sus hermanos.

Tiamat puede ser Lilith, que aparece en el Libro de Nod. Ella es la Madre de los Demonios, engendrando numerosos dragones y otros retorcidos monstruos. Junto con Abzu es el origen de los Vástagos. Ella rechazó el plan de Abzu para matar a los Dioses Jóvenes, pero juró vengarse de los Dioses Jóvenes cuando Abzu fue asesinado.

Puede que Tiamat haya sido algo más que un Vástago –quizás ella fue la madre de todas las razas sobrenaturales que han habitado la Tierra.

2. Los Fundadores de las Generaciones

Los hijos de Abzu y Tiamat fueron cuatro: Lahmu, Lahamu, Anshar y Kishar. Desconozco si existe alguna relación con los nombres de los Hijos de Caín que conocemos –Zillah, Irad, y Enoch. He teorizado que tal vez ni Abzu ni Tiamat era Vástagos, sino que la raza de los vampiros fue engendrada por ellos. Bajo esta teoría Anshar podría ser Caín en nuestra mitología en lugar de Abzu, y la muerte de su hermano dio lugar al mito de Abel. Pudo haber existido más de un progenitor –o progenitora. Los extraños Vástagos que se encuentran en el Lejano Oriente pueden descender de un hermano de Caín, si la teoría es correcta. Tristemente no existen pruebas ni a favor ni en contra de esta teoría.

Anshar y Kishar (otra posible Lilith) se cree que fueron los padres/ sires de Anu, que engendró a los Dioses Jóvenes. Para complicar más las cosas, es perfectamente posible considerar a este Anu como un tercer Caín, pues todos los Dioses posteriores se cree que descienden de él. Prefiero creer que estos nombres y generaciones son alusiones a una –que Abzu, Anshar y Anu son los nombres del mismo Dios legendario, y que los diferentes nombres derivaron de las religiones de diferentes pueblos. Al no percibir

que los diferentes nombres hablaban de la misma persona, los sacerdotes de Babilonia idearon este complicado árbol familiar para dar a cada dios y diosa un lugar en la jerarquía.

Otros dioses que no descienden de Anu son mencionados en los mitos y parecen iguales en poder a los Viejos Dioses. Pueden haber sido especies diferentes y hoy extintas de Vástagos o incluso extrañas especies o espíritus de dimensiones ajenas a nuestra realidad, tal vez nunca lo sabremos.

3. Los Antediluvianos

Cualquiera de las teorías mencionadas anteriormente puede ser correcta (o no), pero los Hijos de Anu parecen corresponderse con lo que llamamos la Tercera Generación, los Antediluvianos. Si Anu es Caín, entonces estos dioses pueden pertenecer en su totalidad o en parte a la Segunda Generación. Nosotros no lo sabemos –quizás deberíamos revisar nuestro sistema genealógico bajo una nueva perspectiva.

La consorte de Anu, otra posible Lilith, era Antu. De Anu y Antu descendieron los Annunaki y los Utukki, los Dioses del Inframundo y siete demonios malignos.

Las fuentes no son claras a la hora de identificar a todos los descendientes de Anu y Antu. Innana se cuenta entre ellos, pero algunas referencias la sitúan al lado (y a un nivel similar de poder) que Antu, a quien reemplaza posteriormente como consorte de Anu. Entre la progenie de Anu y Antu se encuentran Enlil, Enki, Gerra, Anad y Shara; se dice que otros fueron engendrados por ellos, como Marduk (posiblemente engendrado por Enki), pero algunas veces estos descendientes son iguales en poder a los Hijos de Anu y Antu. Algunos de estos dioses pueden haber sido vampiros de la Cuarta o Quinta Generación, según nuestros cálculos, pero creo que la práctica del Amaranto debió haber sido muy común en aquellos días.

Hubo una guerra entre los Dioses Viejos y Jóvenes, durante la cual Enki mató a Abzu y Marduk mató a Tiamat. La devastadora guerra fue seguida por el Gran Diluvio que borró todas las huellas de las primeras civilizaciones, y podría haber sido provocado por este conflicto.

4. Los Dioses de las Ciudades

Después de la inundación quedó muy poco. Los Dioses ancestrales estaban en letargo o habían sido destruidos y su progenie tuvo que gobernarse a sí misma. Estos dioses fueron lo que llamamos la Cuarta Generación. El sire del Marduk que me encontré estaba entre ellos como otros dioses que he mencionado en mi testimonio previo en el Symposium de este año. La Cuarta Generación juró aprender de los errores que sus sires habían cometido y regularon la proliferación de Vástagos. A cada miembro de esta Generación le fue permitido procrear, pero a sus chiquillos no. El Marduk con quien hablé era uno de estos chiquillos; él me dijo que nunca le había dado su sangre a otro y a ninguno de los Vástagos de la Quinta Generación se le permitía vivir si lo hacía, siendo destruido con su progenie.

Los Dioses de la Cuarta Generación gobernaban supremamente en sus respectivas ciudades. Marduk era el dios de la poderosa Babilonia, y el gran rey Hammurabi era su protegido. Su chiquillo Marduk era su embajador en Nínive, una ciudad que pertenecía a Inanna.

En esa época, una línea de sangre de Vástagos que estaban aliados con poderes demoníacos apareció en el sur; eran los hijos e hijas de un extraño Vástago, del que desconocemos su clan, pero que podría haber sido un superviviente de la inundación. Su nombre era Bel, posteriormente llamado Ba'al, y sus descendientes se llamaban los Ba'ali.

Estalló otra gran guerra entre los Dioses de las Ciudades y los Ba'ali. En este conflicto los Ba'ali fueron casi destruidos, pero los Dioses de las Ciudades pagaron un precio por su victoria –muy pronto, sus servidores mortales, que habían crecido lentamente en número hasta que ni siquiera los poderosos antepasados de nuestra especie podían controlarlos con facilidad, se rebelaron contra sus dioses inmortales, que habitaban entre ellos, y los expulsaron de sus templos en un primer estallido de iconoclastia. Pronto los dioses dejaron de serlo y buscaron refugio en el letargo. Así los Dioses de las Ciudades desaparecieron de la vida de la humanidad.

El Libro de Nod: las Tablillas Cuneiformes de Babilonia

Era una noche fría, sin estrellas ni luna a la vista, cuando un extraño sin nombre llamó a las puertas de nuestra fortaleza de Babilonia, que nadie conoce salvo nuestros hermanos Mnemosyne. El extraño no se identificó, pero dejó una caja de madera de cedro en las manos del hermano que le abrió la puerta, una caja de madera con una cerradura ornamentada. Entonces el extraño se marchó y desapareció de la misma forma que había llegado –sigilosamente.

La cerradura, aunque una obra de arte en sí misma, no fue difícil de abrir. Dentro encontramos, envueltas en una pieza de tela roja samita, cinco tablillas de barro. Las tablillas fueron examinadas mediante las pruebas del carbono 14 (¡Ah, las maravillas de la tecnología moderna!) y arrojaron un resultado que las situaba en algún momento del antiguo Imperio Babilónico, la época de Hammurabi.

¡Y lo que estaba escrito en ellas! Las palabras eran mucho más antiguas que las tablillas, el texto era una mera copia de un texto más antiguo que fue escrito en la olvidada lengua de Sumeria. Nadie salvo nuestros hermanos tiene conocimiento de esa lengua ¡Y qué darían los historiadores mortales por poseer ese conocimiento!

Yo mismo fui el encargado de traducir las tablillas, ya que formaban parte de mi campo de estudio. Era obvio a partir del exquisito estilo y ciertos rasgos de los símbolos cuneiformes que todos habían sido escritos por la misma persona, aunque inconsistencias de estilo y vocabulario diferenciaban cada tablilla de las demás. Originalmente cada una había sido escrita por un autor diferente en una época distinta. Al principio, pasajes completos de las tablillas, como lentamente fui descubriendo, parecían consistentes y ligados a los demás textos ya conocidos previamente, pero a medida que investigaba el misterio, el texto fue tomando un significado más amplio y siniestro. Algunos de los elementos narrativos eran completamente erróneos, contrarios a todas las versiones conocidas. Algunas referencias eran oscuras y tendrán que permanecer oscuras a los ojos de cualquier mortal – ¡pero eran clarísimos y amenazadores para los ojos de los Vástagos!

El siguiente texto es la traducción completa de estas tablillas maravillosamente conservadas; y sin duda alguien debió esforzarse por evitar que se desintegraran, y debieron de ser manejadas con extremo cuidado desde el momento de su escritura hasta hoy.

No he anotado ni interpretado la traducción –mejor que quede sin los comentarios de los eruditos y abierta a la interpretación de nuestros hermanos para que vean por sí mismos las maravillas de la antigua sabiduría que muestran. Muy posiblemente pueden considerarse como los fragmentos más antiguos de lo que llamamos el Libro de Nod –y algunos de los más perturbadores.

