

Libro de Gremio: Monitores

Por Alexander Weiss y Saint Germain

Escrito por: Alexander Weiss y Saint Germain

Desarrollo: Magus

Edición: Magus

Agradecimientos especiales

A **Saint Germain**, por estar ahí.

@ 2024 White Wolf Inc. Todos los derechos reservados. La reproducción con ánimo de lucro sin permiso escrito del propietario está expresamente prohibida, excepto con propósito de reseñas o menciones.

La mención o referencia de cualquier empresa o compañía en este libro no pone en cuestión cualquier derecho de autor.

Quienes abusen de estos derechos o busquen excusas mezquinas para abusar de ellos, merecen una azotaina con la mano abierta.

“Llevo la cadena que forjé en vida -replicó el fantasma-. La hice eslabón a eslabón, metro a metro. Me la ceñí por propia voluntad, y por propia voluntad la uso. ¿Te parece extraña?”

-Charles Dickens, “Canción de Navidad.”

Índice de contenidos

Una historia de fantasmas: Un camino de acero y almas, parte IX

Capítulo Uno: Desenredando la madeja

Capítulo Dos: Historias encadenadas

Capítulo Tres: Tejiendo la red

Capítulo Cuatro: Los eslabones de la cadena

Capítulo Cinco: Monitores famosos

Apéndice: Dis Pater

Una historia de fantasmas: Un camino de acero y almas

Parte IX: Tiempos interesantes

Tenían que apresurarse. Aquel lugar en las Tierras de las Sombras estaba lejos de ser estable, pero los tesoros que albergaba resultaban demasiado tentadores. La guerra había traído muchas reliquias a través de la Mortaja, muchos edificios destruidos, muchas vidas segadas y muchos recuerdos que constituían una rica cosecha para los Wraiths emprendedores. Las Legiones de Estigia no daban abasto, y había muchas oportunidades para quienes estuvieran dispuestos a afrontar los peligros de la Tempestad.

Los Segadores habían realizado su labor, protegidos por un escuadrón de Legionarios, que vigilaban las ruinas descarnadas bajo los cielos tormentosos. La Necrópolis de Sarajevo había atraído a muchos oportunistas, que ofrecían sus servicios a un buen precio. Los burócratas de las Legiones se encontraban muy ocupados, catalogando, emitiendo permisos y contrataciones, y había sido necesario recurrir al servicio de grupos “autónomos.”

En las Tierras de la Piel la Biblioteca Nacional de Sarajevo había sido destruida por los bombardeos serbios, pero su reflejo fantasmal permanecía, como un mudo testigo de la destrucción humana. Más de la mitad de sus libros habían ardido, así como millones de documentos y archivos, y cientos de manuscritos incunables. Su cúpula deformada, sus arcos de estilo morisco, su mobiliario histórico, habían sido destruidos. Pero no fue el final. Su presencia había tomado forma como una Morada frente a los vientos de la Tempestad en las Tierras de las Sombras. La Legión Esmeralda se había apresurado a ocuparla, y tras cierta discusión no exenta de tensiones, su reclamación había sido aceptada y aprobada en medio del incesante papeleo de la burocracia estigia.

No había muchas almas que segar en las proximidades de la biblioteca, pero su interior estaba lleno de reliquias: sobre todo libros, pero también documentos y artefactos que irían a parar a la arcas de la Legión Esmeralda. Por supuesto, había agentes que debían recibir su pago para que el proceso fuera correcto y sin intervenciones, y funcionarios corruptos que se quedarían la mejor parte. La máquina burocrática de Estigia podía no ser perfecta, era mas bien una máquina vieja, chirriante, y defectuosa, pero mientras funcionara, no había necesidad de cambiarla, o eso creían los burócratas.

Las ruinas de la biblioteca eran recorridas por un grupo de Wraiths, que armados con paciencia y faroles de acero de almas, se dedicaban a revisar el suelo sembrado de libros y papeles, en busca de reliquias y artefactos. De manera metódica, iban alzando montones que eran inventariados por los secretarios de la Legión Esmeralda.

Entre estos secretarios se encontraba un hombre alto y pálido, vestido de negro riguroso, con unas enormes gafas de montura metálica, casi calvo y con el escaso cabello gris en las sienes, que se dedicaba a revisar los libros y tomar nota de su contenido. Había sido bibliotecario en vida, y en cierto sentido continuaba siéndolo en la muerte, trabajando para la burocracia de Estigia. Lo que otros consideraban un trabajo aburrido y tedioso, era su pasión.

Al menos a primera vista. La Tierra de los Muertos encerraba muchos secretos.

Vedran Suljic parecía concentrado en su trabajo, y en verdad lo estaba, aunque al mismo tiempo que su mente tomaba nota sobre una serie de cartas dirigidas al sultán de Constantinopla, concentraba su poder fantasmal en una telaraña de hilos imperceptible. En aquel momento sus compañeros debían estar aguardando su llamada. Mientras pasaba de forma lenta y cuidadosa las páginas del libro que tenía entre sus manos, comenzó, hablando mentalmente, sin que sus labios pronunciaran una palabra:

-En este día y en esta hora, comienza la reunión de la Cadena Dorada de los Monitores. Soy el Bibliotecario.

La Necrópolis de El Cairo albergaba secretos enterrados tras capas y capas de arena y ladrillo, la ciudad se había construido sobre sí misma y había crecido con una colmena laberíntica de hierro y barro fantasmal cuyas entrañas albergaban una infinita red de túneles, tumbas y pasadizos olvidados. Cada cierto tiempo y, pese a los rumores de los guardianes eternos que se encontraban en éstas, los Wraiths cairotas aún enviaban expediciones a aquel submundo en busca de tesoros destruidos por el paso del tiempo, reliquias que habían sido verdaderas obras de arte, pero que habían sido saqueadas o quemadas, que habían quedado fosilizadas o que, simplemente, se habían desecho por la presión de la metrópolis que se asentaba sobre éstas.

Era un refugio muy apropiado para el Coleccionista, ciertamente. En aquellos recónditos pasajes se encontraba un verdadero museo que albergaba desde papiros alejandrinos (que el Bibliotecario codiciaba con envidia) a auténticas maravillas procedentes de El Reino Oscuro de Ébano. El Coleccionista acumulaba Grilletes de todo tipo, algunos de poderosos señores, otros de ciudadanos insignificantes del Imperio de Estigia, pero todos igual de válidos para su interminable colección, que se extendía cámara tras cámara bajo la superficie.

Pero no era cierto del todo, las manos del Coleccionista acariciaron unos óbolos verdaderamente envejecidos. Había pagado una verdadera fortuna por ellos y enviado a las forjas a unos cuantos espíritus para conseguirlas, pero ante él se encontraban las monedas de Príamo, con las que había pagado a Caronte el paso de Héctor a los infiernos. El tesoro de un Rey. Aunque no entendía la conexión, el coleccionista podía sentir lo importantes que habían sido para Caronte en el albor de los tiempos.

Sintió la llamada. La reunión estaba a punto de comenzar.

-Añado mi eslabón a la Cadena Dorada de los Monitores. Soy el Coleccionista.

Leopoldina de Braganza y Borbón – Dos Sicilias recorría las estancias del palacio de San Cristóbal en Río de Janeiro, recordando tiempos más felices, llenando su mente de las imágenes de otro tiempo, recuerdos de emperadores y reyes, de los juegos de sus hijos y la belleza que la rodeaba. Un escenario muy diferente al que veía ahora, un paisaje decadente y oscurecido por el toque del Olvido. Y sin embargo, incluso en la muerte, Leopoldina era tratada con respeto, especialmente por los Wraiths más veteranos de la Necrópolis, una situación que su puesto como Anacreonte de la Legión Esquelética contribuía a consolidar.

Leopoldina había muerto joven, debido al tifus. Su belleza pálida había sobrevivido a la muerte, aun con las marcas de la enfermedad, y se vestía con las joyas y el lujo que los mejores artesanos de Estigia habían podido elaborar. Sin embargo, Leopoldina era mucho más que una mera figura decorativa. Libre de las restricciones de su época y sexo, había aprendido a navegar en las turbulentas aguas de la política de Estigia, manteniendo el protocolo, y al mismo tiempo sabiendo enfrentar a sus enemigos y salir indemne de los ataques de sus adversarios.

Había dejado en manos de sus secretarios una gestión diplomática importante, alegando que necesitaba Ensoñar un poco antes de continuar. Pero la verdad es que debía concentrarse en una reunión más urgente. Sintió una nueva conexión, una llamada, y siguió el hilo imperceptible que había aparecido en su mente. Se acomodó en una lujosa silla de terciopelo en la que había sido su habitación en vida, y respondió en silencio.

-Añado mi eslabón a la Cadena Dorada de los Monitores. Soy la Reina de Diamantes.

Un barco fantasmal hacía frente a los vientos furiosos de la Tempestad. Una lluvia torrencial de ácido atacaba la cubierta, pero la embarcación, rodeada de una brillante luz, resistía el empuje de la mortífera tormenta. Una bandada de Espectros especialmente atrevidos, recibieron una luminosa salva como advertencia, y retrocedieron despavoridos.

El barco era el *Mizusumashi* y había naufragado a finales del siglo XVIII para terminar en las Tierras de las Sombras. Una banda de Wraiths se había apoderado de la embarcación fantasmal y lo había utilizado para dedicarse a la piratería. De la embarcación original quedaba poco ya, remodelada con el paso del tiempo con sucesivas reformas y añadidos, entre ellos varias armas reliquia modernas, para hacer frente a las amenazas de la Tempestad y los Reinos Oscuros.

Los Wraiths de aquel barco habían muerto en varias naciones distintas, y ninguno de ellos había tenido una muerte pacífica. Desde que habían atravesado la Mortaja y se habían unido a la tripulación del *Mizusumashi*, se habían dedicado a la piratería.

El líder de aquellos Wraiths era una figura enigmática que inspiraba un frío y silencioso terror. Cubría su rostro con una máscara de jade blanco que sólo dejaba entrever sus ojos oscuros. Sus hombres de confianza habían contemplado su rostro: Una mujer de belleza fría y actitud implacable. Los pocos necios que se habían atrevido a discutir su autoridad o su capacidad habían terminado arrojados al Olvido, y muchas veces sin llegar a enfrentarse a la capitana.

Hayami Yaso se encontraba en su camarote personal, un espacio lleno de antiguas reliquias que había reunido con el tiempo. Meditaba en silencio y ordenaba sus pensamientos, mientras las cubiertas crujían a su alrededor, y los vientos de la Tempestad aullaban con la voz del Olvido. Entonces sintió en su mente una conexión, una llamada, y respondió.

-Añado mi eslabón a la Cadena Dorada de los Monitores. Soy la Araña de Jade.

Los cuatro Maestros que se sentaban en la Cadena Dorada de los Gremios de Monitores se conocían en persona, pero aunque habían mantenido reuniones periódicas y relativamente abiertas, aunque sólo fuera para mantener las apariencias, preferían debatir los asuntos más importantes a puerta cerrada, conectando sus mentes a través de una cadena invisible, lo que permitía evitar viajes peligrosos y también posibles espías. Por supuesto, siempre existían riesgos, pero procuraban mantener discreción y secreto.

Los cuatro Maestros se encontraban en un completo vacío, y veían las imágenes que sus mentes transmitían de sí mismos. El Bibliotecario se inclinó ligeramente a modo de saludo y fue el primero en hablar.

-Sean todos bienvenidos. Creo que ante la crisis provocada por la última reunión de los Gremios, y los acontecimientos recientes, era necesaria una reunión para decidir cómo vamos a proceder. Debemos actuar con premura.

El Coleccionista asintió.

-Seth ha vuelto clamando venganza contra las Furias. Siempre ha sido un estúpido, pero su última torpeza nos ha resultado útil. Su precipitación ha obligado a nuestros enemigos a mostrar sus cartas.

“Su plan de atacar a los demás Gremios aprovechando la distracción de la búsqueda de Caronte estaba condenado desde el principio. La reacción de las Furias ha sido correcta. Por supuesto, le hemos apoyado en su protesta, pero nos interesa más lo que hemos descubierto.

-Los Titiriteros se encuentran preocupados -intervino Leopoldina de Brasil-. No creo que quieran seguir con su descabellado plan.

El Bibliotecario tomó la palabra.

-Al mismo tiempo hemos hecho varias averiguaciones. El Gremio de Furias ha recibido un contrato de una fuente desconocida. Se están produciendo disturbios en varias Necrópolis de las Tierras de las Sombras. En Estigia, los Oráculos y Perdonadores están agitados.

-¿Y qué sacamos de todo eso?

-Como hablamos en nuestro último encuentro, justo después de la última reunión de los Gremios, creo que la búsqueda de Caronte es una farsa, y los últimos acontecimientos parecen indicar que en realidad se trata de una distracción para mantenernos mirando en otro lugar.

-Supongo que nuestro querido Bibliotecario ha adivinado dónde se encuentra en realidad -dijo Leopoldina con una sonrisa.

-No, pero estamos cerca de descubrirlo -intervino el Coleccionista-. Sólo hay que mirar hacia el lugar adecuado.

-Sabemos que Caronte no está en el Laberinto -dijo la Araña-. Cuando desapareció tras su enfrentamiento con Gorool, de alguna forma consiguió refugiarse en las Tierras de la Piel, y allí se le perdió la pista.

-En mi humilde opinión -dijo el Bibliotecario-, creo que sigue ahí, y que alguien lo ha encontrado, o desde el principio supo donde se encontraba, pero ahora las cosas han cambiado de alguna manera.

“Caronte va a regresar a las Tierras de los Muertos, y quienes saben donde se encuentra quieren evitar obstáculos. Quieren que los Gremios miren hacia el Laberinto mientras ellos preparan su regreso. Desconfían de que alguien pueda interferir. Los Soñadores son la voz que nos ha advertido, pero alguien más lo ha puesto en marcha.

Leopoldina mostró una expresión pensativa.

-¿Los Perdonadores? ¿O quizás los Oráculos?

-Me inclinaría por los segundos. Aunque los Perdonadores tienen los medios para ser grandes manipuladores, la falta de escrúpulos es más propia de los Oráculos.

-Supongamos entonces que son los Oráculos quienes están preparando el regreso de Caronte -intervino el Coleccionista-. Saben donde está, desvían la atención de los Gremios hacia el Laberinto, y provocan disturbios en las Tierras de las Sombras mientras siguen adelante con sus planes.

“La pregunta que se nos presenta es: ¿qué debemos hacer con lo que sabemos?

Un profundo silencio se extendió entre los presentes. En esta ocasión fue Leopoldina la primera en hablar.

-Tras la Ruptura, los Señores de la Muerte y Caronte persiguieron a nuestros antecesores y provocaron la caída del viejo Gremio. No creo que guarde muchas simpatías hacia nosotros.

-Es verdad -respondió el Bibliotecario-. Pero no creo que el regreso de Caronte sea casual. Existe un motivo más allá de devolverlo al gobierno de Estigia. Todo parece indicar que se avecina una nueva crisis. Posiblemente un Sexto Maelstrom, mayor que los anteriores. Creo que los Oráculos quieren traer a Caronte para salvar Estigia. Si es así, deberíamos apoyarle, o por lo menos, no interferir.

El Coleccionista, que se había mostrado especialmente pensativo, decidió intervenir.

-Si los Oráculos están llevando a cabo este plan por su cuenta, es que no confían en nosotros. No obstante, si decidimos intervenir, sé por dónde comenzar.

Los otros tres Maestros Monitores lo miraron al unísono, con sus miradas fijas llenas de un repentino interés.

-Cuando Caronte desapareció, hice mis pesquisas, busqué las conexiones, como sabemos hacer. Y tenía un as en la manga para ayudarme en su búsqueda -En ese momento sacó de su bolsillo un puñado de óbolos, unas monedas ennegrecidas, y de una antigüedad inconmensurable-. Uno de sus viejos Grilletes, o eso creo. Lo guardó después de resolverlo, pero todavía resulta útil para seguir su rastro.

-¿De dónde lo has sacado? -Leopoldina abrió sus enormes ojos negros, con su mirada atrapada por aquel pequeño objeto insignificante.

-Formó parte del botín robado de la Torre de Ónice hace siglos, pero no importa. Como os he dicho, conseguí seguir la conexión y terminaba en un lugar concreto de las Tierras de la Piel.

-¿Dónde? -preguntó el Bibliotecario.

-Londres. En un pequeño orfanato abandonado tras la Segunda Guerra Mundial tras un incendio fortuito...poco después de que Caronte atravesara la Mortaja. Creo que alguien intentó borrar su rastro...aunque no lo consiguió del todo.

-Así que Caronte se encuentra en Londres -apuntó el Bibliotecario.

-No necesariamente. Puede haberse movido durante todos estos años que ha pasado en las Tierras de la Piel.

-Debemos vigilar a las Furias y a los Oráculos -dijo Leopoldina-. Deben estar vigilándolo de cerca.

-Y posiblemente también ocultándolo hasta que llegue el momento de su regreso -el Bibliotecario chasqueó la lengua-. Encontrarlo no será sencillo.

-En algún momento terminará atravesando la Mortaja -señaló el Coleccionista-. Y debemos estar preparados para ese momento.

La Araña, que había permanecido en silencio hasta ese momento, decidió que había llegado el momento de intervenir.

-Londres. Qué oportuno. Se avecinan tiempos interesantes.

Sus tres compañeros la miraron fijamente, con extrañeza.

-¿Qué quieres decir?

-He recibido noticias importantes que quería presentar en esta reunión. Se avecina la guerra.

-¿Guerra? ¿Contra quién...oh...? -la pregunta del Bibliotecario quedó sin concluir cuando la respuesta se reveló en su mente.

-Contra el Reino Oscuro de Jade. De la misma forma que Estigia se encuentra en decadencia bajo el gobierno de los Señores de la Muerte, la corrupción y el estancamiento también se han apoderado de las Fuentes Amarillas. Los enemigos del emperador presionan cada vez más. Y además...-hizo una pausa- alguien en Estigia ha estado transmitiendo información. El ataque es inminente. Y la primera batalla se librará en Londres.

-Muy oportuno, en efecto -dijo el Bibliotecario, llevándose la mano al rostro en un acto reflejo-. Demasiado.

-No crees que sea casualidad -dijo el Coleccionista con una sonrisa. La revelación de la Araña también lo había sorprendido.

-No. Y sin embargo, siempre termina ocurriendo algo que me sorprende. Debemos actuar ya. Enviaremos agentes a Londres para buscar a Caronte en las Tierras de la Piel. Los Oráculos, y posiblemente también sus aliados, deben estar vigilándolo. Pero ya los hemos burlado en otras ocasiones. Sus profecías pueden ser muy precisas entre los muertos, pero entre los vivos a veces se ven obligados a actuar a ciegas. Y en las Tierras de la Piel podemos jugar con ventaja.

-¿Y qué hay de los demás? Hay que tener en cuenta a las Furias, y quizás a otros -advirtió Leopoldina-. No sabemos cuántos Gremios pueden haberse aliado con los Oráculos.

-Nosotros también tenemos aliados. Los Titiriteros posiblemente también deseen cobrarse su propia venganza sobre las Furias y estarán dispuestos a ayudarnos. Y posiblemente también nos ayuden los Vigilantes, si les ofrecemos un buen pago.

-En cualquier caso, cuanto menos trascienda fuera de nuestro Gremio, mejor -sancionó el Coleccionista-. Si Caronte vuelve a atravesar la Mortaja, lo sabré -dijo haciendo tintinear el puñado de óbolos que había mostrado a sus compañeros-. Y podremos esperar.

-Y también debemos prepararnos para la invasión del Reino Oscuro de Jade -advirtió la Araña-. Los Tsuchigumo tenemos experiencia combatiendo a las fuerzas del emperador.

-Se avecinan tiempos interesantes, desde luego -dijo el Bibliotecario-. Los Gremios de Monitores deben prepararse para la guerra, ya sea para proteger nuestros intereses o simplemente para sobrevivir. Pero la guerra no debe distraernos de nuestro principal objetivo. Nuestros enemigos deben creer que han conseguido engañarnos...lo cual nos lleva de nuevo al principio: la búsqueda de Caronte. ¿Qué hacemos?

-¿Crees que debemos seguir adelante con los demás Gremios? -El Coleccionista enarcó una ceja.

-Por supuesto, daremos nuestra aprobación...aunque no debemos parecer demasiado convencidos. Thusimmos

de los Soñadores ha sido el que planeó la búsqueda, e irá representando a su Gremio. Lord Ember también está convencido de que Caronte está en el Laberinto, y creo que también irá. En cuanto al resto...es más complicado de saber, pero no importa. ¿A quién enviaremos a meterse de cabeza en la trampa?

-Propongo a Seth -sonrió nuevamente el Coleccionista-. Le prometeremos un buen cargo en el Gremio si sobrevive.

-Mejor que no -rechazó el Bibliotecario-. Si enviamos a Seth con los demás resultará evidente que no nos hemos tragado el anzuelo. Alguien más sutil.

-Creo que tengo a la persona adecuada -intervino Leopoldina, con una risa traviesa-. Un talento prometedor de lo peor que tienen que ofrecer nuestros Gremios.

Aquel día Alphonse estaba pletórico. Seth había sido “retirado temporalmente de sus funciones”, y presenciar lo que consideraba la caída de su rival lo llenaba de regocijo. Miró por la ventana de su oficina en uno de los rascacielos de la Gran Ventana, desde donde se había arrojado al vacío durante el crack de 1929. Había tenido que trabajar mucho para volver a ascender, pero había merecido la pena, una carrera de engaños, traiciones y puñaladas por la espalda en la que se consideraba un experto. Y todavía aspiraba a más.