I: La Tablilla de los Primeros

Yo canto sobre los Primeros Sirvientes de los caídos Sirvientes de los hijos Guardianes de nombres sagrados.	Yo canto sobre los Primeros Tres surgieron Los Tres partieron juntos Los Tres partieron en compañía Andramelech despertó Nergal despertó La Anciana despertó Ellos partieron en compañía Andramelech huyó del sol Nergal buscó el sol La Anciana fue hacia el sol.	Yo canto la caída de Nergal La caída en la oscuridad La caída en el polvo La caída en el agua estancada Cayó a través de siete puertas Descuidadas por los guardianes Cayó ante el trono de la reina Ereshkigal, reina de la noche Ereshkigal, reina de los muertos, Ereshkigal, emperatriz de la oscuridad.
Yo canto sobre los Primeros de quienes hicieron sacrificios a los caídos de quienes sacrificaron a sus enemigos de quienes sacrificaron ganado de quienes sacrificaron prisioneros de quienes sacrificaron esclavos de quienes se sacrificaron a sí	Yo canto sobre el más grande entre los Primeros Yo canto sobre el señor de la	Yo canto sobre Ereshkigal La reina de la noche La reina de los muertos La emperatriz de la oscuridad.

mismos.	pestilencia	Y el dios caído Nergal se
Yo canto sobre los Primeros	Yo canto sobre el señor de las	presentó ante el trono
de quienes hirieron el ojo de	moscas	El trono de Ereshkigal
Abzu	Yo canto sobre Nergal	Y él vio su belleza
de quienes perturbaron el	que buscaba el sol	Y él vio su hermoso cuerpo
descanso de Abzu	y encontró la oscuridad.	
de quienes incurrieron en la ira	Yo canto sobre la ciudad de	Y ellos hicieron el amor
de Abzu	Nergal	Siete días y siete noches
Abzu apareció ante ellos	Yo canto sobre la hermosa ciudad	Ellos hicieron el amor
Los caídos no les ayudaron	Yo canto sobre la maravillosa	Pero Nergal se marchó de nuevo
Abzu apareció ante ellos	ciudad	Y Ereshkigal lloró
Los Hijos no les ayudaron	Yo canto sobre la ciudad de	Ereshkigal le suplicó
Abzu apareció ante ellos	Nergal	Ereshkigal lo maldijo
Los nombres sagrados no les	Y de su caída	Y si Nergal no regresaba
servieron	Nergal pronunció el nombre	Ella enviaría a los muertos
Abzu mató a los primeros	Nergal pronunció el nombre	Y haría que los muertos
Los arrojó al abismo	sagrado	vencieran a los vivos
con la carne muerta de sus	Y el nombre respondió	Y haría que los muertos
víctimas.	Nergal sacrificó la ciudad	destruyeran a los vivos
	Nergal sacrificó a los habitantes de	Y haría que los muertos
Yo canto sobre los Primeros	la ciudad	devoraran a los vivos. Ésta fue
Heridos y desmembrados	Nergal sacrificó la vida de la	su maldición.
Aguardando en el Abismo	ciudad	
Cuando Abzu derramó sangre y	Pero el caído durmió	
lágrimas	Pero el hijo durmió	
Cuando vio lo que habían hecho	Pero el nombre no fue escuchado.	
Su sangre y sus lágrimas		
en el Abismo.	Yo canto sobre los dioses	
	Los dioses estaban furiosos	
	Los dioses estaban airados	
	Los dioses oyeron los lamentos	
Yo canto sobre los Primeros		
Ellos bebieron la sangre de Abzu	Los lamentos de la ciudad	
Ellos bebieron las lágrimas de	agonizante	
Abzu	La llamada de Nergal	
Ellos fueron creados de nuevo	El eco del nombre	
Los Tres fueron creados de nuevo	Los dioses acudieron	
Y Abzu se los llevó con él.	Y expulsaron a Nergal	
	y quemaron la ciudad	
	Y destruyeron la ciudad	
	E inundaron la ciudad	
	Y todo lo que había en ella.	

II: La Tablilla de los Olvidados

Somos los Olvidados	Sabed	Los servidores serán amos de
De un tiempo antes del tiempo	Que nuestro tiempo es un tiempo	nuevo
De un mundo antes del mundo	de	Guerra
De un reino más allá de las	Nuestros días son batallas	de nuevo
estrellas.	Cada hora es una vida	Ellos utilizan el poder de los
Desde el tiempo en que Anu	Perdida en el exterior	nombres
caminó sobre la tierra	de los allí moran.	Un nuevo nombre es pronunciado
Acompañado por brillantes	Ellos construyeron altares	Un nuevo reino se forma
ángeles	Alimento para los hijos de	Pero el nombre caerá
Sobrevivimos a la primera	Tiamat	Los cincuenta nombres caerán

Guerra	Y la sangre de los más débiles	Ellos serán una maldición
Entre los poderes de los dioses	es una libación a Tiamat.	Ellos extenderán el horror
Vimos la furia de los antiguos.	Reina de los devoradores de	Ellos serán olvidados.
Oscuros ángeles caminaron sobre	cadáveres	
la tierra	Portadora del dolor	Vendrá uno
Oscuros ángeles surgieron del	Para llamarla	Regresará uno
Abismo	Derrama el agua roja de la vida	Pronunciará el nombre
	Sobre una piedra	El nombre caerá antes que él.
Somos descendientes de los	Hendida por la espada	La Guerra estallará
vagabundos de la noche	que mató a once hombres.	El Uno comenzará la Guerra
Sobrevivimos al tiempo	Que el sacrificio se cumpla y	La Guerra en el nombre del más
en el que Abzu gobernaba el	Tiamat se alzaré de su letargo	poderoso
mundo.	Del letargo en las cavernas bajo	Una guerra contra los dioses
Cuando su poder destruyó las	la tierra.	El final es oscuro.
generaciones		
Sobrevivimos en la cumbre de las	Pero nadie habla de ella porque	
montañas	pronunciar la plegaria final	Los dioses ganarán
Sobrevivimos bajo las montañas	es la muerte.	Los dioses perderán
Hablamos a los escorpiones		Los dioses serán olvidados
Hicimos una alianza con los		Los dioses dejarán de existir.
escorpiones	Ellos yacen en las cavernas de la	
Y fuimos traicionados.	tierra	
	Ellos son siete	Sus servidores morirán
Tiamat nos dio su palabra de no	Ellos son trece	Sus servidores serán cazados
volvernos a atacar	Ellos son treinta	Sus servidores cazarán a la
Ni con agua	Los suyos son legión	humanidad
Ni con viento	Ellos son desconocidos	Sus servidores gobernarán la
Pero los dioses son olvidadizos	Ellos no tienen nombres	noche
Bajo el mar de nuestra madre	Ni en el cielo	Ellos gobernarán de nuevo
Bajo el mar de la tierra	Ni en la tierra.	Pero nunca volverán a ser dioses
Bajo el mundo ellos duermen.	Ellos atraviesan la montaña del	Nunca deben ser dioses otra vez
Los dioses vengativos	crepúsculo	Para que el mundo pueda existir
muerdos pero durmiendo	Y ellos lloran en la montaña del	Y los dioses puedan dormir.
El dios caído	amanecer	
muerto pero durmiendo	Ellos acechan en las cavernas de	
y su nombre es pronunciado.	la tierra	
	Ellos aguardan el sacrificio	
	Ellos son los hijos de la noche	
El que despierta	Ellos son los hijos de la	
atrae la ira de los dioses	oscuridad.	
atrae la venganza de los dioses		
Los siete dioses gloriosos	Las	
siete ciudades gloriosas		
Su ira caerá sobre él		
Él y su mundo		
Una antigua ira		
Una antigua venganza.		

III: La Tablilla de la Creación

Cuando el cielo no tenía nombre	Los dioses estaban horrorizados	Kishar caminó entre las bestias
Cuando la tierra no tenía	por su crimen	Él llamó a las bestias
nombre	Ellos maldijeron a Kishar	Y eligió a las bestias que le eran
Cuando Apsu, el creador, unió	marcaron a Kishar	más queridas
Sus aguas con las de Tiamat	Ellos exiliaron su carne	Y les dio su sangre
Cuando ningún dios había sido	Ellos lo exiliaron de las aguas	Compartieron el poder de la

nombrado		sangre
Cuando ningún dios conocía su destino	Kishar caminó en soledad	Compartieron el vínculo de la sangre
Los dioses nacieron de ellos.	Kishar robó el corazón de Anshar	Compartieron la maldición de la sangre
Lahmu y Lahamu nacieron Sus nombres fueron pronunciados	Kishar robó la sangre de Anshar	Juntos viajaron.
Durante mucho tiempo crecieron en edad y forma.	Kishar robó el ojo de Anshar	
	De ellos formó a los animales	Kishar tomó piedras y las apiló
	Para tener compañía en su soledad.	hasta que se convirtieron en una muralla
Ellos crearon a Anshar y Kishar	Tiamat derramó lágrimas	Kishar construyó una ciudad
Ellos eran hermanos	Tiamat derramó lágrimas de sal	Kishar construyó una ponderosa ciudad
Ellos eran más grandes que los que los habían precedido	Porque entre los dioses	En la que él vivió
Ellos extendieron los días	Sólo ella amaba a Kishar	En la que sus hijos vivieron
Ellos extendieron los años	Sólo ella amaba a Kishar más que a Anshar	En la que gobernaron a la humanidad.
Ellos extendieron las edades	Tiamat siguió a Kishar a la tierra	
Ellos sirvieron a Apsu	que Kishar había atravesado	Kishar habló a sus hijos
Ellos sirvieron a Tiamat	Ella lo buscó durante días	Habló a los hijos de sus hijos
Ellos sirvieron a Lahmu y Lahamu.	lo buscó durante años	Sobre los dioses
	Ella lo buscó durante edades.	Querían convertirse en dioses
Antes de que los demás dioses tuvieran nombre	Tiamat encontró a Kishar entre las bestias	Querían ser como los dioses
Antes de que los demás dioses conocieran su destino	Kishar vivía entre las bestias	Y ellos se llamaron dioses
Los hermanos sirvieron a los antiguos	Kishar vivía solo entre las bestias	Y se mostraron ante los hombres como dioses
E hicieron su trabajo	Ella se acercó a él	Y aceptaron su sacrificio.
Anshar era bueno a los ojos de los dioses	Tiamat se acercó a él	Apsu y Tiamat estaban furiosos
Kishar era malvado a los ojos de los dioses	Y ella consoló a Kishar	Furiosos por los falsos dioses
Los dioses amaban a Anshar	Y ella despertó la sangre de Kishar	Furiosos por los hijos de Kishar
Los dioses amaban las ofrendas de Anshar	Y ella le enseñó el poder de la sangre	Y ellos crecieron
Los dioses amaban los logros de Anshar	Y ella le enseñó el vínculo de la sangre	Sus cuerpos crecieron
Los dioses odiaban a Kishar	Y ella le enseñó la maldición de la sangre	Su rabia quemó a los dioses
Los dioses odiaban las ofrendas de Kishar	Y Kishar aprendió.	Su rabia consumió a los dioses
Los dioses odiaban los logros de Kishar	Cuando Tiamat dejó a Kishar	Y los dioses lucharon unos contra otros
	Kishar conocía el poder de la sangre	Y las aguas engulleron la ciudad
	Kishar conocía el vínculo de la sangre	
Kishar se levantó	Kishar conocía la maldición de la sangre.	
Lleno de furia Kishar se levantó		
La furia de Kishar se levantó contra su hermano		
La furia mató a su hermano.		

IV: La Tablilla del Hombre

Cuando los dioses conocieron sus nombres	Los dioses dieron poder a Enlil	Enlil dio los nombres a Enki
Cuando los dioses conocieron sus destinos	Para que pusiera fin al clamor de los hombres	Él le dio dones a Enki
		Él le dio el destino a Enki

Tomaron la carne del dios muerto	Enlil envió la plaga a los hombres	Y le dijo a Enki que los llevara a los hombres.
Tomaron la sangre del dios muerto	Enlil envió la sequía a los hombres	
Tomaron el ojo del dios muerto	Enlil envió el hambre a los hombres	Enlil acudió ante un sabio
Crearon al hombre con el cuerpo del dios muerto	Los hombres murieron	Él lo llamó dios
Insuflaron la vida en el hombre	Los hombres sufrieron	Así terminó el primer linaje de los hombres
Le dieron la carne del dios muerto	Los hombres devoraron a sus hijos	
Le dieron la sangre del dios muerto	Los hombres dejaron de trabajar para los dioses.	Enki entregó los nombres a los hombres
Le dieron el ojo del dios muerto		Él entregó los dones a los hombres
Le dieron el espíritu de la muerte	Enki habló a Enlil	Él entregó el destino a los hombres
Así se cuentan sus días	Enki detuvo la ira de Enlil	
Así se cuentan sus años	Enki aconsejó a Enlil	
Así se cuentan sus edades	Hermano, calma tu ira No permitas que todos los hombres mueran	Los dioses se irritaron ante el número de muertes
	Por que su trabajo no está terminado	Los dioses se irritaron ante el número de nacimientos El clamor de los hombres se hizo insufrible.
Ellos ordenaron al hombre que trabajara	Tendremos que hacer su trabajo de nuevo	
Ellos le dieron trabajo	Pero Enlil cerró sus oídos	
Ellos le dieron deseos	No escuchó las palabras de Enki	
El hombre cumplió sus deseos	Enlil envió la inundación a los hombres s	
Él cumplió su trabajo		
Él cumplió sus tareas	Enki habló a un sabio	
Él sirvió a los dioses	Ve y construye un barco	
Y él les rezó	Toma a tu familia y llévatelos contigo	
Y él les hizo sacrificios	Llévatelos en tu barco y permaneced allí guante siete días.	
Los dioses poseían los nombres		
Los dioses poseían los dones	El sabio construyó un barco	
Los dioses poseían el destino	Reunió a su familia	
Ellos les dieron nombres a los hombres	Y permanecieron en el barco durante siete días	
Ellos le dieron dones a los nombres	Aunque la inundación de Enlil rugía como un toro	
Ellos le dieron el destino a los hombres.	Aunque los vientos chillaban como bestias salvajes	
	La oscuridad era completa	
Pasaron menos de 600 años	No había sol.	
Y la tierra se hizo demasiado pequeña		
Y el número de los hombres se hizo demasiado grande	Pero las aguas descendieron	
Su clamor molestó a los dioses	El viento cesó	
Los dioses fueron molestados por su clamor	La oscuridad se retiró	
Enlil tuvo que soportar su clamor	El sol regresó	
Él habló a los grandes dioses	Y el sabio sobrevivió.	
El clamor de los hombres era demasiado grande		
No puedo dormir con ese ruido		
Nadie puede dormir con ese ruido.		

<p> Cuando los cielos no habían sido nombrados Cuando la tierra no había sido nombrada Cuando Abzu el agua dulce Cuando Tiamat el agua salada Cuando sus aguas se unieron Los dioses fueron engendrados Lahmu y Lahamu De ellos Anshar y Kishar De ellos Anu De él Enki De él los dioses. </p>	<p> El hombre servía a los dioses Pero su clamor molestó a los dioses Los dioses ahogaron a los hombres Sólo un hombre viviría Sólo un hombre viviría para siempre Los nuevos hombres tendrían que morir Ellos no vivirían para siempre Para que su clamor no molestase a los dioses. </p>	<p> Ellos abandonarán a los hombres Y los hombres no llorarán Los hombres no sabrán lo que han perdido Pero sabrán que los dioses se han ido. </p>
<p> Su clamor molestó a Tiamat Su clamor molestó a Abzu Abzu se alzó para matar a los dioses Pero Enki descubrió sus planes Enki mató a Abzu Y colocó su cuerpo en el cielo vacío Lo extendió en la cueva del cielo Pero su sangre chilló llamando a Tiamat Y Tiamat se alzó, furiosa. </p>	<p> Los dioses tomaron a los hombres Y los reunieron en ciudades Para conocer su número Dejaron su ciudad Y se trasladaron a las ciudades de los hombres Dejaron sus cuerpos y se metieron en cuerpos de hombres Enviaron sus cuerpos entre ellos Y aceptaron sus sacrificios. </p>	<p> Un pueblo caerá Un pueblo no volverá a ver el sol El mismo sol se volverá contra ellos Shammash se volverá contra ellos Los dioses se volverán contra ellos Porque ellos acudirán a la antigua llamada Porque ellos seguirán a los viejos dioses Porque ellos pronunciarán los nombres. </p>
<p> Tiamat creó monstruos Tiamat creó demonios Tiamat creó dragones Y los envió contra los dioses Pero Enki mató a los monstruos Pero Enki expulsó a los demonios Pero Enki destruyó a los dragones Entonces Tiamat atacó a Enki Tiamat se lanzó contra Enki Pero Enki la derrotó Enki la mató Enki partió su cuerpo Levantó una mitad Y formó el cielo Arrojó la otra mitad Y formó la tierra Tomó la carne del dragón Kingu Tomó la sangre del dragón Kingu Tomó el ojo del dragón Kingu Y creó al hombre con ellos para servir a los dioses. </p>	<p> Así trabajan los hombres Así sirven los hombres a los dioses Así protegen los dioses a los hombres. </p> <p> Pero llegará un tiempo Un tiempo horrible Un tiempo de plagas Un tiempo de guerra Un tiempo de dolor Llegará un tiempo Cuando se alzarán los muertos Los dioses muertos se alzarán Cuando la guerra estalle de nuevo Cuando los dioses luchen entre ellos Y los hombres mueran. </p> <p> Llegará un tiempo I Cuando los dioses nos abandonen Cuando los dioses no acepten más sacrificios Cuando los dioses se marchen Cuando los dioses asciendan a los cielos. </p>	<p> La batalla comenzará Los dioses guerrearán Los hombres guerrearán La gente desaparecerá Pero los dioses no regresarán Ningún dios regresará Porque su tiempo habrá terminado Su edad habrá pasado Su edad no regresará. </p> <p> La guerra continuará La guerra continuará en silencio Los hombres no la verán Ellos ya no verán a los dioses Pero la guerra no terminará La guerra continuará. </p>

Línea de Sangre: Inanna

Inanna es la hija de Malkav y la Diosa de Uruk y Nínive. La adoración de Inanna estaba extendida por todas las ciudades del Creciente Fértil en el segundo milenio antes de Cristo.

Cuando Inanna creó a su primera chiquilla, el vínculo de sangre entre ellas fue mucho más que fuerte que cualquier otro vínculo previamente conocido. Ellas eran como un único ser, viviendo en cuerpos separados. Lo mismo ocurrió con todas las hijas de Inanna. Para todos los propósitos todas ellas eran Inanna. Esto les permitió desarrollar su propia disciplina conocida como **Mente Única**. Tristemente también las hizo vulnerables a todo lo que sufrían sus hermanas. Esta situación llevó finalmente a la extinción de la línea de sangre.

Apodo

Diosas del Amor

Apariencia

Todas las Inanna son mujeres hermosas. Son muy sensuales y abiertas a la sexualidad y son muy conocidas por su voraz apetito en lo que se refiere a los hombres. Los rumores de canibalismo son falsos.

Refugio

Como todos los Dioses de las Ciudades las Inanna viven en sus templos. Allí reciben sacrificios y amantes.

Trasfondo

Inanna elige muy bien a su progenie. Sólo abraza a las mujeres más hermosas, y la mayoría fueron sus sacerdotisas en vida. Como es costumbre entre la mayoría de las mujeres mesopotámicas disfrutar de su primera experiencia sexual con un extraño en uno de los templos de Inanna, la Diosa puede ver a múltiples candidatas para servirla.

Disciplinas de Clan

Auspex, **Mente Única**, Ofuscación

Debilidad

El origen Malkavian de la línea de sangre provoca un trastorno, que invariablemente es la antítesis de una personalidad múltiple. Todas las Inanna creen que son la misma persona. Constituye su fuerza pero también su debilidad. Cuando una Inanna de la Quinta Generación es dañada de alguna forma todas las demás Inanna de la misma generación sufren la mitad del daño. La fundadora de Cuarta Generación de la línea de sangre sufre una cuarta parte de ese daño. Se puede erradicar a la línea de sangre si se hace el daño suficiente sobre cuatro vampiras del linaje, pero normalmente están muy alejadas entre sí. Además, si la fundadora de Cuarta Generación es destruida, todas sus hijas morirán también. Con el tiempo, cuando a la Quinta Generación se le permita procrear, esta debilidad se perpetuará en el linaje.

Disciplina **Mente Única**

*** Los Ojos de la Hermana**

Este nivel permite a cada Inanna acceder a la información sensorial de cualquier otra Inanna. Una vez el poder es activado la vampira ve y oye lo que otra Inanna está viendo y oyendo en ese momento. Esta información incluye todos los sentidos naturales **Sistema:** Tira Percepción + Empatía contra una dificultad de 4. El poder dura mientras la vampira esté concentrada.

**** Conocimiento compartido**

Este nivel da a cada Inanna acceso a todo lo que cualquier otra Inanna sabe. Esto incluye sólo información teórica, no técnicas prácticas.

Sistema: Tira Astucia + Empatía contra una dificultad de 4. El acceso a la memoria de otra Inanna es instantánea y puede mantenerse mientras se mantenga la concentración.