El pequeño y mezquino Monitor llevaba tiempo aguardando su oportunidad para ascender en el Gremio, y el error garrafal de Seth era precisamente lo que estaba buscando. Había tenido que encargarse de los negocios de los Monitores de Nueva York en su ausencia, y al mismo tiempo había tomado represalias contra las Furias. Como siempre, hubo un intercambio previsible de violencia, pero nada definitivo.

Recibir un mensaje de los Maestros del Gremio confirmó a Alphonse que había tomado la decisión correcta. Aquel mensaje no sólo confirmaba su ascenso como líder de los Monitores de Nueva York, sino que debía reunirse con su superior en Estigia para recibir un encargo para actuar como Portador de la Cadena y portavoz de su Gremio.

¿Estigia? Alphonse soñaba con que un día ocuparía el lugar de uno de los cuatro Maestros de la Cadena Dorada, ¿Y quién sabe? Quizás algún día conseguiría unir a los Gremios de Monitores bajo su autoridad, como en el pasado antes de la Ruptura.

Sin duda le había tocado vivir tiempos interesantes...

Capítulo Uno: Desenredando la madeja

Los seres humanos nacen solos, pero en todas partes se encadenan al interactuar. Las acciones sociales son cadenas improvisadas, a menudo valientes, a veces ridículas, siempre extrañas. Y en cierto modo, cada acción social es una negociación, un compromiso entre “él,” “ella,” o “su” deseo y el del otro.

-Andy Warhol

Una bienvenida

¡Bienvenido! Por favor, cierra la puerta de la oficina al entrar. A veces los vientos de la Tempestad se cuelean cuando sopla con suficiente fuerza. Has sido puntual, y tampoco quiero hacerte perder el tiempo, así que seré directo. Siéntate, por favor. ¿Que quién soy? Normalmente no damos nombres en la primera visita, pero si quieres darme uno, puedes llamarme Don Nadie. Es tan bueno como otro cualquiera. ¿Que por qué? Bueno, por precaución, por supuesto, y porque como aprenderás, los nombres tienen poder, especialmente los de verdad. No, no hace falta que me digas el tuyo, ya lo conozco. Te hemos observado durante un tiempo, y pareces ser una persona con las cualidades necesarias para unirse a nuestro selecto club...o clubes, pero me estoy adelantando. Somos una sociedad de talentos, que en verdad educamos y enseñamos, pero también sabemos descubrir talentos ocultos, autosuficientes, personas que saben combinar el instinto con el ingenio cuando no hay ningún maestro ni guía presentes.

¿Y qué talento hemos visto en ti te preguntarás? Bueno, supongo que tú puedes explicarlo mejor. El talento para ver hilos, cadenas, o como quieras llamarlo. Para algunos ese don se manifiesta de una forma, para otros, de otra, pero todos tienen en común que pueden ver las conexiones que unen el mundo de los vivos con el de los muertos...y con suficiente habilidad pueden tocarlas y tejerlas con su voluntad.

No se trata de un arte selecto, de hecho posiblemente muchos lleguen a él por puro azar o lo aprendan por imitación o deducción, pero para llegar a ser un maestro de las habilidades más complejas -y peligrosas- necesitarás ayuda, y nosotros podemos ofrecértela.

Quiénes somos

Como he mencionado, podría decirse que somos una sociedad, un club, un Gremio, pero no sería un término correcto, al fin y al cabo, según los burócratas estigios, los Gremios no existen, ¿verdad? Creo que mejor sería describirnos como una pluralidad, una alianza de facciones independientes, unidas por la necesidad y los intereses que de vez en cuando coinciden -y no siempre- y que el único eslabón que tienen realmente en común es la práctica del arte o Arcanos que comúnmente es conocido como la Red Vital. Existen otros nombres más o menos utilizados en otros momentos, pero éste es el más extendido en la actualidad. De hecho, solemos referirnos a nuestra alianza informal como los Gremios de Monitores, en plural. Puede que ante los demás presentemos una fachada de unidad, pero en nuestro interior sabemos que

no es sí. Cada facción valora su independencia, y los intentos de forzarnos a unirnos han terminado en desastre o sólo han contribuido a separarnos más.

Así que los Gremios de Monitores colaboran y comparten, en gran parte por una cuestión de supervivencia. Caronte y los Señores de la Muerte se mostraron especialmente empeñados en perseguirnos, y en cierto sentido, ha sido esta persecución la que nos ha dado nuestra forma actual. Si terminara esta persecución...bueno, ya se vería, pero seguramente los Gremios seguirían su propio camino o buscarían unirse de manera menos forzada.

¿Y qué hacen los Monitores?

Monitorizar. Observar, vigilar, contemplar, esperar...y decidir llegado el momento. Podríamos habernos llamado Vigilantes, si el nombre no estuviera ya en otras manos, y lo cierto es que en el pasado hemos utilizado otras alternativas como Tejedores, pero desde la Ruptura hemos decidido tomar el nombre de Monitores. Un nombre tan bueno como cualquier otro, porque como he dicho, los nombres tienen poder y no deben utilizarse a la ligera.

No somos la única sociedad que participa en el negocio del mercado de Grilletes y se relaciona con las Tierras de la Piel. En el pasado, a menudo colaborábamos con otros. Nosotros a menudo éramos la avanzadilla, los primeros que identificaban un Grillete y su estado y decidían qué hacer a continuación, recurriendo a nuestros compañeros o trabajadores a sueldo cuando era necesario y dirigiendo sus pasos en la dirección adecuada. En este aspecto podríamos habernos llamado Capataces o Ingenieros. La Ruptura acabó con eso, y ya no inspiramos tanto respeto como antes ni tampoco tenemos tantos aliados. Si de algo nos ha servido, ha sido para comprobar quién es leal de verdad.

Qué es lo que queremos

Para empezar, lealtad. Eso es lo que queremos, ¿pero en el fondo no es lo que todos quieren? Se te pondrá a prueba, porque debemos saber si realmente estás dispuesto a comprometerte, y a cambio estaremos a tu lado a las duras y a las maduras. Tus amigos y familia, por así decirlo. Y no, mis palabras no son propaganda vacía, pero hasta en las mejores familias y amistades existen situaciones difíciles que superar. Sólo el tiempo nos dirá si estás realmente preparado. Ah, y por supuesto que habrá consecuencias si nos fallas, pero eso deberías darlo por hecho. Sólo recuerda que debes ser libre y consciente si tomas la decisión de atravesar la puerta de los Gremios.

A la hora de buscar nuevos reclutas y socios, más allá de lealtad y compromiso, los distintos Gremios de Monitores tienen sus propias preferencias, pero si hay algo que suele abundar entre nosotros son las personas metódicas, ordenadas y meticulosas. Gente que piensa antes de actuar, por así decirlo. Que presta atención a los detalles. Por supuesto, a lo largo del tiempo y en cada lugar los criterios cambian, pero a veces los Gremios rechazan a auténticos talentos en bruto en el arte de la Red Vital simplemente porque son individuos demasiado descontrolados y que terminarán dando más problemas de los que merece la pena. Militares de carrera, profesionales médicos, académicos de todo tipo, funcionarios, arquitectos, empresarios se codean en nuestras filas con otras elecciones no tan evidentes como amas de llaves, mayordomos y personas que se desenvuelven bien organizando.

Pero como he mencionado antes, las artes de Red Vital aparecen en lugares inesperados. El talento puede atraernos, pero cuando reclutamos a un genio autodidacta también observamos con cuidado, buscando algo más que lo acompañe. A veces, alguien quiere tomarse el trabajo o desafío de pulir a quien considera un diamante en bruto, pero es como arrojar una moneda al aire.

Y en conjunto, a lo largo del tiempo y a través de las preferencias de los distintos Gremios, en nuestra alianza han confluído personas muy distintas, desde reyes a mendigos, y en más de una ocasión su talento no era tan evidente al principio. Como tenemos contactos entre los Segadores, y reconozcámoslo, es una labor que se nos da bastante bien, a menudo podemos acceder a los Infantes en sus primeros días tras atravesar la Mortaja, por lo que siempre tenemos abundantes reclutas potenciales entre los que poder elegir.

¿Dónde encajas tú? Puede que ahora mismo sientas que no estás en el lugar adecuado, pero no te preocupes. Con algo de tiempo y paciencia sabrás el motivo por el que has sido elegido.

La iniciación de los Monitores

No me sentía tan nervioso desde que tenía un cuerpo con nervios de verdad. Esa sala silenciosa llena de libros, y de repente, los escucho. Son sus pasos, matemáticamente precisos, y al mismo tiempo ominosos, casi como si con cada paso una tumba se cerrara sobre mí.

Ahí llega el tribunal. Son tres figuras, como las tres Parcas de la tradición. Rostros impassibles, severos y con miradas inescrutables. El nerviosismo se acerca al miedo. Se sitúan delante de mí. Me saludan y les saludo, Venerables Maestros. ¿Eran venerables o ilustres? No importa. Respondo a los saludos protocolarios con las respuestas protocolarias y entonces comienza la verdadera prueba.

-¿Dónde está?

Me concentro y registro la sala. Lo encuentro pronto, pero no puede ser tan fácil. Debe haber más Grilletes en la sala. Reviso los distintos estantes, pero no, la única conexión que he encontrado es ésta. Señalo el libro con un dedo tembloroso, y suspiro aliviado cuando el tribunal asiente con aprobación.

-¿De quién es?

Me concentro en la conexión, leo los hilos de la vida que unen ese Grillete con su propietario. Es una mujer...una mujer mayor, murió anciana, pero triste. Si pudiera obtener su nombre. ¡Espera! Mary Jane Brewster. Lo pronuncio, triunfante. Y el tribunal vuelve a asentir con aprobación.

-¿Por qué le pertenece?

Es un libro gastado. Veo muchos recuerdos asociados. Días felices, días tristes. Y entonces lo entiendo. Es un diario. Y el tribunal asiente por tercera vez.

El nerviosismo se disipa como la niebla bajo una corriente de aire. El tribunal me saluda y respondo con mi propio saludo. Me entregan un pequeño broche con forma de araña. He pasado la prueba.

-De los recuerdos de Graham Stevenson, Lector de los Mentores.

La iniciación entre los Mármaras es bastante flexible, pero normalmente consiste en algún tipo de intercambio de poder político. Hay un poco de ceremonial de origen bizantino, pero eso es lo de menos, un bonito envoltorio de cánticos griegos y figuras encapuchadas.

El aspirante debe ofrecer algo de valor para los intereses del Gremio. Habitualmente se trata de a ubicación de Grillete de una figura formalmente en el poder, como un Legionario. Tampoco se espera que consigas localizar el Grillete de un Anacreonte y servirlo en bandeja de plata, pero si se diera el caso, su introducción entre los Monitores sería automática...y quizás acompañada de una buena amonestación si los ha puesto a todos en peligro.

Pero no es la única forma de ser aceptado en el Gremio. Reliquias de valor o posiciones de poder también son prendas válidas, aunque otros las considerarían “sobornos.” En teoría, si el Maestro acepta la ofrenda del aspirante, su pertenencia a los Mármaras está garantizada.

Por supuesto, aunque entrar puede resultar fácil, mantenerse en medio del nido de intrigas y puñaladas por la espalda no lo es tanto. Entre los Mármaras se considera que aunque los aspirantes no den la talla, por lo menos habrán aportado algo de valor antes de desaparecer.

-Elizabeth Staton, Mármara.

La campana suena tres veces, y tres veces se me pregunta si quiero entrar en el Gremio. Sigo el protocolo correctamente, y respondo afirmativamente a los tres Maestros con los ojos vendados. Toda la pompa y circunstancia de un gremio medieval o renacentista. Me han dicho que es el antiguo ceremonial de los Tejedores anterior a la Ruptura, aunque por lo que sospecho, me parece que es un rito más reciente, tomado de las logias masónicas. Me guardo mis reservas para mí mismo, mientras me retiran la venda de los ojos y saludo a los concurrentes a mi iniciación. Me han dicho que en otros lugares el ceremonial puede cambiar, tanto en la vestimenta como en los gestos.

Sin embargo, hay algo en común a todas las iniciaciones de los Hilanderos. Uno de mis compañeros de taller ha recibido uno de mis Grilletes para su vigilancia. Esta muestra de lealtad y confianza es universal e ineludible. Y si alguien fallara, uno de sus propios Grilletes sería destruido.

-José Alcázar, Hilandero.

Aquí fue donde comenzó todo. Donde me Segaron, me vendieron y me llevaron a Estigia. De no ser por mis nuevos amigos, me habrían convertido en una Sierva de la Jerarquía. Gracias a ellos soy algo más, y puedo devolver el golpe.

Me paseo por el barrio, llevando un vestido con arañas tejidas, algo imprudente, pero confío en llamar la atención. Hoy voy a cazar de otra manera.

Y no tardan en aparecer dos moscas brutales, que consideran este lugar su territorio. Me hago la sorprendida, y huyo. Tampoco pongo demasiado empeño, quiero que me sigan. Tontas moscas.

Y los dos matones golosos del Gremio de Furias caen en la trampa. Me acorralan en el callejón, y saco mi daga reliquia, mi única defensa aparente. Los miro fijamente, sin miedo, y por un momento dudan, confiando en su fuerza bruta. Uno de ellos levanta un bate de beisbol rodeado de alambre de espinos y sonríe sádicamente.

-Ahora nos vamos a divertir...

Y entonces llega la caballería. Una guadaña decapita a uno de los matones por detrás, y el suelo se abre bajo sus pies para arrastrarlo a un Tormento. El otro se da la vuelta instintivamente, y yo aprovecho para rajarlo con mi daga. Mi maestro hace un quiebro con su guadaña y el enemigo es arrastrado por las fauces del Olivo.

-No ha estado mal, nada mal.

-Aisha, de los Tsuchigumo.

Más allá del talento de los potenciales reclutas, entre los Monitores existen cuatro grandes facciones o Gremios con intereses muy distintos. La práctica de las artes de Red Vital los une, pero la forma de utilizarlas diverge, así como la elección de habilidades. Aún así, los Maestros Monitores fomentan el intercambio de conocimiento, al margen de que después resulte más o menos útil. Por otra parte, a veces el trabajo de un Monitor puede requerir la ayuda de compañeros de otras “especialidades”, tanto en forma de usos del Arcanos como en recursos y contactos.

Cada facción se organiza por sí misma, y por eso cada una recibe el nombre de Gremio, lo que puede generar cierta confusión. Cuando un Monitor habla del Gremio, se refiere a la facción a la que pertenece, pero si menciona “Los Gremios” se está refiriendo al conjunto de alianzas.

Mentores

Las raíces de los Mentores se remontan a los inicios del Arcanos de Red Vital, pero no se formalizarían como una facción independiente hasta mucho tiempo después. Desde tiempo inmemorial, siempre han existido Wraiths que han

ayudado a otros a adaptarse a las difíciles condiciones de su nueva existencia en el Mundo Subterráneo. Estas almas caritativas, ayudaban a los nuevos difuntos a desprenderse de sus Crisálidas, localizar sus Grilletes e instruirlos en su nueva condición. Algunos lo hacían de forma individual, otros formaron algunas cábalas que colaboraban con otros Wraiths, vagando por el inframundo en busca de almas que Segar y salvar de la influencia del Olvido.

Cuando comenzaron a formarse los Gremios, estos primeros Mentores se unieron a los Tejedores, aunque sin formar parte de ninguna facción concreta. Rechazando las intrigas políticas, varios de ellos terminaron abandonando el Gremio, pero una minoría vocal permaneció, defendiendo un trato más humano hacia los Wraiths recién llegados al inframundo, y tomando pupilos bajo su protección. Esta actitud les llevó a colaborar activamente con los Perdonadores en la asistencia a las almas, a menudo vigilando sus Grilletes y ayudándolos en su protección.

Cuando se produjo la Ruptura de los Gremios, los Mentores también fueron perseguidos, como el resto de facciones de los Monitores. Sobrevivieron mejor que sus compañeros gracias a su alianza con los Perdonadores, y sobre todo, a sus numerosos aliados entre los Wraiths a los que habían ayudado a sobrevivir.

Durante el siglo XVIII varios Círculos de Mentores comenzaron a contactar entre sí y a intercambiar métodos, y finalmente decidieron formar el Gremio de Mentores. Tres Maestros de Red Vital se reunieron en la Universidad de París en 1823 y formalizaron el acuerdo. Una década después, en 1833, se unieron a la alianza de Gremios de Monitores.

Puede decirse que los Mentores son los más “humanitarios” de los practicantes de Red Vital. Por una parte existen aquellos que se dedican a enseñar y proteger pupilos de forma individual, recorriendo Derroteros y Necrópolis en busca de Infantes, y o bien tomándolos como aprendices o guiándolos hacia lugares donde serán bien recibidos. Sin embargo, con la formación del Gremio, Círculos de Mentores organizaron salones y academias de aprendizaje donde estudian varios Aprendices a la vez y se benefician de la enseñanza compartida de sus profesores.

Los Aprendices de la facción se dedican a aprender y asistir a sus Maestros, a menudo ayudándolos en sus tareas. Los Oficiales o Interinos suelen dedicarse a la enseñanza de las artes más básicas de Red Vital, mientras que los Maestros se dedican tanto a la enseñanza como a la investigación de su Arcanos. El líder de la facción es el Decano, que cuenta con un asiento en el consejo de la Cadena Dorada.

Una vez un Mentor se convierte en Maestro recibe permiso para formar su propio Círculo o Salón de enseñanza. Algunos también asisten en labores de consejo o asesoría a otros Gremios y facciones, tanto entre la Jerarquía como entre Herejes y Renegados. Algunos ejercen como “abogados” defendiendo a las almas perdidas de abusos potenciales, y se rumorea que existe un grupo de Mentores Renegados que se dedica a luchar contra la Servidumbre, tanto mediante los medios legales de la Jerarquía como con técnicas más clandestinas.

Desde hace siglos, los Mentores también han mantenido una alianza estrecha con los Perdonadores, ayudándolos con sus artes, y recibiendo también instrucción en el Arcanos de Castigar. Menos conocida es su colaboración puntual con las Furias Salvavidas, si bien estos contactos ocasionales procuran mantenerse en secreto de la atención de otros Monitores y Furias, que no verían con buenos ojos esa relación.

Una alianza incómoda

A los Mentores no terminan de convencerles los métodos “agresivos” de otros Gremios de Monitores, especialmente los Mármaras y los Tsuchigumo. Comprenden la necesidad de defenderse de las amenazas y enemigos del Mundo Subterráneo, pero no aceptan poner en peligro a inocentes. En cierto sentido, los Mentores actúan como el corazón y la conciencia de los Monitores, frenando a los más ansiosos e impidiendo que terminen siendo reclamados por el Olvido.

La buena relación de los Mentores con los Perdonadores también es otro as en la manga de este Gremio. De hecho, los Mentores que conocen el Arcanos de Castigar, suelen ayudar a sus compañeros a protegerse de las depredaciones de la Sombra. Otras facciones de Monitores son conscientes de que los Mentores son necesarios, por lo que a menudo escuchan sus consejos y advertencias y evitan incomodarlos demasiado.

Se rumorea que algunos Círculos de Mentores podrían estar pensando en escindirse de su alianza y crear un Gremio por completo independiente, quizás incluso con la colaboración de otras facciones humanitarias, como los Salvavidas de las Furias y algunos Perdonadores. No obstante, otros Mentores advierten que semejante estrategia podría provocar una catástrofe, ya que puede que su presencia haya sido lo único que ha impedido que los Monitores terminen arrastrados por el Olvido.

Mármaras

Mármara o Marmora es una isla que pertenece actualmente a Turquía, y que da nombre al mar del mismo nombre que la rodea, que procede del griego *marmaron*, una referencia a la riqueza en mármol blanco de la isla. También es el nombre de un Gremio de Monitores, que remonta sus raíces al Gremio medieval de Tejedores, surgido entre los muertos del Imperio Bizantino. Por esta razón, los Mármaras en ocasiones son conocidos como Bizantinos.

Tras la Caída de Constantinopla, los Mármaras perdieron importancia en el Gremio de Tejedores, frente al ascenso de otras facciones, pero conseguirían sobrevivir a la Ruptura de los Gremios para resurgir en el siglo XVII, a partir de un Círculo de Monitores que disponían de una Morada oculta en las Tierras de las Sombras de la isla de Mármara. Poco a poco conseguirían reclutar seguidores entre los Wraiths de la zona, especialmente los de origen griego, y finalmente tomarían la iniciativa aliándose con otras facciones y poniendo los cimientos de los actuales Gremios de Monitores.

Los Mármaras siempre han tenido un poderoso vínculo cultural e histórico con la Necrópolis de Constantinopla,

y actualmente disfrutan de gran influencia en la misma, que es el principal lugar de reunión de la facción. No obstante, con el paso del tiempo se han extendido a otras Necrópolis, e incluso a la misma Estigia durante el siglo XX.

Los Mármaras son políticos consumados, aunque a menudo se dejan arrastrar por la arrogancia. Sin embargo, siempre han mostrado una sorprendente tenacidad para alzarse una y otra vez. Afirman ser los herederos del legado del viejo Gremio de Monitores, aunque actualmente, ningún miembro de esta facción puede afirmar haber pertenecido al mismo. La mayoría han surgido de las intrigas de Círculos formados durante los siglos XIX y XX. La competencia y rivalidad es feroz, pero se considera que esa actitud fomenta un dinamismo y darwinismo social del que carecen otras facciones. También es verdad que los Mármaras dirigen su atención hacia los rivales y enemigos de los Monitores, y han contribuido a protegerlos en varias ocasiones. Auténticos tiburones sociales, tejen a su alrededor una telaraña de intrigas y manipulaciones más o menos sutiles, pero los pactos entre iguales suelen dejar paso a los engaños y chantajes, y en última instancia al *todo vale* con tal de acrecentar su poder.