***** Espejo del Yo**

Este nivel permite a una Inanna proyectar sus pensamientos, memorias y percepciones a cualquier otra u otras Inanna.

Sistema: Como Conocimiento Compartido. Este nivel es una versión activa de los anteriores poderes.

****** Entrada al Poder**

Este poderoso nivel permite a cada Inanna acceder a todos los niveles de Disciplinas que tenga cualquier Inanna. Si por ejemplo una Inanna aprende la Disciplina de Quimerismo, todas las demás Inanna pueden acceder a su conocimiento de la Disciplina, si surge la necesidad. Las Inanna también pueden utilizar niveles de poder que su generación normalmente no les permite, así que este poder también les permite utilizar los poderes de su fundadora.

Sistema: Tira Inteligencia + Empatía primero. La dificultad es el nivel de la Disciplina que la Inanna está intentando utilizar, con una dificultad mínima de 4. Si el nivel de la Disciplina afectada requiere una tirada de activación, ésta también debe realizarse, así como cualquier coste o componente adicional.

******* Asamblea**

Combinando los pensamientos de todas las Inanna a la vez, una Inanna que utilice este nivel puede convertirse en el centro de atención de todas las Inanna. Todas las Inanna oirán la llamada y ayudarán a su hermana si es posible. Este poder generalmente sólo es utilizado por la fundadora de la línea de sangre, salvo en momentos de gran necesidad.

Sistema: Tira Manipulación + Empatía contra una dificultad de 7. El efecto dura durante una escena. Si se obtienen menos de tres éxitos, no todas las Inanna responden. Cuesta un punto de Fuerza de Voluntad.

******* * Sabiduría Divina**

Siguiendo el mismo concepto del nivel 5, este poder permite a todas las Inanna unificar sus percepciones, conocimiento e inteligencia para interpretar acontecimientos futuros. No es una verdadera precognición pero funciona bien cuando se trata de predecir decisiones políticas. Hay una fuerte conexión entre las Inanna y los gobernantes mortales (que realizan una boda ceremonial con Inanna en casi cada ciudad mesopotámica después de la coronación).

Sistema: Tira Manipulación + Empatía contra una dificultad de 8. Menos de tres éxitos significan fallos menores en la predicción de una situación dada, mientras que un fracaso resulta en una completa desinformación. Cuesta un punto de Fuerza de Voluntad.

******* ** Refinar Sangre**

Cualquier Inanna puede utilizar este nivel de la disciplina para conseguir la potencia de la sangre de la fundadora (Cuarta Generación). Teóricamente podría utilizarse para crear más Inanna de Quinta Generación, pero esta utilización está prohibida (aparte el poder es temporal). Realmente la potencia adquirida es la del sire, por lo que las teorías de que Inanna puede ser la fundadora del clan Malkavian podrían tener un poso de verdad.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada, pero requiere el gasto de tres puntos de Fuerza de Voluntad. El poder dura durante una escena.

******* *** Huir de la Destrucción**

Este nivel permite a una Inanna escapar de la destrucción en un nuevo cuerpo. Primero, ella envía el alma a su sire. El sire debe entonces abrazar a un recipiente humano para que aloje su alma en

cuestión de minutos. El alma de la Inanna huida posee el nuevo cuerpo y conserva todos sus Talentos, Técnicas y Conocimientos, así como los recuerdos de su memoria. La mente y el alma de la víctima son por completo desalojadas. Cualquier daño realizado sobre el antiguo cuerpo después de la partida del alma no dañará a las demás Inanna.

Este nivel solo funciona en conjunción con el sire. Como la destrucción del sire destruye a toda su progeñe, una Inanna siempre tendrá sire. Pero si el sire está en letargo o no encuentra un cuerpo adecuado la transferencia del alma probablemente se producirá demasiado tarde y el alma perecerá (lo que matará a la Inanna y dañará a todas sus hermanas). Además, la fundadora de la línea de sangre no puede utilizar este poder sobre su propia alma.
Sistema: Ninguna tirada es necesaria, pero la transferencia del alma es definitiva. El cuerpo que queda atrás inmediatamente arde en llamas. En el futuro, poco antes de la caída de la línea de sangre este poder será utilizado como un medio seguro de viajar..

***** **Cambiar Cuerpo** *****

Con este poder, una Inanna puede cambiarse completamente con otra. Primero el alma debe ser transferida, después la mente y después el cuerpo es reconstruido a semejanza de la primera. Si durante el tiempo de transferencia, que dura varios minutos, uno de los dos cuerpos es destruido, ambas Inanna perecen. Si la transferencia es completada, el efecto es similar a una teleportación en dos sentidos. Ambas Inanna deben estar conscientes y aceptar voluntariamente la transferencia, pero no es necesario que ambas conozcan el poder.
Sistema: Ninguna tirada es necesaria, pero deben gastarse tres puntos de Fuerza de Voluntad.

INTERPRETANDO EN MESOPOTAMIA EN EL 1.700 A.C.

Introducción

La época en torno al siglo XVIII a.C. es considerada como el momento para una Crónica temporal para poderosos antiguos vampíricos (o por lo menos eso será en lo que se convertirán los personajes si sobreviven). Los textos proporcionados por Sibelius de los Mnemosyne proporcionan un toque de ambientación al trasfondo y pueden ser tan correctos o falsos como desees. Como siempre, cambia lo que no te guste.

Puedes obtener más información sobre la historia del antiguo Oriente Medio de internet y las bibliotecas. Este artículo se centra más en la adaptación de ese trasfondo histórico a Vampiro: la Mascarada o Edad Oscura: Vampiro.

Algunos interesantes suplementos de Mundo de Tinieblas con información para la crónica son el Libro del Clan Baali, el Edad Oscura Companion y Momia. El Libro de Nod, los Fragmentos de Erciyes y las Revelaciones de la Madre Oscura también son recomendables.

Algunas interesantes páginas informáticas para la crónica son:

Las Sacerdotisas de Inanna por Anders Sandberg: <http://bjz-backup.droppages.com/archive/priestessinanna.html>

La Línea de sangre Abishai por Jay Knioum: <http://www.kismetrose.com/vtm/sc/clans/Clan52.html>

Los Mnemosyne y los Jocastianos, descritos por Mitchell J. Gross: <http://bjz-backup.droppages.com/archive/mnemosyne.html> y <http://bjz-backup.droppages.com/archive/jocastatian.html>

1. La ambientación

La ambientación es el Creciente Fértil alrededor del 1700 a.C. En esa época, el rey semítico Hammurabi está unificando las ciudades estado de Mesopotamia (La tierra entre los dos ríos: el Eufrates y el Tigris) bajo su gobierno. Su ley, codificada en una estela que se ha conservado hasta la actualidad es uno de los textos legales más antiguos descubiertos hasta el momento. Leer ese texto te dará una buena idea sobre la vida en esa época. Posiblemente se encuentre disponible en tu biblioteca local o podrás encontrarlo fácilmente en una búsqueda virtual a partir de “Codex Hammurabi”. Aparte, en la telaraña informática se puede encontrar un montón de información sobre la “verdadera” Mesopotamia. Por mi parte no me centraré en los elementos históricos, sino que me concentraré en los acontecimientos del Mundo de Tinieblas.

En primer lugar una nota sobre la cronología: la fecha del 1700 a.C. no está tan fija históricamente como pudiera parecer. Encontrarás datos conflictivos sobre el reinado de Hammurabi que abarcan un período aproximado de 500 años. Esto se debe al hecho de que los Sumerios y los pueblos que habitaron el Creciente Fértil no contaban los años como nosotros, sino que unían los años a los acontecimientos. Por ejemplo: “El año en que el Rey Hammurabi escribió su ley en la piedra”. Este sistema funcionaba bien mientras la gente que había presenciado el suceso vivía, pero cuando no quedaba nadie, las fechas tienden a volverse dudosas. De modo que utiliza el período de 1700 a.C. únicamente como referencia. Yo he decidido utilizar este período porque coincide con el auge de la cultura Minoica de Creta, que es importante en el contexto de los Baali.

Aunque el sistema de asociar los nombres a los acontecimientos hace difícil fijar fechas para los breves intervalos de vida de los humanos, es bastante adecuado para los vampiros inmortales. Ésta puede ser una de las razones por las que nadie tuvo la necesidad de un calendario numérico y sencillo. Pero todos los recuerdos de los vampiros activos de la antigua Mesopotamia se remontan hasta justo después del Gran Diluvio. Todos los vampiros de la Cuarta Generación todavía activos fueron Abrazados de entre los supervivientes de la inundación o sus descendientes directos. De modo que la historia de la Primera y la Segunda Ciudad de los Vástagos ya se han convertido en leyendas. Para ser sinceros, los vampiros activos de la antigua Mesopotamia puede que sepan menos sobre sus orígenes que los eruditos vampíricos de la actualidad.

Los sacerdotes y los reyes gobiernan la tierra –como servidores de sus dioses. Cada ciudad tiene su propio dios o diosa protector; se da una lista en el testimonio de Sibelius. En el momento de la crónica el papel de estos dioses ha sido usurpado por los vampiros. Estos vampiros se consideran como la encarnación de los dioses (Cuarta Generación) o como mínimo sus enviados (Quinta Generación). La idea de los clanes unificados todavía no ha aparecido. En su lugar cada Dios o Diosa funda su propio linaje, que en algunos casos se convierten en auténticas líneas de sangre (Ver Línea de Sangre: Inanna, como ejemplo).

Para una comprensión más sencilla este texto se limita a los nombres conocidos de los clanes y los fundadores de los clanes como aparecen en Vampiro. No hay razón para que te detengas aquí –es perfectamente posible que existieran más de Trece Antediluvianos. Los números conocidos hoy pueden haber evolucionados en lugar de haber sido fijos desde un principio.

La confusión de Sibelius sobre las generaciones en la mitología mesopotámica puede ser perfectamente ignorada. Hay dos generaciones activas, la Cuarta y la Quinta. Estos números son tomados de los registros conocidos; ¿Quién puede saber cuál es el Primer Vástago que Sibelius trata de identificar?

2. Temas

Los temas de la Antigua Mesopotamia de 1700 a.C. son el poder y el conflicto. Los personajes serán muy poderosos en épocas posteriores (si sobreviven); serán vampiros de Quinta Generación. Aunque su poder puede ayudarles con el paso del tiempo, en este momento se encuentra en el punto más bajo de la sociedad de los Vástagos. Pero no te confundas: cada vampiro es el servidor de un Dios cuyo nombre lleva en su ciudad; y como tal tiene un montón de poder a su disposición. Imagina que cada Cainita en una ciudad sea un primogénito; ésa es la situación actual. No hay Mascarada –los vampiros hacen lo que quieren porque son dioses. Normalmente eso no significa que el ganado esté sometido por completo a sus deseos como ocurre en ciertos cultos de sangre, pero pueden gobernar sobre los mortales sin miedo a perder su sustento. Cada vampiro tiene su propio rebaño.

Por otro lado, el conflicto está extendido. Pueden surgir conflictos dentro de una ciudad debido al choque de intereses entre dioses diferentes; entre diferentes ciudades; y, a una escala mayor, existe un conflicto entre los Dioses de las Ciudades y los Baali.

Aparte de los mencionados en el texto de Sibelius existen otros Cainitas y otras facciones más allá de Mesopotamia. Los hijos de Cappadocius se han instalado entre los pueblos de Anatolia y comienzan a unificarse según sus vínculos familiares. Los Nosferatu expulsados al Inframundo por su necesidad de ocultar su apariencia, se alían unos con otros y constituyen uno de los primeros clanes unificados. Los Seguidores de Set gobiernan Egipto y esperan su oportunidad para extenderse, pero en estos momentos se encuentran en guerra con la Liga de Osiris y la lucha contra sus enemigos atrae toda su atención.

Y dentro y fuera de la sociedad cainita, también existen otras facciones sobrenaturales. El Impergium ha terminado; los cambiantes están luchando la Guerra de la Rabia. Los antepasados de los Roehuesos viven en las ciudades ante los mismísimos ojos de los dioses vampíricos y los Hijos de Gaia trabajan para disminuir la corrupción del Wyrn en los ojos y mentes de los humanos. Los magos también se encuentran entre la población humana, donde puede encontrarse magia estática y dinámica por igual. Es una época mítica: bestias mágicas extinguidas en la actualidad merodean en el mundo antiguo libres de las ataduras de la realidad. Los fantasmas existen, pero Estigia no –la mayoría entran en el Inframundo, pero algunos permanecen en la Tierras de la Piel para atormentar a los vivos. No existe una trascendencia inmediata porque no hay esperanza en un paradisíaco más allá. Los changelings actuales no existen – aunque los inicios de la División han comenzado, la Ruptura todavía es algo distante. Las verdaderas hadas viven en las tierras salvajes y algunas cerca o dentro de las ciudades.

3. Sociedad Cainita

Como este trasfondo para la Antigua Mesopotamia está pensada principalmente para una crónica vampírica, el artículo adopta su perspectiva del mundo. Existen dos estratos en la Sociedad Cainita en este momento: los verdaderos dioses y sus servidores. En términos de juego, son la Cuarta y la Quinta Generación respectivamente. La existencia de los Antediluvianos constituye un rumor. Aunque algunos están activos, ninguno de los Dioses de las Ciudades puede confirmar su existencia.

Los vampiros de la Cuarta Generación son los señores. Cada ciudad tiene su dios protector; que siempre es un vampiro de la Cuarta Generación. Marduk de la Cuarta Generación, por ejemplo, es el Dios de Babilonia, con más poder que cualquiera de los príncipes actuales. Estos vampiros de la Cuarta Generación han creado una ley para progeñe: Ningún vampiro de la Quinta Generación puede abrazar chiquillos, bajo pena de muerte para él y su progeñe.

Todos los vampiros de la Quinta Generación son servidores de sus sires, atendiéndoles y habitando en sus templos de otras ciudades. Todos los Marduk de la Quinta Generación habitan fuera de Babilonia. Todos los vampiros de la Quinta Generación se encuentran vinculados por sangre a su sire. Juntos, sire y chiquillo pueden ser considerados una línea de sangre.

Cada vampiro posee un rebaño consistente en sus sacerdotes y seguidores. La alimentación vampírica está formalizada y forma parte de las ceremonias religiosas. No hay necesidad de cazar. Los sacerdotes normalmente suelen ser ghouls. La excepción son las Sacerdotisas de Inanna; la diosa madre tiene tanto poder que excede al de sus descendientes y es una señal de que hay algo más tras la figura de los dioses usurpados de lo que los vampiros piensan...

Para el propósito de creación de personajes asigna un clan al fundador (algunos ejemplos aparecen en el testimonio de Sibelius). La principal disciplina del clan es considerada la principal disciplina de la línea de sangre, pero las demás puede variar y ser elegidas de entre las disciplinas que no son únicas a un clan determinado. También considera que la Hechicería vampírica está mucho más extendida que en la actualidad. Los Cainitas que darán lugar al clan Tzimisce ya están experimentando con la Biotaumargia, la magia para alterar la vida, un imperfecto dominio de lo que serán capaces de hacer una vez refinen sus poderes de Viciitud. Los Verdaderos Brujah, aunque no son reconocidos como un clan ni línea de sangre, todavía existen en gran número. La Mano Negra todavía no se ha formado, aunque existen algunos cultos vampíricos que darán origen a esta misteriosa secta.

Para la creación de personajes de Quinta Generación utiliza el suplemento Elíseo.

4. La perspectiva Baali y el futuro.

La mayor amenaza a los Dioses de las Ciudades son los Baali. Este linaje está más organizado que cualquiera de las líneas de sangre de los Dioses. Los Baali habitan en Chorazin, en las ciudades fenicias y en Creta y conspiran contra quienes perciben como usurpadores. Los más poderosos Baali recuerdan la época anterior al Diluvio; saben que los nombres que los Dioses de las Ciudades han usurpado son meros reflejos de seres mucho más poderosos de lo que cualquier Cainita puede llegar a ser. Estos seres yacen dormidos bajo la tierra, y la utilización de sus nombres –aunque estén corruptos- los hace agitarse en sus tumbas. Los Baali quieren destruir a los Dioses de las Ciudades que desvergonzadamente saquean el poder de los Verdaderos Nombres y ponen en peligro a toda la creación. Échale un vistazo al Libro del Clan Baali para una descripción más profunda de esta perspectiva.

Bel - Baal es solo otro nombre para Marduk. Babilonia, la ciudad de Marduk, es más poderosa que cualquier otra ciudad de su época. ¿Estarán los antiguos maestros de los Baali cerca de su despertar?

Finalmente estallará la guerra entre los Baali y los Dioses de las Ciudades. El Antediluviano ahora conocido como Saulot regresará y reunirá a su progenie. Los demás Antediluvianos reunirán a sus chiquillos también y varios clanes serán formados para aplastar la amenaza de los Baali. Esta guerra significará el final de los Dioses de las Ciudades. La ley “No serás un Dios para el hombre” surgirá como resultado de este conflicto. Aunque las religiones mesopotámicas sobrevivirán, los dioses ya no responderán a las plegarias ni tomarán sus sacrificios.

LA MAGIA DE BABILONIA

Introducción

La Magia era una parte integral de la vida cotidiana en Babilonia y en toda Mesopotamia en tiempos antiguos. Este ensayo cubre los distintos tipos de magia que se realizaban entonces.

Las tradiciones, convenciones, arte, etc. que conocemos de las reglas de los suplementos del Mundo de Tinieblas no existían en esta época, pero había algunos precursores. Los Magos eran más aceptados (y temidos) que hoy, y la magia todavía era parte de la realidad consensuada.

Para el propósito de este ensayo, la magia extática y dinámica y la taumaturgia y la hechicería vampírica no serán diferenciadas. Los siguientes tipos de magia están más o menos cubiertos en el suplemento Hechicero de Mundo de Tinieblas. Las esferas de mago también pueden equivaler a estos poderes y la taumaturgia vampírica y los Hekau de Momia también pueden ser adaptados. En general todos los estilos mágicos deberían tener la capacidad para copiar estas formas de magia, y la Verdadera Magia debería ser considerada como coincidente mientras se realicen los rituales apropiados.

Aparte, la magia inunda la vida cotidiana hasta el punto de que incluso las personas de a pie la conocen –se pueden murmurar maldiciones, realizar señales de protección, etc. Que esta magia cotidiana o no tenga efecto debería ser una cuestión de Verdadera Fe conectada al gasto de Fuerza de Voluntad. La magia era mucho más fuerte en los tiempos antiguos e incluso los mundanos podían hacerla funcionar.

Aunque alguna magia, como la que utiliza hierbas para curar, puede funcionar sin un paradigma científico, la mayor parte de la magia descrita a continuación sería considerada superstición en nuestros días. Para propósitos de juego, trátalo todo como si funcionara.

Aunque he utilizado muchos términos masculinos en este texto no hay nada que impida a las mujeres practicar la magia. Las sacerdotisas existían y sin duda realizaban sus propios rituales. También existen relatos sobre hechiceros y brujas, por lo que está claro que las mujeres también eran capaces de utilizar la magia.

1. Los dioses y las estrellas.

Dos elementos son inseparables de todas las clases de magia en la cultura mesopotámica: los dioses y las estrellas. Toda la magia está conectado a uno o al otro, o a ambos.

Los rituales mágicos a menudo estaban conectados a la invocación de los dioses que a su vez estaban unidos a las constelaciones estelares observadas en el cielo de la noche, los planetas, el sol y la luna. Para el propósito de este trasfondo, los dioses no se corresponden con los vampiros que utilizan sus nombres sino a las verdaderas divinidades de la fe humana. Esto implica dos cosas: primero, la magia puede seguir funcionando después de la caída de los Dioses de las Ciudades, y segundo los propios Dioses pueden utilizar la magia ellos mismos. Es una cuestión de fe que los dioses se han trasladado de la tierra a los cielos y son idénticos a ciertas constelaciones, planetas y otros fenómenos: Anu, Enlil y Ea están representados por todo el cielo, y tienen tres zonas delimitadas en el mismo que se llaman Sendas de Anu, Enlil y Ea respectivamente; Venus es Inanna/Ishtar en su aspecto femenino como estrella de la mañana y diosa del amor, Mercurio es el mismo dios (diosa) en su aspecto como estrella del crepúsculo y dios de la guerra; Marte es el destructor y el dios de las plagas; Marduk era Júpiter. Los nombres de los dioses y planetas pueden intercambiarse.