Los Aprendices Mármaras son numerosos, pero con el tiempo muchos terminan abandonando el Gremio, decepcionados, ante la carencia de oportunidades. Los Oficiales ya tienen una posición asentada, y tejen sus redes de influencia, a menudo actuando en los salones de poder. Pocos ocupan posiciones evidentes de autoridad, sólo los más necios o los más hábiles lo hacen, la mayoría prefieren gobernar desde las sombras, como consejeros, mayordomos, ayudantes o asesores. Aunque muchos reclutas proceden del mundo de la política, y de entre quienes disfrutaron del poder y la riqueza en vida, otros fueron todo lo contrario, y ahora anhelan en la muerte lo que no consiguieron entre los vivos.

Todos los Oficiales aspiran a sentarse en el Afrasiyab, el Palacio de los Maestros o Purpurados, que son quienes dirigen al Gremio de Mármaras. Las intrigas y juegos de poder se encuentran muy extendidas entre ellos, aunque cuando se enfrentan a una amenaza para los Monitores suelen formar un frente común el tiempo suficiente antes de volver a sus rencillas habituales.

Un solo Gremio

Una aspiración extendida entre los Monitores Mármaras, y especialmente entre quienes se sientan en el Afrasiyab, es unificar a los distintos Gremios de Monitores en uno solo, dirigido por ellos, por supuesto. Recuerdan lo que consideran la época dorada del Gremio de Tejedores, y aspiran a restaurarla. Sin embargo, los intentos realizados hasta el momento han resultado demasiado inestables. Los Maestros Monitores son demasiado egoístas y traicioneros, y nadie ha reunido suficiente poder para unificarlos a todos. Algunos creen que quizás una amenaza externa, como ocurrió durante la época posterior a la proclamación del Dictum Mortuum y la Ruptura de los Gremios, podría unificar a todos los Monitores bajo el estandarte de los Mármaras, y algunos se sienten tentados a atraer esa amenaza sólo por la posibilidad de acumular el poder en semejante río revuelto.

Pero otros Monitores creen que un Gremio de Monitores unificado podría acabar provocando su ruina, atrayendo atenciones indeseadas, quizás incluso provocando la unión de sus enemigos. Por otra parte, a ningún Maestro Mármara le gustaría tener que someterse a ninguna autoridad que no sea el mismo. Prefieren una situación en la que las decisiones conjuntas se acuerden mediante pactos y alianzas entre iguales, sin ningún tirano caprichoso al mando.

Los delirios de grandeza de los Mármaras llegan hasta el punto de querer usurpar la primacía de los Artesanos entre los Gremios. Su objetivo es establecer una gran alianza entre los Gremios "criminales" cuyo oficio se encuentra relacionado con las Tierras de la Piel: Furias, Titiriteros, Trasgos y Vigilantes, ya sea mediante la diplomacia o mediante la fuerza. De momento, sólo los Titiriteros se han mostrado receptivos a esta alianza, simplemente debido a sus extensos lazos con los Monitores desde hace siglos, mientras que los demás Gremios han rechazado diplomáticamente o con firmeza los intentos de los Mármaras por someterlos a su influencia.

Hilanderos

En cierto sentido, los Hilanderos son el rostro visible de los Gremios de Monitores, o por lo menos lo que ven los demás Wraiths cuando piensan en un Monitor. No les interesan los salones académicos como los Mentores, ni los salones de la política como a los Mármaras. En su lugar, los Hilanderos piensan en negocios, en el aquí y el ahora, y han retomado el oficio tradicional de los Monitores de protección de Grilletes...y no siempre con propósitos altruistas.

Aunque son la facción que más recuerda al viejo Gremio de Monitores, especialmente en sus últimos tiempos, los Hilanderos son un fenómeno relativamente reciente, surgido durante la Revolución Industrial. Cuando la Jerarquía comenzó a establecer sus Necrópolis en las Tierras de las Sombras, varios Monitores decidieron formar una serie de Círculos para protegerse, dando lugar a los Hilanderos, que terminarían aliándose con otras facciones.

Si los Mentores son el corazón de los Monitores, y los Mármaras su mente, los Hilanderos son su sangre. El lucro es lo que les atrae, y a menudo se dedican a "proteger" los Grilletes de otros Wraiths, realizan ataques, descubren Grilletes desaparecidos, a cambio de un precio, aunque tampoco faltan los idealistas entre ellos. A menudo forman bandas criminales que llegan a convertirse en una presión real para las autoridades de la Jerarquía, y suelen competir con otros Gremios como los Trasgos, y sobre todo, las Furias, sus principales enemigos. Las luchas de los Hilanderos contra Furias y Trasgos son frecuentes en las Necrópolis, aunque en ocasiones alcanzan acuerdos territoriales y treguas para repartirse el negocio. Por otra parte son los Monitores que con más frecuencia colaboran con los Titiriteros, y a menudo conforman Círculos mixtos, o por lo menos aliados entre sí. Como parte de su colaboración, los Hilanderos suelen participar en los proyectos de los Titiriteros para crear Resucitados, y la presencia de estos muertos vivientes es habitual en los territorios donde se encuentra una alianza entre estos dos Gremios.

Los Círculos de Hilanderos, llamados Madejas, suelen estar formados por grupos de Aprendices dirigidos por

un Oficial, aunque también existen algunos grupos de Aprendices y Oficiales dirigidos por un Maestro Hilandero. Estos grupos actúan estrechamente en torno a su líder, que normalmente se encuentra en el centro de la organización, aunque también hay quienes delegan en uno de sus subordinados un liderazgo falso para atraer la atención de sus enemigos y que caigan en su trampa.

De todos los Gremios de Monitores, los Hilanderos son los que más suelen colaborar con otras facciones, a menudo proporcionando recursos y ayuda práctica, especialmente a los Mentores y Mármaras. También suelen recurrir a los Tsuchigumo cuando necesitan artillería que utilizar contra los enemigos de los Monitores.

Tejiendo en el telar

Como los Mármaras, los Hilanderos también tienen sus planes para los Gremios de Monitores. Pero en lugar de la manipulación política utilizan una estrategia más sutil, y a primera vista más inofensiva. A menudo los Hilanderos recurren a sus compañeros en busca de especialistas, instructores o simple fuerza bruta, pero sus proyectos con frecuencia cuentan con la colaboración de dos o más Gremios de Monitores. Poco a poco, están extendiendo la práctica de crear Círculos mixtos más estables, de esta forma unificando de nuevo al Gremio.

Por supuesto, puede que algún Monitor especialmente paranoico o perspicaz sospeche de las intenciones a largo plazo de los Hilanderos, pero lo cierto es que su visión es la de crear un Gremio unificado a semejanza de otros Gremios, con una serie de facciones autónomas, pero donde la colaboración sea más habitual.

El potencial de semejante unión ha estado atrayendo miradas más interesadas. Algunos Hilanderos han comenzado a maniobrar vigilando a los líderes de otras facciones. Cuando llegue el momento consideran que ni siquiera será necesario dar un golpe de estado, sino presentar los hechos consumados, pero si alguien se opone a su “gran proyecto”, es una lástima, pero deberá ser sacrificado por el bien del conjunto del Gremio de Monitores.

Otros Hilanderos tienen una visión más minimalista. A través de la colaboración también están aprendiendo y atrayendo talentos de otras facciones, y de hecho, en estos momentos ya son el Gremio de Monitores más numeroso. Llegado el caso, si sus compañeros se empeñan en mantener una alianza dividida, serán los Hilanderos quienes se separen para crear un Gremio más poderoso.

Tsuchigumo

Tras la caída del viejo Gremio de Tejedores, muchos Monitores se unieron a bandas de Renegados o crearon sus propios Círculos rebeldes, dedicándose al bandolerismo y la piratería. A principios del siglo XIX muchas de estas bandas colaboraban ocasionalmente o se enfrentaban por cuestiones territoriales. Cuando se formaron los Gremios de Monitores, varias de estas bandas fueron reclutadas para disponer de un ejército mercenario para hacer frente a sus enemigos, pero a menudo actuaban como agentes de otras facciones, especialmente de los Mármaras, que desplegaban cuando la sutileza fallaba o no era suficiente.

Fue entonces cuando aparecieron los Tsuchigumo o “Arañas de Tierra”. Su nombre procede de un despectivo término japonés utilizado para nombrar a grupos de clanes o familias renegados, así como a una especie de arañas monstruosas. En las Tierras de las Sombras cuando los Monitores Renegados huyeron de la Jerarquía, descubrieron a una facción de piratas del Imperio Oscuro de Jade que luchaban contra la tiranía del Emperador Yu Huang. Ambos grupos vieron que tenían suficientes intereses en común como para formar una alianza, atacando los puertos y Necrópolis de la Jerarquía y del Imperio de Jade.

En el siglo XIX los Gremios de Monitores acudieron a estos piratas con una oferta de alianza, y de esta forma reclutaron una nueva facción, que aglutinó a piratas, bandoleros y matones de todo tipo. Mantuvieron el nombre de Tsuchigumo, aunque en Occidente también se les llama Arañas de la Tempestad, o simplemente las Arañas.

Los Tsuchigumo constituyen el puño de los Gremios de Monitores, presentándose con fuerza cuando sus compañeros se sienten amenazados por otros grupos como las Furias, bandas de Renegados o Legiones. Sin embargo, también disponen de agentes adiestrados para realizar acciones de sabotaje, distracción y asesinatos que nada tienen que envidiar a los legendarios ninjas orientales. Aunque un objetivo mantenga sus Grilletes bien protegidos, una táctica habitual de los Tsuchigumo es golpear inesperadamente, vinculándolos con Grilletes que están a punto de ser destruidos.

Los Aprendices Tsuchigumo forman parte de bandas dirigidas por un Oficial o Maestro conocido como “La Araña” o a veces, otro nombre, que se encarga tanto de la organización como del adiestramiento de sus subordinados. Aunque en el pasado los Tsuchigumo recorrían los Derroteros y caminos de la Tempestad, en la actualidad muchos se han establecido en las Necrópolis de la Jerarquía. En ocasiones estas bandas colaboran con otros Wraiths. De hecho, los Tsuchigumo poseen numerosos contactos entre bandas de Renegados. También mantienen buenas relaciones con los Heraldos, conformando tripulaciones de barcos y vehículos que recorren la Tempestad en busca de presas y botín, o participando en redes de contrabando o transporte clandestino.

Desconfianza y lealtad

Ni siquiera los Wraiths se libran de los prejuicios, especialmente los que mantuvieron en vida. Que una facción de Renegados del Imperio de Jade lidere el Gremio de los Tsuchigumo hace que otros Gremios de Monitores mantengan ciertas sospechas sobre su lealtad. Los rumores más frecuentes es que entre las filas de los Tsuchigumo se encuentran agentes y espías del Emperador de Jade, enviados para obtener información y sabotear el Imperio de Estigia. Que actualmente la mayoría de las Arañas de Tierra sean nativas del Imperio de Estigia no ha acallado estos rumores y maledicencias.

En cualquier caso, la alianza entre los Tsuchigumo y el resto de Monitores ha resultado provechosa para ambas partes. Su colaboración ha permitido asistir golpes a la influencia del Reino Oscuro de Jade y de los Señores de la Muerte de Estigia, y también ha permitido reclutar ayuda de importantes facciones de Renegados de ambos reinos, que a menudo reciben de los Monitores ayuda, información y recursos, así como refugio ocasional cuando la investigación de los ejércitos de Jade o de las Legiones se acerca demasiado.

Es una lástima que se vean asediados por la desconfianza y los prejuicios, porque los Tsuchigumo son realmente leales a la causa a la que sirven, y en especial a los Monitores. Su objetivo a largo plazo es acabar con la tiranía de los Reinos Oscuros contra los que luchan, y son muy meticulosos a la hora de buscar agentes dobles o traidores potenciales entre sus filas, simplemente por una cuestión de supervivencia. Se ven obligados a demostrar su lealtad una y otra vez, y nunca parece suficiente.

Por otra parte, sin la organización y estructura que los Tsuchigumo han proporcionado a su Gremio, es muy posible que los Monitores perdieran gran parte de su fuerza mercenaria, encontrándose más vulnerables frente a sus adversarios más belicosos entre las Furias y las Legiones. De momento, la utilidad de las Arañas de Tierra supera los prejuicios en su contra, aunque algunos Tsuchigumo han expresado su descontento ante la actitud de desconfianza de algunos de sus compañeros Monitores.

Los Gremios menores

Cuando se produjo la Ruptura de los Gremios, el Gremio de Tejedores fue duramente perseguido y se fragmentó en numerosas facciones divididas y en ocasiones enfrentadas entre sí, tanto por intereses particulares como por el intento de reclamar el legado del desaparecido Gremio. Pequeños Círculos y cábalas de Wraiths que practicaban las artes de Red Vital se convirtieron en la nueva imagen, aunque con el tiempo algunas encontraron un nuevo propósito y otras se fragmentaron todavía más.

Cuando se formó la alianza de los Gremios de Monitores, no todos los Wraiths que practicaban Red Vital se unieron a la misma. Algunos continuaron con sus negocios y habilidades al margen. Unos eran demasiado poderosos como para ser forzados a unirse sin un gran coste, y otros eran demasiado insignificantes, y resultaban más útiles como potenciales chivos expiatorios o distracciones para atraer la atención de los enemigos de los Monitores.

Algunas de estas facciones todavía sobreviven hoy, y posiblemente si se incorporaran a los Gremios de Monitores incrementarían notablemente su poder. A veces algún Círculo o cábala termina incorporándose a uno u otro Gremio de Monitores tras una serie de negociaciones o demostrando su valía, pero otros siguen aferrándose a su independencia, sobreviviendo como pueden y en ocasiones desapareciendo en la oscuridad frente a las muchas amenazas que habitan en el Mundo Subterráneo.

El Gremio de Orfebres

Durante la Guerra de los Gremios, los Tejedores resultaron duramente golpeados, y al terminar la guerra se refundaron como Gremio de Orfebres. Entre ellos había algunos miembros del desaparecido Gremio, pero sus líderes pertenecían a una nueva generación de Monitores, más adaptados a los nuevos tiempos. Comenzaron a colaborar con los Artesanos, creando Reliquias y Artefactos que todavía son utilizadas habitualmente por los Monitores.

Tras la Ruptura, el Gremio de Orfebres puso los cimientos de la nueva alianza que daría lugar a los Gremios de los Monitores, atrayendo mediante la diplomacia a Mentores, Mármaras, Hilanderos y Tsuchigumo. Los Orfebres también colaboraban con otros Gremios como los Artesanos y las Máscaras, y actuaban como el eje mediador entre las distintas facciones de Monitores.

Otra de las razones del considerable éxito del Gremio de Orfebres era su influencia oculta dentro de la Legión Esmeralda. Los Orfebres habían alcanzado un pacto secreto con el Señor Esmeralda, lo que les permitía un acceso continuado a Estigia, y a cambio utilizaban sus artes en beneficio de la Legión. Con el tiempo, la gran mayoría de los Orfebres llegaron a ocupar muchos cargos importantes en la burocracia Esmeralda. Su objetivo a largo plazo era conseguir una posición de tolerancia en Estigia similar a la que mantenían Gremios “aceptados” como Artesanos, Heraldos, Perdonadores y Oráculos.

Sin embargo, fueron traicionados. El Señor Esmeralda desconfiaba de las intenciones de los Monitores en sus filas, aunque habían dado sobradas muestras de lealtad, y terminó denunciándolos. En la purga que siguió, la mayoría de los Orfebres fueron perseguidos y eliminados, y los escasos supervivientes terminaron uniéndose a otras facciones de los Monitores.

En los últimos años algunos Monitores hablan de un encuentro con un Círculo independiente de Orfebres, que habría sobrevivido a la purga. Afirman que no fueron traicionados por el Señor Esmeralda, sino por otros Monitores, que convencieron al líder de la Legión de que los Orfebres estaban preparando un complot en su contra, para derrocarlo y sustituirlo por alguien más favorable a sus intereses. En cualquier caso, estos Orfebres prefieren permanecer distanciados de otros Monitores, negándose a relacionarse con quienes traicionaron a su Gremio.

Las Siete Familias

En cierto sentido, las Siete Familias se consideran el Gremio de Monitores más antiguo. Afirman que sus orígenes se encuentran vinculados a la época anterior del Primer Maelstrom, cuando Caronte fue proclamado Emperador. Siete Círculos de Monitores fueron creados para utilizar las artes de Red Vital al servicio de los Siete Señores de la Muerte -salvo la Legión del Destino. Así se formaron las Siete Familias.

Las Siete Familias eran Círculos muy endogámicos y aristocráticos, que transmitieron los secretos de su Arcanos sólo a unos pocos elegidos -muchas veces descendientes de ellos, pero con el tiempo esto resultó no ser suficiente, y comenzaron a reclutar nuevos talentos mediante una ceremonia de adopción.

Se dice que cuando se formó el Gremio de Tejedores, las Siete Familias no lo vieron con buenos ojos, pero obedeciendo a Caronte, un representante de cada una de las Siete Familias fue elegido para dar comienzo al nuevo Gremio. No obstante, las Siete Familias siguieron sirviendo a los Señores de la Muerte. Hubo momentos de cooperación con el Gremio de Tejedores, pero también de competencia.

Tras la Ruptura de los Gremios, las Siete Familias mantuvieron un perfil bajo, rompiendo oficialmente cualquier relación que hubieran mantenido con los Monitores. En secreto, dieron cobijo frente a la persecución a algunos de ellos. Al mismo tiempo continuaron sirviendo a los Señores de la Muerte, formando parte de la aristocracia de la Jerarquía. No obstante, sus filas comenzaron a menguar en los siglos siguientes, especialmente con la caída y decadencia de muchos de los linajes nobiliarios entre los que reclutaban. De forma periódica las Siete Familias se reúnen en la Necrópolis de Florencia, que es también una de sus principales bases de poder.

Sin embargo, en el siglo XX las Siete Familias sufrieron el ataque a gran escala de las Furias, y en su desesperación acudieron a la Legión Esmeralda, utilizando a los Orfebres como mediadores. Todos fueron traicionados, y las Siete Familias fueron reducidas en número e influencia, perdiendo su aura aristocrática y ocultándose en la clandestinidad para sobrevivir.

Actualmente las Siete Familias todavía mantienen contactos entre las Legiones de Estigia, y aunque están aliadas con los Monitores, todavía se resisten a dar el paso de unirse a los Gremios. La Cadena Dorada, el consejo director de los Gremios de Monitores, intercambia regularmente embajadores y diplomacia con las Siete Familias. Algunos Monitores sospechan que algunos de los miembros de su Gremios mantienen una lealtad doble con las Siete Familias, aunque estos tratos no han sido demostrados...o siquiera investigados.

La Cadena Dorada

Una de las defensas de la ciudad de Constantinopla era una serie de enormes cadenas situadas en los puertos del Cuerno Dorado, que obstaculizaban la llegada de barcos enemigos. Cuando se formó la alianza de los Gremios de Monitores en el siglo XIX, los representantes de las distintas facciones formaron un consejo que tomó el nombre de la Cadena Dorada.

Este consejo es la autoridad última de los Gremios de Monitores, encargados de arbitrar disputas internas y planear estrategias conjuntas, así como las relaciones con otros Gremios y facciones del Mundo Subterráneo. Se procura alcanzar unanimidad en las decisiones, o por lo menos un amplio consenso, y muy raramente se ha recurrido al arbitrio del Portador de la Cadena para deshacer desempates. Los miembros de la Cadena Dorada se conocen bien, y procuran dialogar entre ellos hasta que alcanzan un acuerdo, aunque sea de mínimos. La mayoría de sus decisiones suelen ser directrices, aunque en momentos de crisis también han sabido actuar de forma rápida y eficaz.

Los consejeros de la Cadena Dorada se han reunido personalmente en ocasiones, en lugares donde la influencia de los Monitores se encuentra bien asentada. Sin embargo, varias de esas reuniones se han realizado simplemente para distraer la atención de sus enemigos, o incluso transmitir información falsa. Muchas de las decisiones más importantes nunca se han tomado cara a cara, sino a través de la Red Vital, mediante conversaciones mentales entre los consejeros, sin importar la distancia a la que se encuentren.

Aunque se supone que cada consejero es el líder más elevado del Gremio de Monitores al que representa, algunos Monitores creen que podría no ser así, y podría tratarse de figuras más discretas. Por otra parte, los consejeros nunca utilizan sus verdaderos nombres, sino títulos como El Bibliotecario, El Coleccionista, La Reina de Diamantes y La Araña de Jade. Actualmente los consejeros son cuatro, pero en sus inicios la Cadena Dorada constaba de cinco consejeros, antes de la purga del Gremio de Orfebres. Se cree que enviados de otras facciones de Monitores se han sentado en ocasiones en la Cadena Dorada, a invitación de sus representantes permanentes.

El Portador de la Cadena

Ante los demás Gremios, el Portador de la Cadena es el Maestro Supremo del Gremio de Monitores. Sin embargo, se trata mas bien de una figura pública de conveniencia. Otros Gremios creen que el Portador de la Cadena cambia con frecuencia, debido a la agitada y traicionera política interna de los Monitores, y aunque es cierto, sus motivos son muy distintos.

En cierto sentido, la posición de Portador de la Cadena es un puesto para poner a prueba a los talentos de los Gremios de Monitores. Al menos uno de los consejeros actuales de la Cadena Dorada fue Portador de la Cadena antes de ocupar su posición actual, pero no se trata de un requisito. En cualquier caso, el Portador es elegido por los consejeros, y a menudo sigue sus directrices, convirtiéndose en su voluntad pública.