Las estrellas son consideradas como mediadoras entre los dioses y los hombres. Sin embargo, no influyen en todo como afirma la astrología moderna. Esta escuela de pensamiento todavía debe desarrollarse. La influencia de las estrellas sólo actúa si se pide su intervención. Pueden afectar a los sucesos que están por llegar, proteger del mal, etc. Las estrellas son invocadas mediante el gesto de levantar una mano.

Aunque los nombres de algunas estrellas son utilizados en encantamientos, también es posible dirigirse al conjunto de las estrellas para verlo todo (al menos de noche). Las estrellas son “Los dioses brillantes que juzgan”. Es importante tener en mente que no todas las estrellas y planetas son visibles todas las noches. Por ejemplo, la constelación de las Pléyades, que es identificada con una guadaña, desaparece del horizonte de visión durante medio año, el tiempo de las cosechas; el tiempo de plantar nuevas semillas comienza cuando la constelación reaparece en el cielo de la noche. Mientras tanto las plegarias a estas estrellas no tienen efecto, ya que no se encuentran presentes en el cielo.

2. La magia de las plantas y la medicina.

Una tradición mágica bastante extendida en Mesopotamia es la herbolaria. Los herbolarios tienen acceso a una larga lista de nombres de plantas, cómo son preparadas y qué medicinas deben utilizar y en qué manera. Las plantas pueden administrarse trituradas, recién recogidas, como una poción, mezcladas con cerveza y aceite, como un unguento, etc.

Azafrán amarillo –para el estreñimiento- triturar y administrar con una poción de cerveza.
Ajo –para lo mismo- triturar y administrar con una poción de aceite o cerveza.
Hierba de Pistacho –para los pulmones- triturar, administrar como una poción sin masticar.
Lengua de Perro –hierba para la tos- exprimir su jugo y administrarla como una poción.

Las plantas se dividían en dos variedades: masculinas y femeninas. Esta visión no estaba conectada a ninguna diferenciación sexual, sino a su potencia. Las plantas “masculinas” tenían una potencia mayor. La potencia podía ser afectada por el lugar donde creía la planta y por el momento en que era recogida..

Los herbolarios no sólo tenían que conocer las hierbas sino también el momento y los rituales más adecuados para su recogida. También había momentos más o menos adecuados para preparar y administrar una medicina, generalmente conectados a los fenómenos celestiales.

La prescripción ritual incluye el tiempo y la forma de recogida, por ejemplo:

Busca un nabo que crezca solitario en la llanura;
cuando el sol se haya puesto,
cubre tu cabeza con un turbante,
cubre también el nabo,
dibuja un círculo mágico con harina a su alrededor,

y por la mañana, antes de que salga el sol,
sácalo del suelo,
tira de su raíz.

A menudo la planta o su raíz no podían ser expuestas a la luz del sol en ningún momento. El círculo mágico es una especie de ritual de agradecimiento para que la planta tenga una buena disposición hacia el herbolario. Los sacrificios de agua, aceite, o cualquier otra sustancia también podían ser utilizados. En ocasiones el herbolario hablaba con la planta pidiéndole que renunciara a su vida o a parte de sí misma para un buen propósito.

Las plantas que crecían en lugares alejados como las montañas también podían ser consideradas más potentes que una planta fácil de recoger. Además, las plantas de las montañas estaban más cerca de las estrellas y por lo tanto eran más potentes.

Aunque las hierbas eran utilizadas como medicinas, también podían ayudar a realizar un diagnóstico. Sustancias vegetales irritantes podían ser utilizadas para provocar sarpullidos y después de un período (generalmente tres días), el sarpullido era estudiado e interpretado por el médico. Por ejemplo, un grano formado en un sarpullido realizado sobre un hombre con problemas digestivos era interpretado con respecto a su color:

Si el grano es blanco, sus intestinos se calmarán;
Si es rojo, sus intestinos “guardan demasiado calor”,
Si es verde, la enfermedad ha sido producida por una sobreexposición al sol; Si es negro la
enfermedad causará sufrimiento y el paciente no sobrevivirá.

Para propósitos médicos se consultaba a dos tipos diferentes de mago. Uno era el Ashipu, un mago ritualista cuya magia consistía en rituales de protección, encantamientos y diagnósticos; el otro era el Ashu, cuyo dominio era el tratamiento prescrito por el Ashipu. Los Ashipu realizaban el trabajo preliminar de descubrir la aflicción y el modo de curarla, mientras el Ashu preparaba la medicina o los rituales mágicos que debían administrarse al paciente.

La medicina no solo utilizaba plantas: minerales, hechizos, amuletos y exorcismos también eran utilizados. Los últimos eran especialmente empleados contra enfermedades atribuidas a fantasmas maléficos o magia maligna.

Otro interesante ritual consistía en invocar al pariente muerto más reciente y después transferir la enfermedad o la magia negra al espíritu para que se la llevase al Inframundo. Se suponía que los parientes muertos eran capaces y tenían la responsabilidad de cargar con los pecados de los vivos.

3. Adivinación

La Adivinación es otra importante faceta de la práctica de la magia en Mesopotamia. Sin embargo, es importante saber que las predicciones no se realizaban necesariamente para descubrir lo inevitable, sino que se creía que el futuro predecido podía ser alterado mediante los rituales apropiados en muchos casos. Podían realizarse contramedidas mágicas para contrarrestar malas profecías.

La base de las predicciones eran los sucesos portentosos. Podían ser fenómenos celestiales como eclipses de luna y sol (que también eran predecidos), fenómenos naturales como tormentas, terremotos e inundaciones, pero incluso los sucesos cotidianos como la ruptura de una vasija. Largas listas con la base de “Si X ocurre entonces Y ocurrirá” existen. Aunque puede que no exista una relación de causa-efecto entre un portento y el porvenir, para propósitos mágicos la conexión en la mente del mago era suficiente. Esto tiene cierto impacto en la magia coincidente: aunque en los tiempos modernos un efecto coincidente repetido finalmente se convierte en vulgar, la repetición en sí mismo puede generar un efecto coincidente; si es registrada y extendida entre adivinos (llamados Barú en Mesopotamia).

Las primeras prácticas adivinatorias incluían observar las formas que el aceite formaba en la superficie del agua o los anillos de humo que surgían del incienso o el fuego. La más utilizada era la lectura del futuro a partir de las entrañas de un animal sacrificado, casi siempre un cordero. Aunque

distintos órganos eran utilizados con este propósito, el hígado era el principal; se conservan piedras con formas de hígado de cordero con inscripciones comentadas de las distintas zonas y su significado. Por supuesto este método no era utilizado por los pobres que no podían permitirse el sacrificio ritual de un cordero. La mayoría de la gente humilde tenía que echar mano de los portentos que se encontraban.

Un grupo especial de adivinos fueron llamados Tupshar Enuma Anu Enlil que se traduce como “Escritores (de las profecías que comenzaban) “Cuando Anu y Enlil...”. Estos adivinos eran comunes en las cortes reales y solían ser consejeros de los reyes, por lo que es seguro asumir que los Dioses de las Ciudades también tenían sus Tupshars. Los Tupshars predecían sucesos celestiales desde eclipses al movimiento de la luna y los interpretaban.

La Nigromancia, la invocación de los espíritus de los muertos (principalmente los parientes muertos) para pedir su consejo, también era común en Babilonia. Estos espíritus eran llamados Etemmu. Los nigromantes eran llamados Manzazuu o Sha’etemmu. Se consideraba que los muertos estaban más próximos a los dioses y conocían acontecimientos por venir, pudiendo realizar advertencias.

El dios patron de los Baru era Shammash, el dios sol Normalmente era invocado antes de que la adivinación tuviera lugar. Otra tradición utiliza a todas las estrellas como patronos; los Baru tenían que rezar a las estrellas durante toda una noche antes de realizar el ritual de adivinación por la mañana.

La adivinación también era utilizada para obtener respuestas específicas en una forma afirmativa o negativa. A este método recurría sobre todo la gente humilde que accedía a los servicios de un Baru. Por ejemplo, se rezaba una plegaria a una estrella o a un dios pidiendo una visión. La señal sería especificada en la plegaria, por ejemplo “Si recibo algo en mi sueño, ocurrirá; Si tengo que pagar algo, fallará.”

Por supuesto la interpretación de los sueños es otro tópico que llena numerosas listas de tablillas cuneiformes. Otra forma de obtener respuestas afirmativas o negativas era derramar agua sobre la cabeza de un animal y observar si reaccionaba o no. Normalmente se acompañaba de una plegaria a los dioses o las estrellas.

Las consultas múltiples no eran desconocidas. Si un Baru decía algo era posible consultar a otro para ver si llegaba a la misma conclusión. Además era posible enviar algo del primer Baru (un pelo, un trozo de tela, etc.) para que otro realizara una predicción sobre su habilidad.

Las predicciones no están vinculadas al nivel de los medios utilizados para adquirirlas. Las adivinaciones sencillas pueden predecir sucesos terribles, mientras que los rituales complicados pueden arrojar predicciones irrelevantes.

4. Rituales de Protección

Toda la hechicería era el dominio del dios Ea. Por lo tanto Ea era invocado a menudo cuando se quería anular una profecía. Algunos rituales eran incluidos en las listas proféticas; estos rituales eran contramedidas que debían realizarse cuando una profecía indicaba un mal suceso. Los rituales contra “todo mal” también eran conocidos. Muchos rituales iban acompañados del sacrificio de bebida, alimentos y otras cosas.

La palabra utilizada en los rituales de protección era “namburbu”, los rituales podían consistir en simples gestos o breves plegarias para los acontecimientos cotidianos (como decir ¡Jesús! cuando alguien estornuda), que todo el mundo podía utilizar.

Una protección también podía ser un amuleto, piedras u objetos imbuidos mágicamente, como cabezas de pájaro.