El Portador de la Cadena actúa como portavoz público de los Gremios de Monitores, atrayendo la atención de aliados y enemigos. Dependiendo de cómo se desenvuelva, y tras un período razonable, se le promocionará o degradará, traspasando su puesto a un nuevo Portador. A veces simplemente se requiere que el puesto sea ocupado por una figura especializada o preparada para afrontar una crisis o un problema que afecta a los Monitores, "dimitiendo" tan pronto como se encuentra una solución.

También se sabe que la Cadena Dorada ha utilizado la posición de Portador de la Cadena como un "regalo envenenado", atrayendo sobre él la atención de los enemigos del Gremio, o utilizándolo para tantear una situación

potencialmente peligrosa que puede derivar en una trampa. De esta manera, esta posición también sirve para deshacerse de Monitores especialmente problemáticos.

En alguna ocasión, un Portador de la Cadena especialmente ambicioso ha intentado sacudirse de encima la autoridad de la Cadena Dorada, tratando de imponerse sobre los consejeros, pero estos individuos tan atrevidos -o necios- no suelen durar mucho en el puesto antes de sufrir desafortunados accidentes o simplemente desaparecer de manera misteriosa.

Los otros

Como deberías saber bien a estas alturas, habitamos un mundo complejo e inestable, lleno de facciones y grupos con intereses que a veces coinciden y otras veces chocan con los nuestros, o nos resultan indiferentes. Es necesario elegir con cuidado a nuestros aliados, pero todavía más a nuestros enemigos. Incluso dentro de una misma facción puedes encontrar individuos que romperán cualquier estereotipo o prejuicio que hayas desarrollado. Al final, la experiencia y el conocimiento personal son los mejores guías.

La Jerarquía

Mantenemos una relación de amor y odio con la Jerarquía. Hemos jugado según sus reglas, una relación que terminó mal, y hemos sufrido su persecución en mayor o menor medida desde la Ruptura de los Gremios. En principio es mejor tener cuidado con las Legiones y sus servidores, pero no hay que olvidar que son el orden establecido, y por lo tanto nuestra mejor remesa de clientes. El *Dictum Mortuum* sigue siendo igual de opresor que cuando Caronte lo proclamó desde la Torre de Ónice, y muchos Wraiths se ven impulsados a recurrir a nuestros servicios simplemente por necesidad, para asegurarse de que sus Grilletes se encuentren bien protegidos.

Y por otra parte, las artes de Red Vital resultan necesarias para las Legiones, que simplemente no dan abasto, y muchos Segadores de la Jerarquía terminan subcontratando los servicios de los Monitores para poder hacer frente a la cosecha de almas que se acumula día tras día. En otras ocasiones actuamos de forma clandestina, desviando el flujo de almas en nuestro beneficio, pero si quieres trabajar dentro de la legalidad de la Jerarquía, normalmente no deberías tener problemas.

Hubo un tiempo en el que manteníamos una gran influencia dentro de la Legión Esmeralda, hasta que alguien dijo basta y fuimos purgados. En estos momentos, en mayor o menor medida, hemos extendido a nuestros agentes en todas las Legiones, pero hemos aprendido la lección y procuramos tener un pie en la puerta, por así decirlo, por si las cosas se ponen feas.

No te confundas, puede que no nos guste el *Dictum Mortuum*, y que la Jerarquía sea una organización decadente y corrupta que nos aniquilaría si tuviera la ocasión, pero después de haber sobrevivido a un Maelstrom comienzas a verla con otros ojos. Sin ella estaríamos completamente expuestos al Olvido, y por lo tanto, debemos mantenerla mientras no aparezca una alternativa mejor y luchar por mejorar nuestra situación esperando que lleguen tiempos mejores.

Los Herejes

Antes del *Dictum Mortuum*, Caronte ordenó la expulsión de los Pescadores de Estigia, y prohibió los cultos asociados a ellos. No existe nada malo si crees en Dios o en un dios, pero en este lugar es mejor que no lo demuestres en público.

El problema es que no existe nada como hacer que algo esté prohibido para atraer interés y seguidores, y desde entonces el Mundo Subterráneo se ha llenado de cultos Herejes, algunos más inofensivos y bienintencionados, y otros más peligrosos y preocupados por aprovecharse del prójimo. Vamos, una situación no muy diferente a la de las Tierras de la Piel.

Los Herejes también contratan los servicios de los Monitores, y a veces incluso convencen a alguno de que se una a ellos. No es que ocurra demasiado a menudo, pues los Gremios de Monitores suelen reclutar a individuos pragmáticos, pero es innegable que ocurre de vez en cuando. En general, mientras el pago sea bueno, no suele haber problemas.

Puede que hayas sido un devoto cristiano en vida, o que estés convencido de que puedes alcanzar la Trascendencia -exista o no-, pero créeme, los Pescadores decían lo mismo, y al final su Paraíso resultó ser un fraude para esclavizar a los Wraiths que decidieron creerse su doctrina. En cualquier caso, si quieres seguir tus ideas religiosas, sé consciente de que puedes tener el mismo éxito recorriendo ese camino solo que recurriendo a un culto que se dedica a recoger diezmos y seguidores.

Y si algún Hereje se muestra demasiado fanático y cansino en su intento de convencerte, o peor aún, considera que tus servicios sólo se merecen un “¡Que Dios te lo pague!”, pues bien, entonces ha llegado el momento de cortarle los Grilletes.

Los Renegados

La Ruptura de los Gremios fue un momento muy peligroso para los Monitores, y muchos se salvaron de la persecución de la Jerarquía buscando refugio entre las bandas de Renegados. Desde entonces, los Gremios de Monitores, y especialmente los Tsuchigumo, han mantenido contactos con los Renegados, que les proporcionan información y ayuda mercenaria.

Monitores y Renegados hemos colaborado con frecuencia, pero hemos sido pragmáticos en nuestros tratos con

ellos. Algunos Renegados aspiran a formar parte del orden establecido, o cambiarlo para acomodarse en el mismo. Podemos comprenderlos, y de hecho, muchos Monitores Renegados a través de los Gremios han terminado formando parte de la estructura aceptada de las Necrópolis.

Sin embargo, existen otros Renegados más problemáticos. Son los que aspiran a arrasarlo todo en nombre de un ideal elevado o simplemente porque quieren ver arder el inframundo. El problema es que en la práctica, cuando acaben con el enemigo, sus ideales, si los tienen, nunca llegarán a materializarse o se perderán en sus luchas intestinas por decidir quién manda. Y si ocurre eso, el Olvido no tardará en llegar, y no habrá nada medianamente estable para hacerle frente. Lo sé, ha ocurrido y volverá a ocurrir. Si no me crees, piensa que este mundo ha sobrevivido a Cinco Maelstroms, y piensa quién se las ha apañado mejor a su paso. Te aseguro que no han sido los Renegados.

Por eso, la actitud de los Monitores hacia los Renegados sigue una doble política: existen los “razonables”, con los que se puede colaborar y tomar medidas en común. De hecho, los Tsuchigumo y las Arañas de Tierra suelen aliarse con ellos e incluso reclutarlos en sus filas llegado el caso, y por otra existen los “salvajes,” que es mejor dirigir contra amenazas comunes, esperando que se dañen mutuamente, o señalarlos como chivos expiatorios cuando las relaciones con la Jerarquía y las Legiones se ponen feas.

Los Gremios

Compartimos una serie de artes que nos dan el nombre de Monitores, pero existen otros muchos Gremios, surgidos en torno a la práctica de otros Arcanoi, con los que colaboramos y competimos según las circunstancias. Desde la Ruptura, procuramos mantener un mínimo de tolerancia entre nosotros, aunque eso no impide ocasionales conflictos. No debemos considerarnos mejores ni peores que ellos. Sus artes y especialidades pueden resultar muy útiles y necesarias, y la cooperación debería ser la norma, aunque no hay que dudar en recurrir a la guerra cuando nuestros intereses se ven amenazados. Aún así, existen Gremios con los que mantenemos mejores relaciones que con otros, debido a razones históricas, que compartimos intereses en común...o rivalizamos por un mismo territorio.

Los Gremios de Caronte

Estos Gremios surgieron relativamente bien parados tras la Ruptura, y Caronte no se mostró demasiado duro con ellos. Sus habilidades se consideraron demasiado valiosas para el funcionamiento de Estigia, así que si bien han sido “prohibidos,” en la práctica continúan con sus actividades, y las Legiones suelen mirar hacia otro lado mientras no destaquen demasiado o se vuelvan demasiado atrevidos.

Los **Artesanos** fueron nuestros primeros adversarios cuando se fundó el Gremio de Tejedores. Su intención de alcanzar la supremacía entre los demás Gremios se encontró con nuestra oposición, y luchamos contra ellos hasta que se alcanzó un acuerdo, no del todo satisfactorio, pero que al menos permitió que cooperáramos. De esta colaboración surgiría la facción de los Orfebres.

Los Artesanos tienen un Arcanos útil, que da forma a muchos de los objetos que utilizamos en el Mundo Subterráneo, y también tienen fuerza política, aunque por lo general no son demasiado sutiles a la hora de utilizarla. Ésa es nuestra ventaja, y por lo tanto, estamos encantados de que tomen la iniciativa y ocupen la línea del frente. Hemos aprendido que siempre nos resulta útil que sean otros los que comprueben el terreno antes que asumir riesgos innecesarios. Les ayudaremos a celebrar sus triunfos y nos quedaremos en nuestro lugar cuando haya que buscar responsables por el fracaso.

A la hora de huir de la persecución de la Jerarquía, colaborar con los **Heraldos** resultó en un acuerdo beneficioso para ambas partes. A cambio de cuidar de sus Grilletes, nos ayudaron a escapar lejos de la atención de las Legiones. A menudo las tripulaciones de los barcos y vehículos del Gremio cuentan con asistentes Monitores que les prestan su servicios. Conocen como nadie los Derroteros y caminos de la Tempestad, y no les viene mal saber que tendrán sus Grilletes a salvo cuando vuelven a casa. En conjunto, tenemos intereses distintos y no competimos entre nosotros, y además nos han permitido llegar a otros mercados. Los Tsuchigumo son quienes con más frecuencia colaboran con los Heraldos, especialmente las bandas nómadas que pasan la mayor parte del tiempo viajando de un lugar a otro.

Tras la Ruptura de los Gremios fuimos conscientes de las manipulaciones de los **Oráculos**. Son quizás uno de los Gremios más sutiles, actuando desde las sombras, aconsejando a Caronte, y saliendo de la Ruptura como si hubieran caído en un lecho de rosas. No tenemos pruebas, pero posiblemente fuesen los artífices del fracaso de nuestra rebelión. En cierto sentido, se parecen a nosotros: Nosotros tejemos la Red Vital, ellos tejen la Red del Destino.

Desde entonces, actuamos con cautela frente a ellos. Resulta difícil oponerse a alguien que conoce con antelación cuáles serán tus intenciones, aunque ni siquiera tú las sepas, pero con el tiempo hemos aprendido varias estrategias. Tener un pie en cada bando suele resultar útil, y por otra parte, aunque las artes de Fatalismo suelen ser bastante útiles entre los muertos, no lo son tanto en lo que se refiere a los vivos. Conspirar desde las Tierras de la Piel suele ser adecuado para dar a los Oráculos sorpresas inesperadas. Y recuerda, hasta ellos tienen Grilletes que cuidar y proteger.

Desde el principio hemos mantenido buenas relaciones con los **Perdonadores**. Son gente honesta y sincera, realmente dedicados a su oficio. Por supuesto, tienen sus secretos sucios y manzanas podridas, pero el Gremio en conjunto en verdad se preocupa del bienestar de las almas del Mundo Subterráneo. Su Arcanos es una bendición para soportar los estragos de la Sombra, y si alguna vez requieren nuestra ayuda, debemos ser generosos.

Y sí, puede que algún Monitor considere que son fáciles de embaucar y engañar, pero hacerlo iría en contra de nuestros intereses. Son un Gremio realmente comprometido en la guerra contra el Olvido, y sólo por eso debería dejarseles en paz.

Fue toda una sorpresa que los **Usureros** fueran los primeros en desertar cuando se produjo la Revuelta de los Gremios, adelantándose a nosotros. O lo habían previsto, o fueron advertidos, pero el caso es que su movimiento nos dejó sorprendidos al resto, y fue el detonante que provocó que otros Gremios siguieran su estela e hicieran fracasar la revuelta. Sólo por eso, cuentan con nuestro resentimiento, y aunque no hemos llegado al punto de considerarlos enemigos, de vez en cuando procuramos frustrar sus planes, simplemente para que recuerden que no hemos olvidado.

Los Gremios “Artísticos”

Existen otros Gremios que ofrecen servicios que no son tan necesarios como los de los Gremios de Caronte. Sin embargo, todavía siguen siendo frecuentados por otros Wraiths, al no carecer de utilidad. De la misma forma, mientras no llamen demasiado la atención, suelen ser tolerados, aunque los Legionarios desconfían de sus motivaciones, y en este caso hasta tienen razón. Estos Gremios también tienen sus propias agendas e intereses ocultos, y no son tan “inofensivos” como muchos Wraiths creen.

Los **Juglares** son un grupo de artistas pagados de sí mismos. En el pasado eran respetados en las cortes de la aristocracia fantasmal, y todavía reciben ciertos encargos. Sin embargo, la Ruptura de los Gremios les afectó profundamente, y ahora son un grupo de artistas resentidos. No hay que creer que no son una amenaza, pues bajo su arte se esconde un rencor vengativo que esperamos dirijan hacia los Señores de la Muerte.

Con frecuencia recurren a nuestro servicio, y por lo que he oído, alcanzan bastantes acuerdos con los Mármaras, a menudo con la intención de hundir la carrera política de uno u otro Jerarca, y en ocasiones para acabar con sus rivales. Mientras paguen bien, no tengo ningún problema con ellos.

La amenaza que representan las **Máscaras** no resulta tan evidente. Aunque muchos dirían que son un grupo de artistas y cortesanos que se preocupan sólo de satisfacer sus sensibilidades artísticas, bajo esta fachada se encuentra un Gremio bien organizado e implacable, que además de ser sutiles manipuladores, son hábiles en el arte del asesinato, vendiendo sus servicios a los mejores postores.

Es necesario reconocer que son auténticos profesionales, y por otra parte, si no puedes recurrir a los servicios de los Artesanos, las Máscaras son una buena alternativa a la hora de conseguir armamento u objetos elaborados.

Los **Sañadores** parecen verdaderamente dramaturgos y artistas dedicados a su arte de crear obras teatrales y escenarios surgidos de la materia de los sueños. En verdad no nos han dado motivos para desconfiar de ellos, pues parecen conformarse con evitar los enredos políticos que amenazan a otros Gremios, pero yo desconfiaría. O en verdad no tienen nada que ocultar o son tan sutiles en sus engaños que todavía no hemos conseguido descubrir qué es lo que ocultan.

Los Gremios “criminales”

En teoría hemos sido englobados en esta categoría, la de los Gremios que debido a sus intereses y actividades, rompen el *Dictum Mortuum* al interferir en las Tierras de la Piel, y por lo tanto, los que más hemos sufrido la persecución de la Jerarquía tras la Ruptura de los Gremios. En cierto sentido, nuestro oficio nos ha empujado a la clandestinidad, simplemente porque nadie reconoce que nuestros servicios también son necesarios. Todos los Wraiths, por lo menos al principio, necesitan proteger sus Grilletes y solucionar sus asuntos en las Tierras de la Piel antes de seguir avanzando, y a veces, cuando un Pálido especialmente antiguo ha perdido todos sus Grilletes, puede tener la necesidad de reconectar con las Tierras de la Piel, simplemente por puro deseo estético, o simplemente como una forma de vigilar los manejos de sus rivales. Por supuesto que se producen abusos, pero se podría extender a muchos Wraiths que no utilizan nuestros Arcanoi. Si los Señores de la Muerte no nos escuchan, los obligaremos a escucharnos.

Los **Trasgos** tienen un plan a largo plazo: derribar la barrera entre vivos y muertos. Hay que reconocer su tenacidad, pero con el paso del tiempo no es que hayan avanzado mucho. Hemos colaborado ocasionalmente con ellos en el negocio de proteger Grilletes y Moradas, pero son demasiado inestables para establecer alianzas a largo plazo. Por lo menos no suelen ser una competencia indeseable, y hay que reconocer que cuando tenemos alianzas en común son buenos aliados.

Mantenemos una posición similar con los **Vigilantes**, aunque su idealismo suele resultar ser un obstáculo. Suelen llevarse mejor con nuestro Gremio de Mentores, pero por lo menos parecen concentrados en sus asuntos en las Tierras de la Piel. Hemos tratado de aliarnos con ellos en ocasiones, pero cuando hemos tratado de forzar esa alianza, sólo hemos conseguido distanciarlos de nosotros. Por ahora, quizás sea mejor dejar las cosas como están.

De todos los Gremios “criminales,” posiblemente los Vigilantes sean los que han encontrado la mejor solución para interactuar con las Tierras de la Piel, si bien no es fácil. Algunos utilizan sus dones para aprovecharse de los mortales, otros para protegerlos como ángeles guardianes, y otros para disfrutar su hedonismo. Se rumorea que los Maestros del Gremio más poderosos han encontrado la puerta definitiva para volver a la mortalidad: la reencarnación, pero no me he encontrado con ninguno que haya afirmado que ha vuelto a nacer y regresado.

Nuestros aliados: Los Titiriteros

La formación del Gremio de Titiriteros no estuvo exenta de polémicas. De hecho, posiblemente estuviera a punto de pasar a formar parte de los Gremios prohibidos, de no ser porque quizás a Caronte o a alguien se le ocurrió que quizás sería mejor crear una organización para tenerlos controlados y justificar la persecución del Gremio. En cualquier caso, en sus inicios el Gremio de Titiriteros mantuvo una actitud tibia y seguidista de las políticas de Caronte, algo que causaba descontentos entre muchos de sus miembros.

Fue entonces cuando el viejo Gremio de Tejedores, que por una parte buscaba aliados en contra de los Artesanos,

y por otra trataba de crear una alianza de los Gremios con actividades en las Tierras de la Piel, se aproximó a los Titiriteros descontentos y les ofreció su ayuda para participar en política. Fue el principio de una hermosa y productiva amistad.

Combinando nuestros Arcanoi nos convertimos en la principal facción en el negocio de la protección de Grilletes. Nosotros solíamos dirigir a los Titiriteros y ellos se convertían en nuestro puño contra nuestros enemigos mutuos. Pero más allá de eso, también colaboramos en nuestros enfrentamientos contra las Legiones y sufrimos juntos en la persecución que siguió a la Ruptura de los Gremios, cuando los Círculos en los que Titiriteros y Monitores se mezclaban se convirtieron en una visión común, prosperando a través de negocios clandestinos relacionados con las Tierras de la Piel.

Por supuesto, aún siendo nuestros aliados, los Titiriteros también tienen sus propios intereses y proyectos personales. El principal de ellos es la creación de Resucitados. Si bien son criaturas con un gran potencial, no son tan estables como quisiéramos, aunque debemos reconocer que la destrucción que causan a su paso puede resultar útil. En cualquier caso, preferimos dejar las cuestiones de los Resucitados en manos de los Titiriteros, aunque cuentan con nuestro apoyo siempre que lo solicitan.

Nuestra alianza ha sido duradera y continúa en estos días, y varios en nuestros Gremios creen que deberíamos extenderla a otras facciones, como los Trasgos y Vigilantes, aunque por el momento, no ha sido posible. Quienes creen que deberíamos asumir el liderazgo de los Titiriteros y absorberlos en nuestros negocios no hacen más que arriesgarse a destruir aquello que hemos construido juntos. Titiriteros y Monitores hemos sabido conciliar nuestros intereses desde la época en la que éramos Gremios aceptados en la sociedad de Estigia, y creo que es el ejemplo que deberíamos seguir en nuestros tratos con los demás.

Nuestros enemigos: Las Furias

Contemplamos los comienzos de las Furias cuando se escindieron de los Trasgos. Creo que en aquel tiempo cometimos un error de cálculo al minusvalorarlos. El líder del viejo Gremio de Tejedores se aproximó a ellos y les ofreció su protección, ambicionando convertir a las Furias en su ejército personal contra los Artesanos. Pero las Furias no se habían separado de los Trasgos para someterse a nadie, y finalmente fueron nuestros rivales los Artesanos quienes se ganaron su confianza al legitimarlos como Gremio. Los Monitores aceptaron ese rechazo y buscaron otros aliados.

Pero desde sus inicios, las Furias se ha convertido en una creciente molestia. Han competido y compiten con nosotros en el negocio de la protección de Grilletes, oponiéndose a nuestros esfuerzos y arrebatándonos potenciales clientes. Cuando intentamos presionar a Caronte tras la proclamación del *Dictum Mortuum*, las Furias se adelantaron y ofrecieron sus servicios a los Señores de la Muerte, arrebatándonos gran parte del mercado.

Colaboramos en la revuelta de los Gremios, pero nos traicionaron, y desde entonces, en la clandestinidad, nos hemos enfrentado. Una de las razones de la formación de los Tsuchigumo fue la necesidad de un ejército que hiciera frente a sus bandas de pandilleros y matones. Este enfrentamiento ha continuado hasta el día de hoy, compitiendo por territorios y negocios.

Aunque entre las Furias hay idealistas, especialmente la facción de los Salvavidas, los últimos siglos han dado lugar a un nuevo tipo de Furias más cínicas e implacables, lo que las hace más peligrosas. El enfrentamiento entre estas facciones podría terminar provocando un conflicto en el interior del Gremio, y creo que es un punto débil que deberíamos aprovechar. Ahora bien, debemos tener cuidado, pues si las llamadas *Bandas Grises* asumen el mando de las Furias, el Gremio podría terminar resultando un enemigo todavía más poderoso.