No todas las profecías podían ser evitadas. No existían rituales contra las profecías leídas a partir del aceite derramado en agua o en círculos de humos. Aunque el lenguaje corporal y las fórmulas de agradecimiento exhibidas por una persona podían ser protectoras, su futuro no podría alterarse. De la misma forma, si un ritual mágico realizaba un diagnóstico sobre una enfermedad, el resultado no podía alterarse mediante medios mágicos, aunque el tratamiento mágico de la enfermedad era posible.

La protección solo era efectiva contra estas profecías proporcionando avisos.

Por ejemplo: cuando un hongo que representa el mal aparece en la pared de una casa debe realizarse el siguiente ritual: un macho cabrío debe ser sacrificado ante las Pléyades (¡Que sólo son visibles la mitad del año!), mientras se recita una oración a los siete dioses/estrellas de la constelación, y una cabra amarilla es sacrificada a Gula, diosa de la curación, cuya constelación es Lira, la estrella de la cabra.

La protección también puede realizarse contra la magia negra; un ritual extensivo llamado “Maqlu” (quemar) que comienza con una oración a los dioses nocturnos y dura toda la noche.

5. Magia Negra

La Magia negra es el uso de la magia con fines malignos. Aunque la utilización de esta magia era castigada con la muerte, había practicantes de las artes negras de la maldición y el encantamiento. Los hechiceros de esta clase eran llamados Kashshapu (masculinos) y Kashshaptu (femeninos).

A menudo la magia negra también está conectada con las estrellas. Los rituales utilizan elementos de la magia simpática utilizada por otras tradiciones como el vudú o la brujería. Solían utilizarse figuras o muñecas semejantes a la víctima que contenía un trozo del cuerpo o la ropa del afectado, que eran presentadas a las estrellas con una maldición (Kishpu). Igualmente, la comida, el agua, los perfumes, etc. podían ser maldecidos y entregados a la víctima. Los ataques contra la salud física y psicológica eran bastante comunes y los rituales imitaban los efectos deseados. Por ejemplo, para matar alguien era aconsejable quemar una figura de la víctima en la tumba de una persona muerta.

La magia negra también podía afectar a los espíritus de los muertos que podían ser invocados del Inframundo y atados a personas vivas para que los embrujaran y enfermaran. Algunos de estos espíritus pueden calificarse como espectros en lugar de fantasmas, aunque el número de manipulables zánganos sin mente es muy alto en comparación con el de fantasmas. Contra estos espíritus malignos se utilizaban exorcismos.

Había días especiales que eran considerados peligrosos (como el Viernes 13), principalmente el 7, 14, 19, 21 y 28 de cada mes (los meses estaban muy conectados a la luna y comenzaban el primer día después de luna nueva). Otros días y prácticas también eran considerados desafortunados, en especial en lo que se refiere a la comida y el sexo. Así, en el día 7 del mes 7 no se podía comer pecado ni tener relaciones sexuales porque estos actos enfurecerían a los dioses.

6. Piedras y amuletos

El papel de las piedras en la magia de Babilonia es comparable al papel de las hierbas. Las piedras podían tener propiedades mágicas que eran también recogidas en largas listas. Los nombres de las piedras son bastante oscuros y no siempre son identificables en la actualidad.

Una piedra, preciosa o no, podía ser utilizada para realizar figuras y estatuas que tuvieran propiedades mágicas (como proteger un lugar). Distintos metales como el oro y la plata también se consideraban imbuidos de propiedades mágicas. A menudo las piedras eran utilizadas como amuletos, atándoles con un trozo de cuerda o tendón (que podía ser parte de un hechizo en sí mismo) o podía ser atado a una pieza de tela, normalmente en el lugar donde se suponía que surtiría efecto. Así, una piedra supuestamente beneficiosa para los dolores del estómago podía llevarse en una cinta alrededor de los riñones. Las piedras también podían utilizarse como remedios profilácticos.

La magnetita era considerada como la piedra de la verdad; el que la llevaba estaba obligado a decir sólo la verdad. Las piedras podían ser masculinas y femeninas como las hierbas; su potencia estaba principalmente asociada al color, los más pálidos y menos potentes eran femeninos.

El poder de las piedras se suponía derivado de las estrellas. Los amuletos de piedra expuestos a la luz de las estrellas durante la noche se “cargaban” de energía. No existía una conexión espiritual como suele ser habitual en otras culturas.

7. Otras magias

Algunos de los estilos de magia practicados en épocas posteriores no están presentes en Mesopotamia. Por ejemplo, no existe la alquimia. Por otro lado, la visión animista (adoración de espíritus en lugar de dioses) ya ha sido sobrepasada; no hay ninguna tradición asociada a los espíritus de la Umbra Media. Los dioses son considerados como manifestaciones de seres que habitan la Umbra Alta, y los fantasmas del Inframundo también pueden ser invocados. Como norma, la magia hermética o chamánica es considerada vulgar.

La magia cabalística está muy asociada al lenguaje hebreo, pero los sumerios ya estaban muy versados en las matemáticas –se sabe que desde el 2500 a.C. los sumerios utilizaban ecuaciones con dos elementos desconocidos. Algunos sistemas numerológicos de magia, especialmente adivinatorios, podrían existir. La Tecnocracia y las tradiciones más recientes tampoco existen, aunque los antepasados de los Artífices ya están presentes y la predilección por los sistemas astrológicos podría señalar la existencia de cultos predecesores de los Maestros Celestiales. Se desconocen estilos de magia basados en artes marciales como los de la Hermandad Akáshica, siendo un sistema completamente vulgar. Sin embargo, la magia extática ya existe, en los rituales de los templos y en algunos métodos adivinatorios. El cannabis era conocido por los babilonios, y era considerado una hierba sagrada de Ishtar/ Innana, y en los templos de la diosa a menudo se realizaban ritos con contenido sexual.

Merodeadores y Nefandos ya existen: ambos son igual de perseguidos que en la actualidad. El infernalismo también es conocido –las investiduras infernales y la taumaturgia oscura pueden ser utilizadas pero también son perseguidas. La excepción es la infame ciudad de Chorazin o de Cutha, que pudieron haber sido las cunas del infernalismo.

EL INFRAMUNDO BABILONIO

La condición humana

De acuerdo con la creencia babilonia una persona se separa en dos elementos tras la muerte, en primer lugar el cadáver material, llamado *esemtu*, y un espíritu inmaterial llamado *etemmu*, el espíritu de la muerte. Este *etemmu* no debe ser confundido con el concepto de alma; el *etemmu* no es la fuerza vital de los muertos que continúa existiendo, sino la razón de la muerte.

Para comprender esto, es necesario referirse a la creación mítica del hombre. De acuerdo con el mito, el hombre fue creado de la carne del dragón muerto Kingu mezclada con barro y sangre. En la mayoría de los mitos de creación sumerios, acadios y babilonios esta mezcla se convirtió en su ser humano vivo. Sin embargo, en el mito de Atrahasis el ser humano se fusiona con el *etemmu*, que parece ser la personificación de la mortalidad. El hombre es creado de la carne de un dios, pero el *etemmu* lo hace menos que un dios, y por lo tanto puede morir.

Sin embargo, aunque el *esemtu* permanece en la tierra para ser enterrado (a menudo en una habitación bajo la casa familiar), el *etemmu* pasa al Inframundo.

Para propósitos de juego consideramos que los *etemmu* consisten de psique y sombra.

El *etemmu* recibe sacrificios (*kipsu*) para los muertos que le son ofrecidos por los parientes vivos. Esto genera memoriam que puede ser utilizada en la existencia en el Inframundo al que se enfrenta el *etemmu*.

Etemmu abandonados pero fuerte pueden regresar al mundo de los vivos donde se convierten en espíritus malignos. Lo mismo ocurre con los *etemmu* o fantasmas que sucumben a sus sombras y se convierten en espectros. Los *etemmu* más débiles se convierten en zánganos que no hacen otra cosa que comer polvo y beber agua estancada en el Inframundo.

Existe una especie de jerarquía o posición entre los muertos –padres de una multitud de hijos disfrutaban de una vida en el más allá mejor que los que sólo tenían un hijo o dos. Los perezosos carecen de poder, mientras que los jóvenes o los soldados son recompensados por sus breves existencias. Los niños

se sientan al lado de los dioses del Inframundo mientras los pecados (hombres irrespetuosos, proscritos, rompedores de juramentos) son evitados. Los que mueren quemados vivos no van al Inframundo.

Es interesante señalar que a menudo los muertos babilonios son descritos con alas o con apariencia de pájaros. Existe incluso un documento legal donde los firmantes (comprador, vendedor, testigos) son pájaros del Inframundo.

Existen varios rituales nigrománticos para llamar al etemmu de un pariente muerto (normalmente se invoca al más reciente) fuera del Inframundo para que regrese al mundo de los vivos con dos propósitos: para cargar al etemmu con pecados, enfermedades o culpas de los vivos y que se los lleve al Inframundo liberando a sus parientes vivos de ellos, o con propósitos adivinatorios.

El Inframundo

El Inframundo babilonio es una oscura sombra del mundo de los vivos. No existe la luz. Existen algunas ciudades y los etemmu más fuertes viven en ellas de la misma forma que cuando estaban vivos. Las ciudades oscuras son gobernadas por bebedores de sangre escuálidos, pálidos y a menudo horribles llamados Akhharu. Son los hijos de Ereshkigal y Nergal, los dos Vástagos que gobiernan el Inframundo.

Los Akhharu son capaces de beber el pathos de los etemmu que fluye en sus cuerpos muertos de la misma forma que la sangre. Sin importar lo poderosos que puedan ser los etemmu son simples esclavos de Akhharu que son gobernados por los siete Annunaki, hijos de Ereshkigal y vampiros de la Quinta Generación, aunque la mayoría de los restantes Akhharu son de Sexta Generación o más y serían perseguidos en las tierras de los vivos.

Al Inframundo se llega a través de una cueva en las montañas de oriente o a través de los túneles de Cutha. A discreción del Narrador pueden existir otras entradas.