Los Gremios prohibidos

Hubo una serie de Gremios que debido a sus peligrosas actividades o su corrupción, terminaron marginados del Tratado de los Gremios y pasaron a la clandestinidad, donde terminaríamos encontrándonos siglos después. Libres de las restricciones de la Jerarquía hemos podido hacer tratos con ellos, aunque estos acuerdos no están exentos de sus propios peligros. Precaución es el mejor consejo a la hora de negociar con estos Gremios, pues nos arriesgamos a quedar atrapados en su corrupción o ser acusados de complicidad en sus crímenes.

En cierto sentido, los **Alquimistas** son una especialización de los Artesanos, y a menudo ha existido fricción entre ambos. Durante la guerra entre los Gremios, los viejos Tejedores realizaron alianzas con los Alquimistas, para evitar depender tanto del trabajo de los Artesanos, y aunque no tan extensa como la alianza con los Titiriteros, esta alianza se ha mantenido con altibajos hasta hoy. El Gremio de Orfebres era el que más tratos mantenía con los Alquimistas, y como resultado, consiguieron crear reliquias y artefactos para los Monitores.

En contraste, los **Mnemoi** son mucho más peligrosos. A lo largo de la historia de Estigia existen lagunas y extraños vacíos, y sin duda este Gremio es el responsable de gran parte. Historiadores e investigadores, los Mnemoi se corrompieron y comenzaron a robar recuerdos y secretos que utilizaban para el chantaje o simplemente para la venta. A tal punto llegaron sus crímenes, que el propio Caronte ordenó su disolución y persecución siglos antes de la Ruptura.

El potencial de que un Wraith se olvide de sus Grilletes resulta tentador, pero aproximarse a los Mnemoi es una opción muy arriesgada. Se rumorea que en alguna ocasión hemos alcanzado acuerdos puntuales con ellos a cambio de protección frente a la persecución de la Jerarquía, pero en conjunto, nuestros Gremios se mantienen separados. Otros dicen que algunos Mnemoi han huido de la persecución de la Jerarquía infiltrándose entre nosotros, pero no podría decirlo con seguridad.

Se dice que los **Solicitadores** surgieron de los Perdonadores, o quizás fue al revés. Este Gremio se basaba en la manipulación de las Pasiones de los Wraiths, avivándolas o atrofiándolas según fuese necesario. Sin embargo, como ocurrió con los Mnemoi, terminaron volviéndose demasiado arrogantes y corrompiéndose en el uso de poder. Se dice que

servían como saboteadores, espías y policía secreta para Caronte, pero que intentaron un golpe de estado que fue descubierto y desarticulado en secreto, y los escasos supervivientes del Gremio se dispersaron.

En la clandestinidad, hemos alcanzado acuerdos con los Solicitadores, especialmente desde el Gremio de los Mármaras, aunque muchos de los planes y proyectos conjuntos han terminado arruinados por las frecuentes traiciones y puñaladas por la espalda.

En las Tierras de la Piel

En estos días, no existen muchas personas que crean en lo sobrenatural, o por lo menos, su idea del más allá y lo sobrenatural, no incluye fantasmas y otras criaturas de mito y leyenda. Sin embargo, una vez te encuentras en el Mundo Subterráneo, la idea de lo sobrenatural ya no parece tan descabellada.

Convivimos con otros seres que también acechan en las sombras de la humanidad, y que la mayoría de los mortales desconocen que existen. En general, nos relacionamos muy poco, a veces nos encontramos y nuestras relaciones no siempre son pacíficas, por lo que procuramos seguir cada uno por su camino. Por otra parte, nosotros existimos en otro mundo, otra dimensión separada, si así lo prefieres, así que las ocasiones en las que coincidimos con otras criaturas suelen ser excepcionales...aunque no imposibles.

Vampiros

Sí, los no muertos existen, aunque ellos mismos prefieren permanecer ocultos, alimentándose de la sangre de la humanidad que los ignora. Sus depredaciones han provocado la aparición de más de un Sin Reposo, así que nuestras relaciones con ellos son de cautela o de enfrentamiento. Si un vampiro ha sido el causante de la aparición de un Wraith, haría bien en cuidarse las espaldas.

Pero en general, la mayoría de los vampiros permanecen ajenos a nuestra existencia, salvo una importante excepción: El llamado Clan de la Muerte, una alianza de familias y linajes que han aprendido a utilizar su sangre para desarrollar artes nigrománticas. Estos nigromantes no muertos son peligrosos, esclavizando Wraiths a su voluntad y convirtiendo lugares como Venecia en localizaciones muy peligrosas. Cuando nos encontramos, el conflicto suele ser inevitable, pero a pesar de sus poderes, no siempre salen victoriosos. Algunos han intentado negociar con nosotros, pero lo mejor es evitarlos si no quieres terminar convertido en su esclavo. De alguna manera, con sus artes han conseguido encontrar las conexiones que nos atan a nuestros Grilletes y a las Tierras de la Piel, y saben manipularlas para doblegarnos.

Se dice que los más poderosos son capaces de caminar por las Tierras de las Sombras, pero incluso ellos saben que deben tener cuidado, pues se encuentran en nuestro terreno y podemos reaccionar rápidamente antes de que pueden conjurar su nigromancia. Circula la leyenda que una cábala de estos poderosos nigromantes han conseguido construir o apoderarse de una ciudad oculta en las profundidades de la Tempestad, y que además de esclavizar a los Sin Reposo han aprendido a alimentarse de las almas errantes que consiguen atrapar. No puedo confirmar si la leyenda es cierta, pero de vez en cuando, algún Wraith llega aterrado contando extrañas historias sobre esta ciudad oscura y perdida.

Hombres lobo

Son criaturas bestiales, que siembran la destrucción cuando se descontrolan, y eso puede redundar en nuestro beneficio si sabemos manejarlo bien. Por lo que sabemos, los hombres lobo son criaturas de la naturaleza, en parte espíritus que la protegen, por lo que no suelen frecuentar las ciudades, que parecen de su desagrado, aunque no por ello se encuentran del todo ausentes en ellas.

Lo más interesante de los hombres lobo es que pueden vernos si se concentran, por lo que se debería tener cuidado al acercarnos a ellos. Por alguna razón, no parecemos gustarles demasiado, y además tienen la capacidad de atravesar la barrera entre los mundos y causarnos daño.

Sin embargo, son pocos los que se arriesgan a cruzar el Mundo Subterráneo, pues de alguna forma saben que aquí se encuentran en desventaja. No obstante, en ocasiones hemos visto a algunos que parecen oscuros chacales, viajar rápido por las Tierras de las Sombras. Una antigua maldición parece seguir sus pasos, y algunos Wraiths parecen sentirse atraídos por ellos.

Magos

Desde la antigüedad conocemos la existencia de antiguos cultos de sacerdotes y hechiceros que veneraban a sus ancestros, y algunos de ellos incluso custodiaban nuestros Grilletes a cambio de nuestro consejo y ayuda. Era una relación beneficiosa. Otros hechiceros aprendieron las artes de la nigromancia, y en lugar de recurrir a la veneración y la ofrenda, recurrían a su voluntad y la amenaza para esclavizarnos y someternos.

Desde la caída del Imperio Romano y de las antiguas religiones que veneraban a los muertos, son más frecuentes los cultos de nigromantes y exorcistas, por lo que procuramos evitar su presencia, y de vez en cuando advertirles cuando se entrometen en nuestros asuntos. En otras ocasiones hemos conseguido llegar a acuerdos beneficiosos, a menudo guiándolos hacia los Grilletes de nuestros enemigos. También hay algunos tan poderosos que pueden entrar en las Tierras de las Sombras, aunque no suelen hacerlo frecuentemente, debido al peligro que conlleva.

En cualquier caso, los nigromantes son una minoría entre los hechiceros. Lo mejor es evitarlos, y tener cuidado en los ocasionales tratos para evitar ser convertidos en esclavos.

Changelings

Hubo un tiempo de leyenda en que las hadas caminaban por el mundo como dioses, pero con el tiempo el poder que los sostenía menguó y se fueron haciendo cada vez más escasos y menos poderosos hasta que llegó el momento en el que se extinguieron.

O casi. He oído rumores de que algunas hadas y duendes parecen haber sobrevivido, aunque su poder e influencia son mucho más reducidos. Entre ellos destaca una familia de criaturas escurridizas que acechan entre las sombras y parece que pueden ver a los muertos. Por lo que me contó un amigo, se trata de una especie de duendes que conocen las antiguas costumbres y saben mostrarse especialmente respetuosos, tratándonos como iguales sin intentar imponernos su voluntad.

Capítulo Dos: Historias encadenadas

Nuestra historia no comenzó con cadenas.

-Malcolm X.

Una selección de documentos de El Bibliotecario sobre la Historia de los Gremios de Monitores y la práctica de las artes del Arcanos Red Vital.

Tirando de los hilos

Aunque bajo distintos nombres, el Arcanos conocido como Red Vital es uno de los más antiguos. A lo largo de los milenios, muchos Wraiths han tratado de comprender o trascender estudiando sus conexiones con el mundo de los vivos. De forma más o menos intuitiva, cuando un Sin Reposo aparece en las Tierras de las Sombras siente el impulso de regresar, de encontrar aquello que dejó atrás en vida, ya se trata de seres queridos -u odiados-, u objetos que tuvieron un significado especial para él en vida. Siguiendo estas conexiones muchas veces termina percibiendo lo que rodea sus Grilletes, y por lo tanto, muchas veces comienza sus pasos en el Arcanos Red Vital de manera espontánea.

Por esta razón, los Gremios de Monitores nunca se han distinguido por reclamar el monopolio de Red Vital, pero sí por los experimentos y desarrollo de sus usos. A lo largo de los milenios, organizaciones similares a los Monitores han surgido y desaparecido sucesivamente.

Algunos Monitores intentan dar un lustre especial a su oficio, reclamando ser el “Gremio más antiguo,” pero lo cierto es que no puede hablarse de una continuidad formal, sino más bien una serie de saltos con períodos de oscuridad y olvido. Existen muchas lagunas en la historia de las sucesivas facciones de Monitores, e incluso redescubrimientos de usos pasados de su Arcanos, pero lo cierto es que la historia moderna de los Gremios de Red Vital se remonta a Estigia.

Como ocurre entre otros Gremios, entre los Monitores han surgido leyendas que han tratado de vincularse con la práctica del Arcanos. Se podía mencionar la historia de Teseo, que al adentrarse en el Laberinto en busca del Minotauro, fue guiado por el hilo de la fiel Ariadna. Otros Monitores señalan a la historia de las Parcas, tres divinidades que tejían, medían y cortaban el hilo del destino de cada hombre y mujer. Historias sobre tejedores e hilanderas mitológicos han intentado justificar la antigüedad de los Monitores, pero pocos son los que creen en la veracidad de esos mitos.

-Reflexiones de El Bibliotecario.

Cuando fuimos reyes

No hace falta decir que desde los primeros y olvidados tiempos del Mundo Subterráneo, los Grilletes han sido muy importantes para los Wraiths, manteniéndolos conectados a las Tierras de la Piel, sus recuerdos, sus preocupaciones, sus seres queridos, y los objetos y lugares que más valoran. Cuando un Grillete era destruido, la conmoción enviaba oleadas de Angustia que enviaban a los Wraiths a un Tormento, a veces para no volver.

Por este motivo, desde el principio los Wraiths pusieron mucho cuidado en mantener vigilados sus Grilletes, o utilizaban su destrucción para dañar a sus enemigos. Fue entonces cuando surgieron los primeros grupos de Wraiths interesados en la manipulación de Grilletes. Algunos simplemente querían velar por la seguridad de sus descendientes o de sus seres queridos, pero otros querían vigilar u ocultar objetos o lugares. Entre estos Wraiths se encontraban muchos nobles, reyes y sacerdotes, que habían disfrutado de la riqueza en vida y querían seguir haciéndolo tras la muerte, a menudo haciéndose enterrar en tumbas lujosas llenas con todo lo que habían podido atesorar. Por supuesto, en las Tierras de la Piel también había quienes ambicionaban esas riquezas, y al profanar las tumbas provocaban la ira y la Angustia de los Sin Reposo.

En Mesopotamia, Egipto y otros lugares de la antigüedad, surgieron Sin Reposo que desarrollaron las artes de Red Vital no sólo para vigilar sus Grilletes, sino también para crear conexiones con los lugares y personas que les interesaban. Por supuesto, al mismo tiempo que aprendieron a crear conexiones también aprendieron a cortarlas, y una guerra silenciosa se extendió entre estos primeros practicantes de Red Vital, que arrojó a muchos al Olvido. Ya no hacían falta saqueadores ni guerras en las Tierras de la Piel. Desde las Tierras de las Sombras había quienes despojaban a otros Wraiths de sus Grilletes o los conectaban a objetos o personas a punto de ser destruidos, una estrategia de guerra que se haría muy habitual.

No se puede hablar estrictamente de “Gremios”, pero sí es cierto que surgieron grupos vinculados a las “artes del telar” o “las artes de las cadenas”, pero más bien reducidos a nivel local. Se dice que en las Tierras de las Sombras del

antiguo Imperio Asirio gobernó un “Rey de las Cadenas,” alguien que era capaz que crear o romper conexiones con los Grilletes a su antojo, aunque también se dice que en su ansia por someter a más y más Wraiths bajo su dominio terminó siendo Roído por la Sombra y arrastrado al Olvido. No sería el único. La codicia y el ansia de poder a menudo terminaban pasando factura.

A medida que pasaba el tiempo, las artes de Red Vital se hicieron cada vez más valiosas. La tendencia es que los Wraiths más viejos terminaban resolviendo o perdiendo sus Grilletes, y por lo tanto, perdían el acceso a las Tierras de las Sombras. Mediante estas artes recuperaban esa capacidad, aunque fuera de forma temporal. Los gobernantes fantasmales a menudo recurrían a ellas o creaban una corte de agentes encargados de proteger y vigilar sus Grilletes, y de esta manera las artes de Red Vital se convirtieron en parte de la aristocracia y la nobleza del Mundo Subterráneo. De hecho, en algunas lugares se intentó crear un monopolio por parte de los Wraiths del poder establecido, pero debido a la cualidad intuitiva del Arcanos, resultaba difícil de controlar. Aún así, fueron los poderosos quienes comenzaron a experimentar y desarrollar los usos más poderosos y complejos de Red Vital.

Al mismo tiempo que desarrollaban el Arcanos, los gobernantes fantasmales también comenzaron a crear cultos de sacerdotes y protectores de sus Grilletes utilizando la veneración de los ancestros en torno a sus figuras. Hay quien dice que las enseñanzas de los Wraiths para utilizar estos cultos contra sus rivales dieron lugar a los fundamentos de la hechicería conocida como nigromancia, las artes para invocar y aprisionar a los Sin Reposo desde las Tierras de la Piel. Lo cierto es que resulta muy difícil saber cuándo se desarrollaron, pero lo más probable es que fueran los propios mortales, al descubrir las cualidades de los Grilletes y la naturaleza del más allá, quienes terminaran creándolas por su cuenta. El consejo fantasmal simplemente les habría ayudado a perfeccionarlas.

-El Coleccionista.

Dis Pater

¿Sabes quién es Caronte?

Por supuesto, todo el mundo lo sabe, por lo menos en Estigia. El Emperador del Reino Oscuro de Hierro, el Elegido de la Dama del Destino...

Sin embargo, en las Tierras de la Piel, aunque también es conocido, a menudo es una figura secundaria, el barquero que transporta las almas al servicio del dios de los muertos: Hades, Plutón, Dis Pater.

¿Lo conoces? ¿No? ¿No te resulta extraño?

Si en el Mundo Subterráneo Caronte es sobradamente conocido y popular, las referencias a su “superior” parecen haber desaparecido, como si nunca hubiera existido. Hablaremos más adelante de eso, pero existe un patrón, que se repetiría más adelante.

Para los antiguos romanos, Dis Pater, también conocido como Rex Infernus o Plutón, era el dios del inframundo. No sólo se le asociaba con la muerte, sino también con la fertilidad y la riqueza del subsuelo. Su nombre Dis a menudo también se refería a sus dominios.

Y en verdad en el inframundo existió un Rey llamado Dis Pater, o Plutón, o Hades, si lo prefieres. Lo que sabemos de él son fragmentos sueltos que es necesario volver a tejer mediante la deducción...y la sospecha. Como he dicho, existe una razón oculta para que haya sido olvidado.

Dis Pater gobernó una ciudad en el Mundo Subterráneo, que en cierto sentido fue la primera Necrópolis, mucho tiempo antes de que fueran fundadas las Necrópolis de Estigia. Esta ciudad era un refugio para los Sin Reposo de las antiguas Grecia y Roma y se encontraba en algún lugar en los inicios del Río de la Muerte...o quizás en otro lugar, pues se encuentra tan perdida y olvidada como su gobernante.

No sabemos quién era Dis Pater en vida o cómo comenzó a reinar, pero reclamaba el dominio sobre los Sin Reposo griegos y romanos, engrandeciendo su ciudad mediante los sacrificios y ofrendas que recibía en las Tierras de la Piel, pues era considerado el dios de los muertos. A su servicio había una aristocracia de siete Señores de la Muerte, cada uno con su propia Legión, y una corte de servidores que se dedicaban a Segar las almas de los muertos y a cosechar reliquias para incrementar las riquezas de su señor. Su Necrópolis, llamada Dis o Roma Obscura, era magnífica.

El gobierno de Dis Pater se basaba en el comercio de las reliquias y ofrendas que llegaban de las Tierras de la Piel, así que en su corte se encontraban practicantes de algunos Arcanoi como Encarnar, Pandemónium, Títeres, Ultraje...y otros, así como Red Vital. Muchos de estos Arcanoi fueron creados, o por lo menos perfeccionados bajo la dirección de Dis Pater, creando grupos de especialistas llamados *Collegia*, hasta cierto punto similares a los Gremios que surgirían en época posterior.

Dis Pater gobernaba su Necrópolis en paz. A veces entró en conflicto con los Sin Reposo que surgían debido a la expansión de Roma: etruscos, griegos, galos, púnicos...pero terminaban uniéndose a sus dominios mediante la diplomacia o la fuerza.

Y entonces llegó Caronte.

La fundación de Estigia fue todo un hito en el Mundo Subterráneo. No sólo por ser un refugio para las almas de los Sin Reposo, sino también debido al poder y el respeto que inspiraban las Damas del Destino. Además, en Estigia habían surgido varios *Collegia* que habían desarrollado Arcanoi muy valiosos, como Castigar, Fatalismo, Habitar, y Mnemosynis.

Caronte y Dis Pater llegaron a un acuerdo. Quizás hicieron frente común frente a los Wraiths de Cartago, quizás la expansión de Roma en torno al Mediterráneo los obligó a pactar para evitar una guerra que sólo resultaría en perjuicio de ambos y sin ningún vencedor claro. Por este acuerdo, Dis y Estigia se comprometían a velar por el bienestar de las

almas que llegaban al Mundo Subterráneo. En Dis serían Segadas y preparadas, protegiendo sus Grilletes y bienestar, y con el tiempo serían enviadas a Estigia, donde recibirían consuelo y quizás partirían hacia las Costas Lejanas para alcanzar la Trascendencia.

Dos *Collegia* destacaron en este acuerdo, o quizás fueron creados. Por una parte los Purificadores de Estigia, que con el Arcanos Castigar protegían a las almas de las depredaciones de sus Sombras, y por otra parte...no sabemos su nombre...pero las *Parcae* es uno tan bueno como cualquier otro, que juzgarían a las almas recién llegadas de las Tierras de la Piel y protegerían sus Grilletes hasta que estuvieran debidamente preparadas. Los Barqueros transportarían a las almas entre Dis y Estigia. Estas *Parcae* (o como quiera que se llamaran) organizaban la Siega de almas y eran maestras de la Red Vital.

Fue un buen acuerdo, o por lo menos funcionó durante un tiempo. La colaboración entre los *Collegia* de Dis y Estigia creó un orden en el Mundo Subterráneo como no se había visto en mucho tiempo, y en gran parte unido a la expansión de Roma y sus reinos clientelares.

Pero todo lo bueno se acaba, y en torno al siglo I, nubes de descontento comenzaron a cernirse sobre la alianza. Hay quienes dicen que fue el incendio de Roma, que arrojó a muchos Wraiths al Tormento y al Olvido, y que incluso provocó un Maelstrom en las Tierras de las Sombras de la capital del imperio. Otros, que el corazón de Dis Pater se oscureció con la arrogancia y el flujo de reliquias y Artefactos, y no deseaba compartir en igualdad con Estigia. En cualquier caso, fue durante esta época que Dis Pater fue proclamado Imperator Infernus, con el reconocimiento de los Señores de la Muerte.

Surgieron tensiones entre Dis y Estigia, que se enquistaron y no pudieron ser solucionadas. Los Barqueros seguían transportando almas entre las dos ciudades, pero las *Parcae* al servicio de Dis se volvieron más estrictas a la hora de permitir que las almas partieran. Algunas almas se arriesgaron a navegar clandestinamente por el Río de la Muerte por su cuenta. Hubo conflictos.

El surgimiento del cristianismo y la crisis de las antiguas religiones paganas de Roma fue otro motivo de disputa. Dis Pater, vinculado a los antiguos dioses paganos, comenzó a perseguir a los primeros Wraiths cristianos, o simplemente se negaba a prestarles ayuda en el más allá. Los Purificadores de Estigia los tomaron bajo su protección, e incluso reclutaron a varios entre sus filas, lo que no hizo sino incrementar las tensiones. La aceptación del cristianismo como religión en Roma provocó el desencuentro final entre Dis Pater y Caronte, quien se ofreció a llevarse a todos los Sin Reposo de Dis.

En el año 410, Roma fue saqueada por los visigodos, y al mismo tiempo, en las Tierras de las Sombras estalló el Primer Gran Maelstrom. Estas tormentas no eran desconocidas, especialmente durante batallas o cataclismos especialmente devastadores, como había ocurrido en Pompeya, pero hasta entonces nunca se había visto una tempestad que afectara a todo el Mundo Subterráneo a la vez y con tanta intensidad. Hordas de Espectros surgieron del Laberinto como manadas de bestias salvajes, muchas Moradas fueron destruidas...

Y de repente, todo terminó.

Los Wraiths de Estigia defendieron a los Sin Reposo en aquel momento de necesidad. Caronte fue proclamado Emperador por los Señores de la Muerte. Las Legiones fueron remodeladas y reorganizadas. Muchos monumentos romanos fueron trasladados para engrandecer la ciudad de Estigia. Las *Parcae* se convirtieron en el fundamento de los Segadores...

¿Y qué fue de Dis Pater, Plutón, Hades o como quieras llamarlo?

Nada. Nunca había existido.

Una marea de Olvido se extendió por las Tierras de las Sombras. Nadie se acordaba del reinado del dios de los muertos ni de Dis, y quienes sí lo hacían, lo identificaron con el reinado de Caronte antes de ser proclamado Emperador de Estigia.

¿Cómo puede ser posible semejante laguna en la historia del Mundo Subterráneo?

A partir de aquí nos movemos en el terreno de la especulación y la sospecha. Quienes hemos recogido los escasos fragmentos que quedaron y hemos intentado volverlos a tejer sólo tenemos una respuesta sin evidencia:

Los Mnemoi.

Los guardianes de la memoria de Estigia borraron (o alteraron) aquella época para que ningún Wraith recordara que había existido otro emperador antes de Caronte, y evitar que el descontento se volviera contra él. En cuanto a Dis Pater, desapareció con el Maelstrom, no sabemos si fue destruido o arrojado a las profundidades del Laberinto. Hay quienes dicen que en sus últimos años de gobierno, Dis Pater se encontraba a punto de ser consumido por su Sombra, y quizás el estallido del Maelstrom terminó convirtiéndolo en un monstruo que constituía una amenaza para todos los Wraiths.

En cualquier caso, no lo sabemos.

¿Y cómo es que lo recordamos?

Bien, no lo hemos hecho. Muchos no llegamos al inframundo hasta mucho tiempo después de que todo esto hubiera ocurrido, y sólo conocemos las mentiras e historias convenientes que nos han contado. Pero el poder de los Mnemoi no es absoluto, y quedan pequeños testimonios y reliquias de información olvidada, si se sabe donde buscar.

Además, el poder de los Wraiths se debilita más allá de la Mortaja, en las Tierras de la Piel, y en la época del reinado de Dis Pater existían cultos de veneración a los ancestros, creados por los Sin Reposo romanos, que colaboraban con los Wraiths, y que conocían, aunque fuera de manera superficial, lo que ocurría en las Tierras de las Sombras. Los llamados Jovianos eran una familia que guardaba los ritos de Dis Pater.

Ellos también sufrieron la destrucción y las consecuencias del saqueo de Roma en las Tierras de la Piel, y los

que consiguieron salvarse se desperdigaron a los cuatro vientos, y su conocimiento se perdió con ellos. Sin embargo, unos pocos sobrevivieron.

Y recordaron.

Y gracias a ellos, sabemos.

-Del testimonio de Flavia Joviana

¿Otros dioses?

Dis Pater fomentó su adoración en la Antigua Roma, donde existían sacerdotes consagrados al culto de Plutón, que le sacrificaban víctimas de color oscuro y siempre en número par, que eran reducidas a cenizas sin que nada se reservara para los sacerdotes ni para el pueblo. Antes de las inmoluciones, se cavaba un hoyo para recoger la sangre y derramar el vino de las libaciones. Los sacerdotes de Plutón mantenían la cabeza descubierta y se recomendaba silencio absoluto, por respeto y temor al dios.

Pero la antigua religión romana no veneraba exclusivamente a Plutón. Existían otros dioses, que también contaba con seguidores sobrenaturales. Mercurio era la divinidad de un culto de hechiceros extendido por todo el Imperio Romano, y otros dioses como Mitra contaban asimismo con practicantes de la magia entre sus filas.

Algunos vampiros bebedores de sangre y demonios también acudieron a los cultos de la religión romana para parasitarlos y alimentarse de los sacrificios y las voluntades de sus seguidores. Dis Pater tuvo que competir con ellos, y procuró mantenerlos apartados de su propio culto. No obstante, se dice que en algún momento alcanzó un acuerdo con un grupo de vampiros adoradores de la muerte, que también pasaron a formar parte del culto de Plutón y a participar en sus ritos.

La Era de los Tejedores

La formación del Imperio de Estigia y el paso del Primer Maelstrom dio lugar a una nueva era en el Mundo Subterráneo. Las artes de Red Vital siguieron siendo demandadas, y dentro de las Legiones al servicio de los Señores de la Muerte se formaron Siete Familias, salvo en la Legión del Destino. Las Siete Familias desarrollaron el Arcanos y lo extendieron en las Legiones, pero al mismo tiempo controlaban su acceso al mismo. Se encontraba especialmente entre los Segadores estigios, así como entre varios Equites.

Pero al margen de las Siete Familias había Wraiths que practicaban las artes de Red Vital. A menudo colaboraban con las Legiones, pero más a menudo utilizaban sus artes en su provecho, y de vez en cuando alcanzaban posiciones de autoridad. Hubo ciertos enfrentamientos entre las Siete Familias y estos intrusos, que eran conocidos como *Mitonoï* (“Hilos”), y esta situación se mantendría durante siglos.

Con la formación de los Gremios, las Siete Familias se encontraron en una encrucijada. Ninguna quería que una de sus rivales conformara el Gremio de Red Vital, alcanzando un poder superior a las demás. Pero al final, y viendo que sería un proceso inevitable, alcanzaron un acuerdo de mínimos. Cada una de las Siete Familias ofreció a uno de sus Maestros en el arte, y eligieron como su portavoz a una figura conocida como el Tejedor, dando así forma al Gremio de Tejedores, representando a los practicantes de Red Vital entre el resto de Gremios.

Hoy sabemos que el Tejedor era Menandro de Constantinopla, un Wraith que en vida había sido un mercader bizantino de la industria de la seda, y que había muerto asesinado durante una revuelta urbana en época del emperador Justiniano. En la muerte, Menandro se había convertido en un Miton, un Maestro independiente de Red Vital, que había sido tanteado por las Siete Familias para su reclutamiento, pero que al final había resultado más útil liderando el nuevo Gremio.

El Tejedor era un individuo muy ambicioso, y según sus contemporáneos, tenía todo lo necesario para moverse como pez en el agua en la política de Estigia. Atractivo, implacable y Maestro en su Arcanos. La formalización oficial del Gremio de Tejedores en el año 1096 era todo un triunfo para él. Bajo su mando fueron reclutados en el Gremio muchos Wraiths de origen bizantino: nobles, artesanos, soldados...pero su ambición no se detuvo ahí.

Ante la determinación del Gremio de Artesanos de alcanzar la supremacía sobre el resto de Gremios, el Gremio de Tejedores respondió al desafío posicionándose en contra. Este conflicto inició la Guerra de los Gremios, arrastrando a los demás tras su estela, con un intercambio de desaires diplomáticos y finalmente combates abiertos entre partidarios y opositores de uno y otro bando.

El Tejedor comenzó por ofrecer su ayuda al Gremio de Perdonadores para proteger y adiestrar a los nuevos Wraiths que cruzaban la Mortaja. De esta manera, pretendía asegurar su neutralidad en la guerra, pues era consciente de que su apoyo o rechazo podían decantar el rumbo del conflicto en uno u otro sentido. De esta manera, comenzó una larga colaboración con los Perdonadores, que continúa hasta hoy, y del que surgiría la facción de los Mentores.

De la misma forma, el Tejedor comenzó a tratar de reclutar a otros Gremios en su bando, centrándose en los que mantenían relaciones con las Tierras de la Piel. Consiguió un gran éxito ofreciendo su apoyo a los descontentos del Gremio de Titiriteros, y también consiguió atraerse a varios Trasgos, Usureros y Vigilantes.

Cuando las Furias se escindieron de los Trasgos, el Tejedor aprovechó la oportunidad, ofreciéndoles un lugar dentro del Gremio de Tejedores, e insinuando que quizás apoyaría a los Trasgos si rechazaban su oferta. De esta manera, el Tejedor pensaba que dispondría de un brazo armado para hacer frente a los Artesanos. Sin embargo, cometió un error de cálculo. Las Furias no estaban tan desesperadas como creía, y no habían salido de un Gremio para meterse dentro de otro, simplemente querían ser reconocidas formalmente como Gremio, y finalmente consiguieron ese reconocimiento de los Artesanos, con quienes terminaron aliándose.

La Guerra de los Gremios todavía estaba lejos de terminar, y se cobraría muchas bajas. En el año 1204, coincidiendo con el saqueo de Constantinopla, varios de los Grilletes del Tejedor resultaron destruidos y él desapareció en un Tormento. Se habló de un ataque sorpresa por parte de las Furias, de traición dentro del Gremio de Tejedores, pero en cualquier caso, resultó en un golpe devastador para el Gremio. Sin el liderazgo del Tejedor, y entre acusaciones de traición, hubo una serie de conflictos internos para hacerse con el poder. Algunos recurrieron a los Perdonadores en busca de ayuda, tratando de que mediaran para alcanzar la paz.

La llegada de la Peste Negra y del Segundo Maelstrom interrumpió las hostilidades ante la necesidad acuciante de sobrevivir. Los Gremios establecieron una tregua, que en general, fue respetada, y colaboraron para proteger Estigia de los Espectros. En las Tierras de la Piel trataron de proteger a los Grilletes humanos de los efectos de la plaga, pero fue en vano. La Guerra de los Gremios estaba dando sus últimos coletazos.

Finalmente, en el año 1354 se firmó el Tratado de los Gremios. 13 de los Grandes Gremios pusieron fin a las hostilidades, y Alquimistas, Mnemoi y Solicitadores fueron prohibidos. Para los Tejedores fue todo un alivio, simplemente porque ya no podían permitirse seguir luchando. No obstante, en retrospectiva, la Guerra de los Gremios permitió que el Gremio se asentara y estableciera alianzas que permanecen hasta la actualidad. También dio lugar al nacimiento de varias facciones que darían lugar a Hilanderos, Mentores, Mármaras, y Orfebres. También vio el nacimiento de nuestro enemigo más longevo: las Furias.

-Bartolomé Supervielle, cronista de los Monitores

Tejedores y Monitores

Aunque en los primeros documentos del Gremio se utilizaba el término “Tejedores”, este nombre pronto cayó en desuso. Había dentro del Gremio facciones como los Bizantinos o Mármaras, y los Orfebres, que no se sentían representados por la jerga “textil.” Fue el arrogante Tejedor quien dio lugar al nuevo nombre que se terminaría imponiendo.

El Tejedor tenía en mente una amplia alianza en la que los Gremios que actuaban en las Tierras de la Piel encajarían en distintas posiciones: las Furias serían el brazo armado, los Trasgos protegerían las Moradas, y los Titiriteros los Grilletes mortales, y los Vigilantes serían los agentes visibles en las Tierras de la Piel. Los Tejedores se encargarían de mediar y supervisar a los demás, para que la alianza funcionara con fluidez, actuando como Monitores.

Los Tejedores comenzaron a utilizar el nombre de Monitores para referirse al conjunto del Gremio, dejando el de Tejedores para los seguidores del Tejedor. Ambos nombres convivirían durante un tiempo, pero tras la desaparición del Maestro de los Tejedores, y el colapso de su facción, el nombre de Monitores terminaría imponiéndose, y se formalizaría tras la firma del Tratado de los Gremios.

Auge y caída de los Monitores

Con el final de la Guerra de los Gremios, los Monitores pudieron dedicarse a expandir su negocio. La Maestra del Gremio era Marguerite Dumortier, conocida como la Orfebre, que en vida había sido la mujer de un maestro platero de París, y una hábil artesana ella misma, que trajo gran prosperidad a su familia, aunque fue su esposo quien acaparó la mayor parte de los méritos, quedando ella relegada a un segundo plano.

La Orfebre gobernó a los Monitores en este período de paz, fomentando la colaboración con los Artesanos, lo que permitió el ascenso de sus seguidores, que tomaron el nombre de Orfebres en homenaje a su líder. De esta colaboración surgió la creación de muchas reliquias y Artefactos útiles para los usuarios de Red Vital, que todavía siguen siendo utilizados por los Monitores. Asimismo, muchos de los términos gremiales relacionados con las artes textiles dieron paso a términos relacionados con la orfebrería y las cadenas.

Bajo esta fachada pacífica, la Orfebre no descansaba elaborando sus propios planes. Había aceptado el nuevo orden bajo la supremacía de los Artesanos, pero aspiraba a más.

Comenzó con los Pescadores. Durante siglos estos Wraiths habían acumulado reliquias producto de las donaciones de sus fieles, y se resentían ante los tributos que se veían obligados a pagar a Caronte. Al final ocurrió lo inevitable. Se rebelaron y fueron aplastados, y se descubrió que habían escamoteado a Estigia la parte que debían pagar como tributo. Los Monitores se unieron alegremente a la purga que siguió, pero algunos se preocuparon ante la contundencia mostrada por Caronte, que de la misma forma podría terminar volviéndose contra los Gremios, así que comenzaron a tomar medidas para abandonar el barco si las cosas se ponían feas, y comenzaron a contactar con Herejes y Renegados. La propia Orfebre infiltró a varios de sus seguidores entre los rebeldes de la autoridad de Estigia, planeando utilizarlos a largo plazo.

El Dictum Mortuum

Las preocupaciones de los Monitores sobre Caronte cobraron fundamento cuando el Emperador de Estigia proclamó el *Dictum Mortuum*, una ley que prohibía y limitaba las interacciones con los vivos y las Tierras de la Piel. Para los Gremios con Arcanoi que se interrelacionaban con el mundo físico fue todo un mazazo que avivó el descontento.

La Orfebre contactó con los Maestros de los Gremios de Furias, Titiriteros, Trasgos y Vigilantes, para adoptar medidas en común. Se propuso una huelga de celo, en la que estos Gremios dejarían de prestar sus servicios a las Legiones y a la sociedad de Estigia, con la intención de mostrar a Caronte la necesidad que tenían los Wraiths de vigilar y proteger sus Grilletes, así como tomar medidas frente a posibles amenazas procedentes de las Tierras de la Piel.

En general, la huelga tuvo éxito. Por supuesto, algunos Wraiths de estos Gremios, incluyendo a algunos

Monitores, vieron la posibilidad de subir sus precios y realizar servicios clandestinos, pero durante un tiempo parecía que Caronte terminaría cediendo y suavizando las restricciones del *Dictum Mortuum*.

Pero entonces las Furias rompieron la huelga. Se presentaron ante los líderes de las Legiones y les ofrecieron sus servicios para la protección de Grilletes, siempre bajo la supervisión de Estigia. De esta manera, interfirieron en un negocio que tradicionalmente había estado dominado por los Monitores, aunque también perjudicaron a otros Gremios.

Después de que las Furias rompieran la huelga y usurparan nuestro lugar, reanudamos nuestras actividades, si bien de forma clandestina. La Orfebre perdió bastante crédito dentro del Gremio de Monitores, aunque consiguió mantener su posición. En silencio, rumiamos nuestra venganza sobre Estigia, y ahora también sobre las Furias, que pasaron de ser competidores y rivales, a enemigos declarados.

La Primera Abominación: El saqueo de la Torre de Ónice

Nuestros aliados Titiriteros, que también habían resultado perjudicados por el *Dictum Mortuum* hacía tiempo que habían comenzado a romper sus lazos con Estigia, uniéndose a los Renegados o formando sus propios Círculos al margen de la autoridad de las Legiones. Varios Monitores siguieron su ejemplo y se unieron a ellos, ejerciendo su oficio desde la clandestinidad.

A principios del siglo XVI los Titiriteros se acercaron a los Monitores con un plan. Los Renegados estaban planeando un ataque sobre Estigia, y necesitaban su ayuda para tener posibilidades de éxito. Hubo negociaciones cautelosas, y existen bastantes indicios de que la Orfebre y varios Maestros Monitores participaron en el plan.

Fue un éxito. Cuando llegó el momento, los Monitores distrajeron a los Señores de la Muerte atacando varios Grilletes de funcionarios estigios de alto rango, pero el ataque principal no fue dirigido contra ellos. Los Renegados atravesaron las murallas de Estigia e ignoraron a los Señores de la Muerte, dirigiéndose a la Torre de Ónice. Además de aprovechar la oportunidad de ajustar cuentas con algunos funcionarios de la Inquisición y las Legiones, participamos en el saqueo y el reparto del botín.

Este plan permitió aliviar la presión que sufrían las arcas de los Monitores, pero realmente no fue tanto necesidad como rencor hacia Caronte. Hubo varias bajas importantes en nuestro Gremio, pero el resultado mereció la pena.

La Segunda Abominación: La Ruptura de los Gremios

La Proclamación de la Razón y el *Dictum Mortuum* no sólo habían perjudicado a los Gremios que trabajaban en las Tierras de la Piel, sino que además sus restricciones terminaron afectando a otros. El descontento resultó generalizado, y el resentimiento iba dirigido cada vez más hacia los Señores de la Muerte. Fueron los Artesanos quienes tomaron la iniciativa de reunir a todos los Gremios y preparar el golpe de estado que acabaría con el poder de las Legiones. Los Monitores acudieron, escucharon, y aceptaron participar.

Todavía hoy se desconocen cuáles eran los verdaderos planes de la Orfebre y su Gremio. Hay quienes dicen que una vez que hubiera terminado la revuelta, traicionarían a los Artesanos y ocuparían su lugar. Otros dicen que tenían planeado traicionar a los demás Gremios y abandonar la revuelta, que consideraban destinada al fracaso, y atacar a los Gremios debilitados para asumir su liderazgo. En cualquier caso, fuesen cuales fuesen los planes previstos, los eventos posteriores resultarían desastrosos para los Monitores.

Los primeros en abandonar la Revuelta de los Gremios fueron los Usureros, seguidos por Máscaras, Tragos y Furias. Ese abandono provocó dudas y debilitó la fuerza del golpe, aunque los Artesanos insistieron en seguir adelante. Los Monitores también dudaron sobre qué hacer, y al final quedaron en medio de las represalias.

La reacción de las Legiones y los Señores de la Muerte a la revuelta fue implacable. Algunos Gremios resultaron mejor parados que otros, especialmente los Gremios más necesarios para el funcionamiento de la sociedad de Estigia, como Artesanos y los Perdonadores. Pero los Monitores fueron especialmente perseguidos. Los Maestros del Gremio que no huyeron, fueron atrapados y arrojados a las forjas. La Orfebre desapareció en los tumultos, aunque se rumoreó que había conseguido escapar.

Aunque hubo intentos de mantener el Gremio en funcionamiento, lo cierto es que los Monitores se dispersaron, lejos de los ataques de la Inquisición y de las Legiones. Otros encontraron refugio en otros Gremios, especialmente entre Artesanos y Perdonadores, a los que ayudaron con sus artes de Red Vital. Otros cayeron luchando contra sus enemigos, especialmente las Furias.

Las Siete Familias de los Monitores también resultaron afectadas ante el escrutinio de la Inquisición, acusadas (y no sin razón), de haber dado cobijo a miembros del Gremio. Aunque no fueron disueltas oficialmente, varios de sus miembros fueron arrestados y juzgados. Aunque mantuvieron su servicio a las Legiones, desde entonces procurarían mantener un perfil bajo, y progresivamente también trasladarían sus servicios a la clandestinidad.

La Tercera Abominación: Las Tierras Desolladas

Muchos Monitores ya hacía tiempo que habían dejado atrás Estigia por las Tierras de las Sombras. Con el comienzo de la Era de las Exploraciones, acompañaron a los primeros navegantes, y organizaron el transporte de Grilletes, acompañando a otros Wraiths, especialmente Herejes y Renegados, pero también de las Legiones y los Gremios, especialmente los Heraldos. Lejos de las autoridades de Estigia, las lealtades eran algo difusas.

La Ruptura de los Gremios también empujó a muchos Monitores lejos de Estigia, uniéndose a bandas rebeldes que merodeaban por los Derroteros y los rincones lejanos de las Tierras de las Sombras y la Tempestad. Estos Wraiths se dedicaban a la piratería y el banditaje para sobrevivir.

Los Reinos Oscuros de América se habían desarrollado durante milenios a partir de las civilizaciones precolombinas. La llegada de los conquistadores europeos supuso un choque cultural sin precedentes, y de la misma forma que la guerra y las enfermedades diezmaron a la población mortal, en las Tierras de las Sombras los Wraiths americanos y europeos se encontraban en una encrucijada similar: civilizaciones extrañas que se enfrentaban a conquistadores extranjeros.

Los Monitores se encontraban entre los invasores, y utilizaron sus artes con gran eficacia, localizando los Grilletes de los Wraiths indígenas, y destruyéndolos o separándolos. Quienes acompañaban a los Herejes lo hacían en nombre de su fe, quienes acompañaban a los Renegados lo hacían por territorio. Los supervivientes de la Ruptura de los Gremios buscaban un lugar donde refugiarse de la persecución.

Fue una masacre, tanto en las Tierras de la Piel como en las Tierras de las Sombras. El dolor y la destrucción se extendieron por los Reinos Oscuros de América, que en cuestión de décadas se convirtieron en las Tierras Desolladas. Muchas almas fueron arrojadas al Olvido, y finalmente todo el Mundo Subterráneo se convulsionó ante el estallido del Tercer Maelstrom.