El Inframundo engulle toda la luz, de modo que incluso la fuente de luz más brillante suministra un débil resplandor y sólo permite la visión a un par de metros. Por la noche el sol espectral proyecta una luz tenue e inútil sobre el paisaje, y la luna sale durante el día. Ambos proporcionan la falsa impresión de un cielo abierto, y la luna es acompañada por un cortejo de estrellas que no pueden verse en las tierras de los vivos, pero ninguno de estos astros ilumina el Inframundo.

El abismo del Inframundo se alcanza mediante una escalera de siete peldaños, que lleva a un sendero que finaliza ante siete puertas. Las siete puertas están vigiladas y no se permite pasar a ninguna persona viva.

Si alguno de los vivos visita el Inframundo es aconsejable que no lleve sandalias ni ropas limpias, ni utilice perfumes ni lleve armas. Se dice que estos objetos marcan a las personas como vivos ante los demonios y otros seres del Inframundo que las atacarán inmediatamente. Deben permanecer tranquilos y no saludar a sus familiares si los encuentran, sino que deben ignorarlos o evitarlos.

Si los vivos son descubiertos solo se les permite abandonar el Inframundo si consiguen que alguien permanezca en su lugar.

Cutha

Cutha, la ciudad de Nergal, se encuentra al nordeste de Babilonia y al noroeste de Kish. Está rodeada por tierra negra y agrietada; mientras el sol brilla inmisericorde sobre la ciudad dentro de sus estrechas callejuelas el calor es asfixiante, pero la luz es engullida por siniestras sombras.

Los habitantes de Cutha son delgados y cadavéricos. Muchos están cubiertos de pústulas y heridas abiertas y supurantes. Se aferran a la vida con tenacidad y son difíciles de matar. Su vida sólo tiene un propósito: toda la ciudad fue construida para pacificar el Inframundo y calmar a Nergal y Ereshkigal para que se abstengan de alzar a los muertos y les ordenen conquistar el mundo de los vivos.

Los dioses de Cutha se abstienen de enviar a sus embajadores a otras ciudades; tampoco esperan que los demás dioses les envíen a sus hijos aquí excepto cuando las circunstancias así lo exigen. Cutha es el único lugar en la tierra de los vivos donde incluso los chiquillos prohibidos de la Quinta Generación pueden caminar en las calles nocturnas sin temor a ser castigados.

Los templos de Cutha son altares donde muchos prisioneros de guerra o pecadores convictos encuentran una muerte violenta y lenta. Los Akhkharu caminan entre la gente, como los pájaros del Inframundo que pueden ser vistos incluso en las tierras de los vivos cuando la mortaja entre los mundos de los vivos y los muertos se vuelven demasiado fina durante algunas noches.

Cutha es también una ciudad de conocimiento. En este lugar muchos buscan saberes prohibidos y rituales de magia negra. En algún lugar oculto entre las bibliotecas y colecciones de antiguos artefactos incluso podría encontrarse el mítico pilar de bronce de Enoch en el que se dice que están escritos todos los secretos del mundo.

ONOMÁSTICA DE LA ANTIGUA MESOPOTAMIA

La siguiente lista contiene varios de los nombres de las Fuentes sumerias, babilonias y asirias. Estos nombres eran utilizados por los súbditos y los servidores de los reyes. Los nombres de reyes y dioses se encuentran fácilmente en la literatura mesopotámica pero el propósito de esta lista es dar una selección de nombres cotidianos para que puedan utilizarse en la interpretación. Varios nombres están compuestos o derivan de los nombres de los dioses –y es posible obtener más nombres alterando los nombres divinos (Nanna, Sin, Enlil, etc). A menudo el nombre del dios es transmitido de padres a hijos.

Mi más sincero agradecimiento es para Mesannepada, que amablemente me proporcionó las primeras listas de nombres mesopotámicos. El resto de los nombres han sido extraídos del libro de J.N. Postgate “Early Mesopotamia” que es una excelente introducción para el conocimiento de las civilizaciones del Antiguo Oriente.

Varones

Abdi-arah, Abiditan, Abi-eshu, Abiyamuta, Abuwaqar, Adda-kalla, Addi-liblut, Ad-mat-ili, Aham-nishi, Ahatiwaqrat, Ahikibani, Ahi-shagish, Ah-kalla, Ahum, Ahum-waqar, Ahuratum, Ahu-shina, Akiya, Ali-ellati, Allala, Ama-sin, Ammi-ditana, Amnanu, Apil-ashnan, Apil-ilishu, Apilsha, Apiyatum, Appanili, Arammadara, Ashi-qurud, Ashmadu, Askur-addu, Assur-na'da, Assur-susuli, Assur-taklaku, Awil-aya, Awil-ishtar, Awiliya, Awil-shamash, Awil-sin, Ayar-ilum, Baba, Babati, Bakshishum, Baqqanum, Belanum, Beli-Ashared, Belshunu, Buhazum, Bunu-ishtar, Burrukam, Buttatum, Dada, Dadanum, Damqi-ilishu, Dazuzum, Ditano, Dudu, Duququm, Dur-rimush, Ea-nasir, Eikuppi-adad, Ellu-mushu, Eluti, Enlil-bani, Enlil-ennam, Enlil-kurgalani, Enlil-zi-shagal, Ennam-belum, Etel-pisha, Etel-pi-sharrim, Etirum, Etum, Gazualum, Gimil-lum, Gimil-ninurta, Heana, Hudu-libbi, Hunhalbida, Huttupum, Ibal-piel, Ibbi-adad, Ibbi-shahan, Ibi, Iblinum, Ibnatum, Ibni-amurru, Iddin-enlil, Iddin-ilum, Iddin-ninshubur, Igmilum, Ikuppi-adad, Ila-kabkabu, Ilanum, Ili-alum, Ili-idinnam, Ili-iqisham, Illuratum, Ilshu-abushu, Ilshubani, Ilu-asu, Ilulu, Ilum-aha, Imdilum, Imgua, Imgur-sin, Inbusha, Inim-shara, Iphur-kishi, Iqqatum, Ipqu-adad, Ipqu-annunitum, Ipqu-aya, Iptiyamuta, Ir-Nanna, Irra, Irrara, Ishhi-addu, Ishme-adad, Ishme-dagan, Ishme-Ea, Ishme-karab, Ishtup-sin, Kikuid, Kubburum, Kudiya, Ku-enlila, Ku-inanna, Ku-ningal, Kurhitti-mushtesher, Kurumtum, Kuwari, Laliya, Lamusa, La'um, Lipit-ea, Lipit-enlil, Lipit-ishtar, Lipit-tishpak, Lu-amar-suenaka, Lu-bau, Lu-dingira, Lu-enlila, Luga, Lugal-azida, Lugalkam, Lugal-urudu, Lugatum, Lu-inana, Lu-nanna, Lu-nin-ilduma, Lu-ninurta, Lu-shalim, Malmum-liblut, Mannum-ki-iliya, Marduk-asir, Mari-erasetim, Mar-iltum, Maru-yatum, Mattaki, Mesi-ilum, Mezizi, Milki-la-el, Mininum, Mukannishum, Munawirtum, Mut-kabid, Mutu-bisir, Nabi-enlil, Nabi-sin, Namhu, Nammahani, Namzu, Nanna-mansum, Nanna-sig, Naram-sin, Narubtum, Nasha, Nawirum-ili, Nidnatum, Nin-unumun-ki-ag, Ninurta-ra'im-zerim, Nur-ishtar, Nur-kubi, Nur-shamash, Palusum, Pirhum, Pu-balum, Pu-dagan, Pushu-ken, Puzrish-dagan, Puzu, Puzur-assur, Puzur-erra, Puzur-ishtar, Qisht-ea, Qishti-ilabrat, Rabi-sillashu, Rabi-sillashu, Rish-shamash, Sabium, Sabum, Sagil-zimu, Samsi-addu, Samum, Ses-kalla, Shalanum, Shalim-tehshu, Shallurum, Shamash-andulli, Shamash-gamil, Shamash-hazir, Shamash-nasir, Shamshi-addu, Shatamurrim, Shep-sin, Sherum-ili, Shesh-kalla, Shubnalu, Shu-mama, Shummanla-shamash, Shuqallilum, Sidu, Sig-erasetim, Silli-emah, Silli-ishtar, Silli-shamash, Silli-sin, Sillush-dagan, Sin-alshu, Sin-gamil, Sin-idinnam, Sin-kashid, Sin-idinnam, Sin-imgurani, Sin-ishmeni, Sin-lidish, Sin-magir, Sin-mushtal, Sin-nadin-shumi, Sinnashi, Sin-nasir,

Sumalika, Sumu-abum, Sumu-la-el, Taribat-sin, Taribatum, Taribum, Tubityamuta, Ubar-sin, Ubarum, Udama, Udish, Ugazum, Ur-dumizida, Ur-gula, Ur-lama, Ur-shubula, Ur-shulpae, Uselli, Uta-misharam, Utul-ishtar, Warad-enlil, Warad-iliya, Warad-ishtar, Warad-kubi, Warad-murrim, Warad-shamash, Warad-sin, Warassuni, Wardum, Watrum, Wusum-beli, Yaggit-lim, Yahdun-lim, Yahurum, Yamquzzuhalamma, Yarim-lim, Yashub-yahad, Yasmah-addu, Yassur-addu, Yayatum, Zababa-il, Zamaranum, Zaninum, Zimri-dagan, Ziyatum, Zummabu, Zuzu

Mujeres

Abi-simti, Ahassunu, Ahatiwaqrat, Ahunatum, Ali-ahhusha, Alittum, Amurritum, Arwi-a, Belessunu, Beletum, Bikku-lum, Bittatum, Daqqartum, Ealamassi, Enheduana, Eshargamelat, Habannatum, Humusi, Hunabatum, Iltani, Ilusha-hegal, Ishtar-belessa, Ishtar-gamelat, Ishtar-ibbi, Ishtar-rabi-at, Kammani, Kuyaya, Liwwir-esagil, Manatum, Munawirtum, Nakurtum, Nin-dada, Nin-kagina, Nuratum, Sapurtum, Sharrat-sippar, Shat-sin, Shatu-murrim, Shiptu, Sin-nada, Summirat-ishtar, Tabni-ishtar, Takurtum, Taram-uram, Umme-waqrat, Yadidatum