-Oliver Williams, "El Rojo," Capitán Renegado

El renacer de los Monitores

Resulta difícil seguir la historia de los Monitores tras la Ruptura de los Gremios. Círculos y bandas dispersos que en ocasiones cooperaban y otras se enfrentaba entre sí. Formalmente el Gremio de Monitores había sido disuelto, y nadie parecía dispuesto a reclamar su legado ni a reunir los pedazos sueltos, o así lo fue durante varios siglos. Las antiguas facciones sobrevivían en función del uso de Red Vital, pero los intereses eran fragmentados y los objetivos comunes escasos. La tradicional alianza con los Titiriteros se mantuvo entre los Renegados, donde se concentraba la mayor parte de los Monitores supervivientes.

Manos de Plata

Manos de Plata fue un poderoso líder Renegado desde finales del siglo XVII. Cuando se produjo la Ruptura de los Gremios sólo era un Aprendiz Monitor. De orígenes marineros, formó un Círculo de Renegados y se dedicó a la piratería en un barco fantasma y Morada flotante llamado "La Dama Encadenada." Manos de Plata realizó ataques contra las Ciudadelas de la Jerarquía y mantuvo en jaque a las Legiones durante décadas, e incluso se atrevió a lanzar un ataque contra las costas de Estigia, del que tuvo que desistir ante la llegada de refuerzos de las Legiones.

Con el tiempo Manos de Plata consiguió reunir una poderosa flota bajo su mando, y hay quienes dicen que la leyenda del llamado "Señor Renegado" pudo haber surgido a partir de los actos de este poderoso Monitor. En cualquier caso, consiguió mantener en jaque a las Legiones durante bastante tiempo, pero no podía seguir luchando para siempre.

El final de Manos de Plata tuvo lugar en 1805, cuando intentó lanzar un ataque contra la Necrópolis de Londres. Llegó por sorpresa a través de un Derrotero oculto en la Tempestad y sorprendiendo a las Legiones. Sin embargo, mientras se abría paso hasta la Ciudadela cayó en un Tormento, según se dice provocado cuando un Monitor a sueldo de la Legión Sinistra consiguió destruir uno de sus Grilletes. Manos de Plata no consiguió regresar y fue destruido, y tras caer su liderazgo, sus tropas fueron rechazadas y se vieron obligadas a retirarse. En las luchas intestinas que siguieron, y con la persecución de la Jerarquía, la amenaza de este grupo de piratas Renegados llegó a su fin.

El Maestro Oculto

Tras la Ruptura de los Gremios, comenzó a circular el rumor de que los Monitores se habían reorganizado mediante un "Maestro Oculto." Algunos Monitores incluso llegaron a creérselo, y con el tiempo incluso llegaron a afirmar que determinadas acciones habían sido dirigidas desde las sombras por el "Maestro Oculto." Posiblemente más de un líder Monitor se aprovechó de esta figura legendaria para ocultar sus propias actividades.

Cuando los Grilletes de los Señores de la Muerte fueron destruidos misteriosamente a lo largo del siglo XIX, fueron muchos los que atribuyeron ese suceso a "La venganza del Maestro Oculto," lo que envolvió a los Monitores en una aureola de miedo y respeto.

La realidad es que a las alturas del siglo XIX, el "Gremio de Monitores," si así se podía llamar, se encontraba en ruinas. Los distintos Círculos que habían sobrevivido a la Ruptura o habían surgido después se encontraban divididos, aunque algunas facciones, como los Mentores, los Mármaras y los Orfebres habían comenzado a reorganizarse. Ante los demás Gremios procuraban utilizar una fachada de unidad, pero en realidad su cooperación conjunta era escasa. A veces aparecía un "Maestro Monitor", especialmente en los tratos con los Titiriteros, pero se trataba de diplomáticos de consenso entre facciones, que duraban lo suficiente para llevar a cabo embajadas y pactos, antes de regresar a la desunión.

La Alianza de las Cadenas

En el siglo XIX el Gremio de Furias comenzó a extender cada vez más su influencia en las Tierras de las Sombras. Una nueva generación de Furias apareció entre las bandas criminales y clanes mafiosos de la época. Entre los Gremios que trataban con las Tierras de la Piel, y muy especialmente en lo que se refería al negocio de los Grilletes, habían conseguido la supremacía, a costa del dominio tradicional de los Monitores.

En medio de esta situación de asedio, los Orfebres y los Mármaras se reunieron en 1830 en la Necrópolis de París y trazaron una alianza para hacer frente a sus enemigos en común. De continuar la tendencia, posiblemente los Monitores terminarían reducidos a la insignificancia o incluso absorbidos por las Furias. De hecho, algunos Monitores ya

habían terminado por unirse a sus enemigos, simplemente para sobrevivir.

De esta manera, la reunificación de los Monitores fue espoleada por la necesidad. Antes de que terminara la reunión, Orfebres y Mármaras ya habían invitado a los Mentores, y en los años siguientes se formaría la facción de los Hilanderos, encargados del negocio “tradicional” de la protección de Grilletes. Distintas bandas de Monitores Renegados se unieron para formar el brazo armado de la alianza, aunque a menudo fueron la facción más inestable y enfrentada debido a sus rencillas internas. Las Siete Familias también habían sido invitadas, e incluso enviaron un representante, pero a pesar de manifestar su intención de colaborar con la nueva alianza, rechazaron pasar a formar parte de la misma.

En el año 1835 se formalizó la Alianza de las Cadenas, que se presentó ante los demás Gremios como una actualización del Gremio de Monitores, aunque en verdad entre los reunidos había pocos herederos del antiguo Gremio. Era más bien un pacto entre los Monitores que habían surgido tras la Ruptura, pero era el frente más unido que habían podido conseguir. En aquel momento el consejo de la Cadena Dorada estaba formado por cinco Eslabones: El Forjador de Oro por los Orfebres, El Rey de Picas por los Mármaras, El Decano de los Mentores, El Señor del Gabinete por los Hilanderos, y La Guadaña por los Segadores. El Forjador de Oro también era el Portador de la Cadena, y el Maestro Supremo de los Monitores.

El Forjador de Oro era Kurt Itten, un Orfebre de origen suizo, que había sido Aprendiz de uno de los Monitores supervivientes a la Ruptura, y que había permanecido mucho tiempo entre los Artesanos. Hubo quienes dijeron que había sido Aprendiz del Maestro Oculto, quien lo habría dirigido para restaurar el Gremio de Monitores.

La facción de los Segadores demostró ser demasiado inestable. Un año después La Guadaña, un bandolero llamado Giuseppe Pompeio, era destruido en una rencilla con sus subordinados. Las bandas de Monitores Renegados seguirían siendo un problema de difícil solución en las décadas siguientes, pero a menudo sirvieron bien en el propósito de proteger al Gremio de sus enemigos...cuando conseguían colaborar con las demás facciones del Gremio. Las bajas en esta facción eran tremendas, aunque también eran la facción más numerosa tras los Hilanderos.

La formación de los Tsuchigumo

Después de la Ruptura, muchos Monitores habían viajado a lugares remotos de las Tierras de las Sombras, y entre los Renegados se encontraron con los Tsuchigumo, que también sufrían su propia persecución en el Reino Oscuro de Jade. A través de sus vínculos en común compartieron información, ayuda y refugio.

En el siglo XIX esta alianza encontró un nuevo lugar dentro de la Alianza de las Cadenas. Ante la descoordinación y luchas internas de los Segadores, que apenas podían ser considerados una facción, los Tsuchigumo aportaron estructura y un liderazgo claro...después de aplastar de forma implacable algunas cabezas especialmente tozudas. A los descontentos se les ofreció la puerta, y en 1868 los Segadores pasaron a ser conocidos como Arañas de la Tempestad o Tsuchigumo.

La nueva alianza funcionó bien, y pronto los Monitores, asediados por las Furias y otros enemigos, retomaron la ofensiva, recuperando terreno perdido y obligando a sus rivales a establecer treguas y acuerdos ventajosos. Las Arañas mostraron un lado más cruel y directo de los Monitores.

Desde sus inicios, los Tsuchigumo sufrieron cierta desconfianza en la Alianza de las Cadenas. Varios Monitores tenían prejuicios racistas, y los rumores de que dentro de la facción se encuentran espías y saboteadores del Imperio de Jade han sido constantes. Por su parte, los Tsuchigumo han mantenido su lealtad, y como muestra de confianza, han reclutado entre sus filas a muchos Círculos de Monitores occidentales.

-Helene Fischer, Pescadora de Reliquias

La Traición Esmeralda

Con la formación de la Alianza de las Cadenas, o Gremios de Monitores, sus enemigos se encontraron con un adversario fortalecido. La supremacía de las Furias en los negocios clandestinos relacionados con la protección de Grilletes resultó cuestionada. Los conflictos en las Necrópolis entre bandas de Furias y Monitores se convirtieron en un paisaje habitual.

Hacia finales del siglo XIX las Furias dirigieron su atención hacia las Siete Familias, que no formaban parte de los Gremios de Monitores, pero que aún así contaban con numerosas riquezas. Como resultado, las Siete Familias contactaron con el Forjador de Oro, sopesando la posibilidad de unirse a los Gremios a cambio de su ayuda. Sin embargo, quizás por orgullo aristocrático o por desconfianzas personales, las negociaciones resultaron lentas.

Y entonces estalló el Cuarto Gran Maelstrom, como resultado de la Gran Guerra que se estaba librando en las Tierras de la Piel. Furias y Monitores se enzarzaron en su propia guerra, y los dominios de las Siete Familias resultaron afectados, lo que terminó acelerando las negociaciones para unirse a la Alianza de las Cadenas.

Los escasos supervivientes afirman que en medio de la guerra contra los Espectros, las Legiones se enfrentaron entre ellas...la situación era demasiado caótica, pero los testigos supervivientes afirman que Caronte consiguió restablecer el orden.

Las Siete Familias intentaron aprovechar el enfrentamiento entre las Legiones, pero en su desesperación quizás actuaron de manera demasiado precipitada, acudiendo al Señor Esmeralda. Utilizando al Forjador de Oro como mediador, las Siete Familias ofrecieron la alianza de los Monitores al Señor Esmeralda contra sus adversarios de la Legión Siniestra, así como un generoso soborno. A cambio, pedían la ayuda de la Legión Esmeralda contra las Furias.

En principio Smaragdus, el Señor Esmeralda, aceptó la oferta...y el soborno. Sin embargo, no pensaba cumplir su palabra. Quizás todavía se encontraba resentido por la misteriosa destrucción de sus Grilletes en el siglo anterior. En

cualquier caso, en cuanto tuvo la oportunidad traicionó a sus aliados Monitores a la Legión Siniestra, mostrándolos como sus principales adversarios. En la represalia que siguió, y a través de la traición, la Legión Siniestra purgó las filas de las Siete Familias y del Gremio de Orfebres, confiscando la mayor parte de sus riquezas. Las demás facciones de los Monitores también resultaron afectadas y perdieron terreno ante las Furias. El Forjador de Oro fue arrojado a las forjas de la Legión Siniestra.

Pero la Traición Esmeralda no quedó sin castigo. Atacados por las Furias, traicionados por la Legión Esmeralda y machacados por la Legión Siniestra, a los Monitores sólo les quedaba una cosa: venganza. Lenta y servida bien fría.

Smaragdus vio como poco a poco todos los Wraiths cercanos a él caían en Tormentos de Destrucción. Su Sombra se hizo más fuerte, los Perdonadores eran incapaces de aliviar su carga, y después de una Catarsis en el momento menos adecuado, fue expulsado de su posición.

Y sólo entonces, en 1921, los Monitores fueron a por él.

-La Reina de Diamantes

¿Qué ocurrió?

Una nueva laguna de olvido surge en este momento de la Historia. Para la mayoría de los Wraiths que recuerdan esa época en la que la Gran Guerra rugía en las Tierras de la Piel y el Cuarto Maelstrom en las Tierras de las Sombras, es un período de completa confusión y supervivencia, sin bandos claros. Sin embargo, en esta ocasión los Monitores han encontrado bastante fragmentos para tejer -o encadenar- sus sospechas.

Parece que Caronte estuvo ausente varios años de Estigia, y con el estallido del Cuarto Gran Maelstrom, el Señor Sonriente se alzó para ocupar su lugar, provocando una guerra civil en el Imperio de Estigia entre sus partidarios y enemigos que se extendería a las Necrópolis en las Tierras de las Sombras.

Los Gremios también se dividieron entre la Legión Siniestra y los llamados Lealistas. Ante el acoso de las Furias, los Monitores recurrieron a la Legión Esmeralda, con consecuencias ampliamente conocidas en el Gremio.

Y la guerra civil de Estigia...terminó de repente. Todo el mundo había olvidado, o al menos ignorado, las antiguas rencillas. Caronte había regresado y dirigió la reconstrucción de su imperio, y las Legiones le obedecieron como si nada hubiera ocurrido. Los detalles se difuminaron convenientemente ante la ambigüedad, y el Cuarto Maelstrom se calmó.

Los Monitores desconfían de esta oportuna intervención de Caronte, y ven una mano oculta que borró una sucesión de recuerdos incómodos que era necesario dejar atrás.

Los Mnemoi. Otra vez.

Los Monitores en la actualidad

El Cuarto Maelstrom resultó devastador para los Gremios de Monitores. La Alianza de las Cadenas se mantuvo a duras penas tras la pérdida de los Orfebres, pero lo cierto es que muchos Monitores no querían volver a la situación anterior a la alianza, desperdigados y perseguidos por sus enemigos. Algunos de los supervivientes de los Orfebres y de las Siete Familias se unieron a los demás Gremios, y quienes se negaron perdieron la mayor parte de sus riquezas y poder, Círculos aislados y reducidos a nivel local.

Irónicamente, en conjunto los Gremios de Monitores salieron fortalecidos, agrupando a la mayoría de los practicantes de Red Vital en Estigia, aunque la influencia que habían tenido en las Legiones a través de las Siete Familias había quedado quebrantada.

El estallido del Quinto Maelstrom afectó sobre todo a los Tsuchigumo y los Monitores Renegados. Tras la devastación del Mundo Subterráneo, muchos de los supervivientes decidieron abandonar los Derroteros de la Tempestad por la seguridad de las Necrópolis, donde se unieron a las pandillas y bandas de los Gremios que luchaban contra la supremacía de las Furias. En las Necrópolis de Chicago, Boston, y Nueva York, Furias y Monitores se habían enfrentado durante décadas, adoptando estrategias y métodos muy similares. Los periódicos conflictos entre ambos bandos continúan, aunque en conjunto ambos bandos parecen encontrarse en tablas.

Los cuatro Gremios de Monitores han estrechado sus lazos, presentando un frente común en la política de los Gremios. Además de mantener su tradicional alianza con los Titiriteros, han tratado de extender sus tratos con Trasgos y Vigilantes, en un intento de aislar a las Furias, aunque con un éxito desigual. Por otra parte tratan de reclutar a Monitores “independientes” para incrementar sus filas, y al mismo tiempo tratan de atraer a las Siete Familias, que se aferran tenazmente a su independencia, aunque muchos no verían mal que se convirtieran en el Quinto Gremio de Monitores...aunque fuese a la fuerza.

Otros Monitores se muestran más pesimistas. Afirman que las Furias han ganado terreno hasta arrebatarles su “negocio” tradicional en la protección de Grilletes y piden una reflexión sobre el futuro. Los métodos de sus enemigos son efectivos y no tan distintos. Quizás ha llegado el momento de acercar posturas. Tal vez sea posible una alianza entre Furias y Monitores en un mismo Gremio. Si fuese así, podrían convertirse en el Gremio más poderoso en los asuntos de las Tierras de la Piel, y atraer por fin a todos los demás Gremios bajo su mando. Para otros Monitores, semejante idea raya con la herejía, pero la duda ha sido sembrada.

-La Araña de Jade.

Capítulo Tres: Tejiendo la red

Leyes: ¡Sabemos lo que son y para qué sirven! Son telarañas para los ricos y poderosos, cadenas de acero para los pobres y los débiles, redes para pescar en las manos del gobierno.

-Pierre Joseph Proudhon

La red de la vida y de la muerte

Los Wraiths están unidos al mundo de los vivos por una serie de lazos derivados de sus recuerdos y pasiones. Los Monitores se han especializado en percibir y manipular estas uniones, manejando sus energías de la misma forma que un tejedor utiliza la rueca y el telar, aunque otros dirían como un pescador con sus hilos de pescar, o un domador de fieras las correas y cadenas de sus animales...existen muchas metáforas variadas.

Una vez conoce la Red Vital, un Monitor puede vigilar a distancia los lazos con sus Grilletes. Algunos se sientan literalmente como arañas en el centro de sus telarañas, extendiendo sus sentidos a través de los hilos de energía cuando son perturbados. Otros se mueven activamente entre personas, lugares y objetos para vigilarlos con más eficacia. Con mayor habilidad, un Monitor no sólo puede afectar a sus propias conexiones sino también a las de otros Wraiths.

Durante milenios, los Monitores y practicantes independientes de Red Vital han estudiado y tratado de comprender estos lazos, para conocer su naturaleza y significado, y por qué les mantienen en el Mundo Subterráneo. Las artes de Red Vital han sido desarrolladas y recuperadas de forma deliberada o espontánea a lo largo de milenios.

Las habilidades básicas de Red Vital se basan en los vínculos del practicante con sus propios Grilletes. De hecho, algunos iniciados no consiguen trascender esta limitación o suelen creer que el Arcanos sólo sirve para afectar a los Grilletes. Sin embargo, los Monitores han conseguido expandir Red Vital, y son capaces de percibir en profundidad los lazos de otros Wraiths, pudiendo descubrir Moradas, lazos con los mortales e incluso recuerdos que los vivos tienen sobre un Sin Reposo. Esta información puede ser utilizada para ayudar a comprender mejor a un Wraith, y a ayudarlo a resolver lo que dejó atrás...o también puede servir para detectar los puntos débiles y secretos de un enemigo.

Ojos abiertos y telarañas

Los Monitores jamás cierran los ojos, ni siquiera cuando se Ensueñan. Es el precio de observar la Red Vital; llega el momento en que un Monitor no puede desviar la atención de la misma, ni siquiera deliberadamente. Por esta razón, algunos Monitores utilizan gafas de sol. Algunos Monitores que han intentado Moliarse de forma horripilante cubriéndose los ojos o trasplantándolos a otros lugares de su anatomía, han descubierto que se trata de un remedio temporal; sus ojos tienen la inquietante tendencia a reaparecer y abrirse de nuevo cuando menos se lo esperan. No es que los ojos sean un requisito necesario para practicar el Arcanos, pero parece que observar profundamente los lazos de Red Vital crea una conexión que atrae la mirada de los Monitores.

Por suerte para los Monitores, estas marcas del Arcanos pasan desapercibidas en un examen superficial o en un encuentro casual, aunque por supuesto, quienes saben lo que están buscando pueden utilizarlas para detectar la presencia de los practicantes de Red Vital. Otra ventaja para los Monitores es que su Arcanos se encuentra bastante extendido entre la población de Wraiths en general, así que los Monitores pueden pasar desapercibidos entre practicantes independientes de su Arcanos.

Algunos Monitores se muestran atraídos por el simbolismo de su Arcanos, y cuando se lo pueden permitir, exhiben ropajes donde muestran ojos, arañas, telarañas, filigranas, ruecas, cadenas, y otros elementos asociados habitualmente con la práctica de Red Vital. Los Monitores más veteranos consideran esa actitud como una torpe vanidad, e incluso un imprudencia.

La manipulación de los lazos de Red Vital, especialmente en sus artes más avanzadas, en ocasiones también termina creando marcas sobre el Corpus del Monitor, por lo general pequeños hilos que forman extrañas figuras semejantes a telarañas, aunque se trata de un fenómeno menos frecuente.

Nuevas habilidades de Arcanos

Un Monitor se encuentra teóricamente en el centro de una red que se extiende de sí mismo hacia sus Grilletes. Como una araña al acecho, siente las vibraciones de sus hebras, leyendo simplemente aquello que las rodea, pero también puede enviar sus propias vibraciones en respuesta. Con el tiempo sabe reconocer otros sistemas de redes, tocar las delicadas líneas de sus vidas, cortando y conectando cuando es preciso, obteniendo información y transmitiéndola.

Para los Monitores las hebras que unen los Grilletes y las vidas no son permanentes e inmutables. Un Monitor hábil puede utilizar su talento para manipularlas, proporcionando energía y pasión o haciendo que otros caigan en la desesperación...o en un Tormento. Sin embargo, esta habilidad tiene un coste elevado, si su practicante está dispuesto a pagarlo.

Los Monitores son respetados y temidos por su habilidad y disposición a asumir riesgos y a actuar de manera implacable. Los más sabios saben actuar cuando es preciso, mientras que los más crueles asumen su oficio como un negocio frío del que obtener beneficios. Los más habilidosos y pacientes suelen sobrevivir a sus compañeros más impulsivos.

Habilidades básicas

Localizar Grillete: Este arte permite al Monitor sentir la zona en la que se encuentra cualquiera de sus Grilletes. También puede ser utilizado para sentir a qué distancia y dirección se encuentra un Grillete de su usuario.

Sistema: El jugador tira Percepción + Red Vital (dificultad 6). Cada éxito añade un dado a la tirada de Percepción + Alerta para sentir la zona alrededor del Grillete. Esta reserva remota de Percepción + Alerta no puede ser mayor que la reserva normal de Percepción + Alerta del personaje. El jugador también puede hacer una tirada de Inteligencia + Red Vital (dificultad 6) para conseguir una estimación general de la dirección y distancia del Grillete.

• Línea de Vida

Estableciendo un vínculo temporal entre sí mismo y otro de los Sin Reposo, el Monitor puede construir una “línea de vida”, un pseudo-Grillete que conecte a los dos Wraiths. Este vínculo permite a los Wraiths compartir su fuerza para resistir los asaltos de la Tempestad o de un Maelstrom, y también ayuda en los intentos de rescate si el sujeto está siendo engullido por un Nihil o arrastrado por un Espectro.

Sistema: El jugador hace una tirada de Manipulación + Red Vital (dificultad 7). Una vez se forja la Línea de Vida, el Monitor debe sentarse tranquilamente, concentrándose y manteniendo el vínculo. Si deja de hacerlo, la Línea de Vida inmediatamente se disuelve. Por cada éxito obtenido creando la Línea de Vida, el Monitor puede prestar al objetivo un dado adicional en todas las reservas relacionadas con resistir los vientos de la Tempestad o del Maelstrom, aunque su bonificación no se añade a los intentos de resistir el daño causado. El número de dados así prestados no puede duplicar la reserva de dados de la reserva original del receptor.

Si el Wraith falla, o es arrastrado en la Tempestad, el Monitor inmediatamente se entera. Los Monitores pueden utilizar Localizar Grillete sobre el sujeto de la Línea de Vida. Incluso un solo éxito permite al Monitor determinar la localización del objetivo, su condición, lo que le rodea y la distancia a la que se encuentra. Mientras alguna forma de comunicación sea posible entre el Monitor y el equipo de rescate, un Monitor que mantenga una Línea de Vida puede guiar fácilmente a los rescatadores hasta el objetivo.

Un Monitor puede crear y mantener múltiples Líneas de Vida, pero ningún Wraith puede tener más de una, y el Monitor no puede prestar más dados que su reserva de Fuerza + Red Vital o su Fuerza de Voluntad, lo que sea más bajo. Este arte cuesta un punto de Pathos por Línea de Vida creada. Sacar a alguien fuera de la Tempestad cuesta un punto de Pathos adicional.

• Tintineo

Este arte permite al Monitor crear una especie de alarma sobre un Grillete (suyo o de otro Wraith), que se activa cuando algo en movimiento se aproxima desde ambos lados de la Mortaja. Evidentemente, el Tintineo funciona mejor en un ambiente controlado. Si algo se aproxima a un Grillete que se encuentra en el interior de una cámara acorazada o durmiendo solo en una habitación, la alarma puede tener sentido, pero si el Grillete se encuentra en un lugar concurrido, puede resultar inútil o incluso molesto para el Wraith.

Sistema: El jugador hace una tirada de Resistencia + Fuerza de Voluntad (dificultad 7) y gasta un punto de Pathos, para activar el Tintineo, que dura un período de 24 horas, aunque puede extenderlo con el gasto de un nuevo punto de Pathos adicional. Si en la tirada de activación se obtienen tres éxitos o más, el Monitor también puede extender de inmediato sus sentidos al Grillete para observar su entorno, como si hubiera utilizado Sentir Hebras (Red Vital ·). Un Monitor puede mantener tantos Tintineos como puntos en Red Vital.

•• Centinela de Grillete

Forjando un vínculo entre sí mismo y un Grillete (suyo o de otro wraith) un Monitor puede protegerlo contra el daño poniendo su propio Corpus en juego. Este arte puede ser muy peligroso, porque un ataque repentino sobre el Grillete puede arrastrar al Monitor a un Tormento.

Sistema: El jugador hace una tirada de Resistencia + Red Vital (dificultad 8) para forjar el vínculo. Desde entonces, cualquier daño que sufra el Grillete ahora es sufrido por el Monitor. Este daño puede ser absorbido normalmente, y nunca es agravado. Por cada éxito por encima del primero en la tirada para establecer el Centinela de Grillete, el Monitor gana un dado adicional de absorción cuando resiste el daño causado al Grillete, hasta un máximo de la puntuación del Grillete. El Monitor puede cortar el vínculo en cualquier momento, pero hacerlo está mal visto si se está protegiendo a otro Wraith. Además el lazo no puede ser cortado para evitar daño que ya ha sufrido el Grillete.

Centinela de Grillete cuesta tres puntos de Pathos para crearlo, y cuesta un punto de Pathos para mantenerlo cada dos días. Esta habilidad no funciona sobre Grilletes que actualmente o previamente han sido utilizados como Conductos. Un Monitor puede mantener tantos Centinelas de Grillete como puntos en Red Vital.

•• Falso Grillete

Este arte permite al Monitor crear un vínculo falso entre una persona, lugar, o cosa, y un Wraith. Otros Wraiths que intenten buscar las conexiones creerán que se trata de un Grillete, y podrían tratar de destruirlo o manipularlo, mostrando sus intenciones en el proceso, mientras los verdaderos Grilletes están a salvo. Tanto el objeto afectado y el Wraith al que estará vinculado deben estar en contacto en el momento que se crea el vínculo.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Red Vital (dificultad 7). Si tiene éxito, parece que se ha creado un Grillete con una puntuación igual a los éxitos obtenidos. Crear un Falso Grillete cuesta un punto de Pathos, y un punto adicional cada día para mantenerlo. Si un Wraith sospecha que se encuentra ante una falsificación, para detectarla debe realizar una tirada de Percepción + Red Vital (dificultad 7) y sacar al menos tantos éxitos como la puntuación del Falso Grillete.

Si un Falso Grillete es destruido, el Monitor lo sabrá de inmediato y podrá actuar en consecuencia. La destrucción de un Falso Grillete no provoca un Tormento, pero su reverberación ocasiona un punto temporal de Angustia. Un Monitor no puede crear más Falsos Grilletes que su puntuación en Red Vital.

••• Trampa de Grillete

Una versión más avanzada de Falso Grillete, con este arte el Monitor no sólo puede crear un vínculo falso entre una persona, lugar, o cosa, y un Wraith, sino que además puede colocar una trampa que se activará cuando ejerza su voluntad o alguien intente destruirlo. Tanto el objeto afectado y el Wraith al que estará vinculado deben estar en contacto en el momento que se crea el vínculo.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Red Vital (dificultad 7). Si tiene éxito, parece que se ha creado un Grillete con una puntuación igual a los éxitos obtenidos. Crear una Trampa de Grillete cuesta dos puntos de Pathos, y un punto adicional cada día para mantenerla. Si un Wraith sospecha que se encuentra ante una falsificación, para detectarla debe realizar una tirada de Percepción + Red Vital (dificultad 7) y sacar al menos tantos éxitos como la puntuación de la Trampa de Grillete.

La Trampa Grillete se activa si el Monitor que la creó así lo decide, o si alguien trata de destruirla. En ese momento se activa un efecto explosivo equivalente a la Fuerza + Red Vital del Monitor que la creó. Cada éxito causa al objetivo un nivel de Salud (o de Corpus). Si la Trampa de Grillete se activa, también proporciona dos puntos temporales de Angustia al Monitor.

Un Monitor no puede crear más Trampas de Grillete que su puntuación en Red Vital.

•••• Camaradas de armas

Este arte es muy antiguo y ha sido utilizado bajo diferentes formas y nombres a lo largo del tiempo. Fue desarrollado por los Monitores interesados en la navegación o en largos viajes, como una forma de coordinar y ayudar a sus compañeros. Actualmente, debido a su utilidad práctica, Camaradas de Armas es muy utilizado entre las Legiones.

Camaradas de Armas permite a un Monitor unir a toda la tripulación, cargamento y vehículo como una “unidad” durante un breve período de tiempo. Permite que cualquier Arcanos sea utilizado sobre todo el grupo como si fueran un solo objeto. Su uso más habitual es para permitir que un vehículo y su tripulación pasen con facilidad entre las Tierras de las Sombras y la Tempestad mediante el uso del arte de Argos: Pasaje Seguro.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Red Vital (dificultad 9). El vínculo cuesta tres puntos de Pathos para crearlo y un punto de Pathos por hora para mantenerlo.

•••• Grillete de Sombra

Grillete de Sombra es una adaptación de Unir Hebras (Red Vital •••) desarrollada específicamente para los Sin Reposo que han perdido sus Grilletes. En las Tierras de las Sombras, el Monitor puede crear un ancla que permite a un Wraith sin Grilletes salir de la Tempestad, mientras el Monitor siga alimentando el Grillete de Sombra.

No se trata de un Grillete real, así que no puede ser destruido -es una especie de asidero metafísico que permite a un Wraith existir en la estabilidad de las Tierras de las Sombras. Aunque su uso es temporal, permite que un Monitor impida que un Wraith caiga en un Tormento debido a la pérdida de un Grillete, ya sea por su destrucción en las Tierras de la Piel o a las acciones maliciosas de otros Wraiths.

Sistema: El jugador gasta un punto de Pathos y hace una tirada de Carisma + Red Vital (la dificultad es la puntuación local de la Mortaja). Cada éxito permite el mantenimiento del Grillete de Sombras durante cinco horas antes de que tenga que ser renovado.

Un Wraith que se encuentra en un Tormento y es vinculado a un Grillete de Sombra vuelve al equivalente del lugar de su muerte en las Tierras de las Sombras. Por supuesto, asumiendo que consiga regresar.

•••• El Hilo de Ariadna

Según la leyenda, Ariadna ayudó al héroe Teseo a escapar del Laberinto de Creta mediante un hilo de oro. Los Monitores han desarrollado un método de rescate para que sus aliados y clientes puedan escapar de situaciones especialmente peligrosas, apartándolos del peligro a asombrosa velocidad. El rescate del Hilo de Ariadna puede interrumpirse en cualquier momento mediante Cortar Hebra (Red Vital ••••), aunque resultaría muy impopular si el Monitor lo hace sin un buen motivo.

Sistema: El jugador crea un lazo similar al de Línea de Vida tirando Manipulación + Red Vital (dificultad 7), pero además gasta 3 puntos de Pathos y 1 punto de Corpus. Este lazo puede establecerse con objetos reliquia, Artefactos y otros Wraiths, pero no pueden superar el tamaño del Monitor.

Cuando el objeto o el Wraith con el que se ha establecido el lazo es dañado, el Monitor sentirá un “tirón”. Un Wraith así enlazado también puede solicitar al Monitor que tire de él en cualquier momento gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Cuando el Monitor lo desee, puede arrastrar hacia su misma ubicación al objeto o el Wraith mediante una tirada de Percepción + Red Vital. Los éxitos determinan el tiempo de viaje independientemente de la distancia:

- 1 éxito Una hora.
- 2 éxitos 15 minutos.
- 3 éxitos Un minuto.

4 éxitos 15 segundos (5 turnos).

5 éxitos Un turno.

El objeto o Wraith así arrastrado mediante este Arte parece una presencia nebulosa e intangible en el inframundo. Desde su punto de vista, el entorno es igualmente un borrón grisáceo y no puede realizar otras acciones mientras viaje.

Un Monitor (u otro Wraith) puede seguir el rastro de un objeto arrastrado hasta su nueva ubicación realizando una tirada de Percepción + Red Vital y sacando tantos éxitos como los obtenidos en la creación del Hilo de Ariadna. Obviamente, la velocidad de su viaje dependerá de sus propios medios, y nada le garantiza qué se encontrará al llegar al lugar.

Un Monitor sólo puede mantener un Hilo de Ariadna de cada vez. Además, mientras está “tirando” durante la duración del viaje, debe concentrarse y no dejar de hacer otra cosa, de lo contrario, la conexión se rompe durante el trayecto, y el objeto o el Wraith arrastrado reaparece en algún lugar indeterminado de las Tierras de las Sombras.

•••• Llamada Compartida

Esta arte de Red Vital se desarrolló después de la Ruptura de los Gremios, cuando los Círculos dispersos de Monitores buscaron formas de comunicarse de forma discreta y cuando reunirse en un mismo lugar resultaba demasiado arriesgado. De esta manera, y a través de un Grillete compartido, varios Wraiths pueden comunicarse al margen de la distancia a la que se encuentren. La comunicación dura hasta que el Monitor “anfitrión” termina la llamada, aunque cualquiera de los Wraiths que participan en ella puede “cortar” en cualquier momento.

Sistema: El Monitor elige y toca un objeto, persona, o lugar que servirá como Grillete de la Llamada Compartida. El jugador gasta 3 puntos de Pathos y tira Inteligencia + Red Vital (dificultad 7). Si utiliza uno de sus propios Grilletes para la Llamada Compartida, la dificultad del Monitor se reduce en -2. Cada éxito permite añadir a un Wraith con el que se haya establecido un vínculo previo de Red Vital a la Llamada. El Monitor no puede añadir a más Wraiths que su puntuación en Red Vital.

Todos los Wraiths que comparten la Llamada establecen una conexión mental y pueden conversar entre ellos. Deben concentrarse para hacerlo, aunque pueden realizar acciones sencillas y que no requieran un gran esfuerzo. El Monitor anfitrión puede intensificar el efecto con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad para transmitir imágenes o sonidos ambientales. El Monitor puede finalizar la Llamada Compartida en cualquier momento, y cualquiera de los participantes puede separarse en cuanto lo decida. Es posible unirse a una Llamada Compartida en curso, si el nuevo invitado comparte vínculos de Red Vital con el Monitor anfitrión, pero todos los participantes lo sabrán. Es posible “piratear” una Llamada Compartida mediante una tirada de Astucia + Red Vital (dificultad 8), pero es necesario obtener más éxitos que en la tirada del Monitor anfitrión o el intruso será descubierto.

Si el Grillete compartido es destruido en cualquier momento, todos los participantes ganan dos puntos de Angustia, y el Monitor anfitrión cae en un Tormento.

••••• Torsión

Usando este arte, el Monitor utiliza los Grilletes de un Wraith dominado por su Sombra o de un Espectro y envía Pathos a través de ellos, recordando al Wraith o al Roído por la Sombra su existencia antes de que se convirtiera en una herramienta del Olvido. Este impulso de emoción normalmente provoca la repentina parálisis del Wraith o del Espectro. Obviamente, esta habilidad no funciona sobre los Espectros sin Grilletes.

Sistema: El Monitor debe tocar al Wraith o al Espectro, o bien con una mano o con un arma cuerpo a cuerpo. No necesita hacer tirada, pero como mínimo debe conseguir un éxito por encima de su puntuación de Esquivar. El usuario puede entonces (en el mismo turno) hacer una tirada de Manipulación + Red Vital con una dificultad igual a 10 –menos la puntuación más elevada de los Grilletes del Wraith o del Espectro. Cada éxito paraliza completamente al Espectro durante un turno. Este arte cuesta tres puntos de Pathos por uso.

Nombres y Monitores

Los Monitores han aprendido que los nombres tienen poder, y que tienen el potencial de ser utilizados contra sus dueños. Algunos Monitores afirman que es el uso de los nombres lo que permite a nigromantes y hechiceros invocar a los Wraiths desde las Tierras de la Piel, o por lo menos facilita sus habilidades sobre los muertos, por lo que procuran tener cuidado con quienes los comparten. Los Monitores más veteranos a menudo adoptan falsas identidades con el paso del tiempo, o asumen títulos ambiguos o superficialmente descriptivos, como el Bibliotecario, el Coleccionista, la Araña, etc.

De alguna forma los nombres, y especialmente los Nombres Verdaderos, forman parte de las conexiones de la Red Vital. A discreción del Narrador, si un Monitor conoce un nombre de un objetivo, puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y utilizarlo en sus artes de Red Vital, reduciendo su dificultad en -1.

Méritos y Defectos

Los siguientes Méritos y Defectos sólo se encuentran disponibles para personajes Monitores. Estos Méritos y Defectos se deberían utilizar como los presentados en **Wraith: Guía del Jugador**, y por lo tanto adquirirse con Puntos Gratuitos al final del proceso de creación del personaje. A discreción del Narrador, los Defectos se podrían eliminar con experiencia, y también elegir nuevos Méritos y Defectos a lo largo de la Crónica si el Narrador lo considera apropiado.

Grillete Seguro (Mérito de 1-5 puntos)

Uno o más de tus Grilletes son artefactos expuestos en un museo, o atesorados por sus propietarios actuales, o se encuentran en algún otro lugar donde la posibilidad de que les ocurra algo son mínimas. No necesitas estar vigilando continuamente a través de la Mortaja para comprobar su situación, y puedes moverte libremente por las Tierras de las Sombras sin preocuparte del bienestar futuro del Grillete. El coste del Mérito es la puntuación del Grillete Seguro (o Grilletes, si repartes puntos).

Identidad Oculta (Mérito de 2 puntos)

Quizás debido a tu adiestramiento como Monitor o a una paranoia personal, te has ocupado de ocultar gran parte de lo que se sabe sobre ti en las Tierras de la Piel, y de la misma forma has conseguido mantener una discreción inherente en las Tierras de las Sombras. Es posible indagar información sobre ti, pero no resulta fácil. Cualquier uso de un Arcanos o poder para obtener información sobre ti o tus Grilletes recibe una dificultad de +2.

Grillete Móvil (Mérito de 3 puntos)

Estás tan armonizado con tus Grilletes que puedes llegar a moverlos a cualquier distancia. Se trata de un movimiento lento, y apenas perceptible, pero puedes provocar que un objeto se caiga “accidentalmente” del bolsillo de un ladrón, o en una noche puedes sacarlo fuera de un lugar. Este Mérito sólo afecta a objetos inanimados y no puede exceder el tamaño del Monitor.

Grilletes en Peligro (Mérito de 3 puntos)

Te sientes especialmente unido a tus Grilletes y has desarrollado un sexto sentido que te advierte del peligro sin ningún esfuerzo por tu parte. Cuando un Grillete es amenazado, el Narrador debe hacer una tirada secreta contra tu Percepción + Red Vital; la dificultad depende de la cercanía del peligro. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dirá que tienes un presentimiento que te alerta. Múltiples éxitos pueden definir mejor el presentimiento y darte una indicación de la dirección, distancia o naturaleza.

Mirada Penetrante (Mérito de 3 puntos)

Te encuentras más armonizado con la Red Vital que la mayoría de los Monitores, y te resulta más sencillo indagar y obtener información sobre Grilletes y Wraiths. Todas las tiradas en el uso de Red Vital reducen su dificultad en -1 (hasta un mínimo de 3).

Corazonada (Mérito de 4 puntos)

Con este Mérito obtienes una sensación instintiva e instantánea -y normalmente cierta- a partir del Grillete de cualquier Wraith con solo tocarlo. No hay detalles, sólo una reacción visceral sobre si alguien es bueno o malo para ti.

Obviamente, esto requiere que le pidas una lectura de Red Vital al Narrador. Sólo recuerda que las Corazonadas que obtienes de alguien normalmente son correctas -pero no siempre. Confiar demasiado en este Mérito puede terminar metiéndote en problemas.

Chispazo (Defecto de 2 puntos)

Como otros Monitores, ves las líneas de energía que unen los Grilletes a los Wraiths, pero en tu caso la energía es como una corriente eléctrica. Siempre que toques un Grillete recibes una especie de molesto calambre. Te causa un ligero dolor, pero no el suficiente para causarte daño. Aún así, puede dificultar tus manejos de Red Vital incrementando la dificultad de tus artes en +1.

Toque Corrosivo (Defecto de 4 puntos)

Por alguna razón, cada vez que tocas un Grillete tiendes a manipularlo de manera demasiado brusca o quizás pones demasiado poder en lo que haces. En cualquier caso, este exceso es un problema recurrente. Cada vez que utilices Red Vital sobre un Grillete debes gastar un punto de Fuerza de Voluntad adicional para “manejarlo con cuidado” y evitar dañarlo. De hecho, si lo dañas, adquirirás un punto temporal de Angustia.

Ultrajado (Defecto de 5 puntos)

Has enfurecido a una Furia. Supuestamente, una Furia que sabe lo que hace y que puede complicar tu existencia. Debes tener mucho cuidado con todas las acciones que realices en contra del Gremio de Furias, y estás constantemente alerta por si acaso sus matones aparecen de improvisto.

Reliquias y Artefactos

Los Monitores poseen numerosas Reliquias y Artefactos. Algunos los utilizan como moneda de cambio y extorsión, y algunos llegan al punto de convertirse en coleccionistas compulsivos de documentos y objetos de todo tipo hasta el punto de considerarse Síndrome de Diógenes. Aunque existen Monitores prácticos, otros simplemente desean objetos por su simbolismo inherente. El Gremio de Orfebres, debido a sus tratos con los Artesanos, era la principal facción

de los Monitores dedicada a la creación de objetos para su Gremio. A continuación se muestran objetos de poder que son utilizados habitualmente por los Monitores.

Flor de Ojal Grillete (Reliquia de Nivel 1)

Esta sencilla Reliquia es muy utilizada entre los Monitores, aunque se sabe que su uso también se ha extendido a otros Wraiths. Estas Reliquias suelen ser utilizadas por los Monitores para tener un seguimiento correcto de la situación de sus Grilletes mientras están ocupados cuidando de los Grilletes de sus clientes. Estas Reliquias se elaboran a partir de las flores de los funerales en las tumbas de los Wraiths, y se conectan mediante una sencilla aplicación de Red Vital a los Grilletes del Wraith que las lleva. La situación de uno o varios de los Grilletes del Wraith se refleja en la “salud” de la flor. Una flor saludable, e incluso vívidamente coloreada indica que los Grilletes del Wraith no se encuentran amenazados. Cuando la flor comienza a marchitarse o a perder pétalos, significa que el Grillete está en peligro pues su conexión de Red Vital se está debilitando y rompiendo.

Ojos en la Pared (Reliquia de Nivel 2)

Aunque recibe este nombre, esta Reliquia puede adoptar muchas formas. Las más habituales son relojes de pared, pero también pueden adoptar la forma de cuadros, lámparas, tapices o adornos. En general, para los Monitores esta Reliquia es mejor cuanto más discreta sea.

En principio Ojos en la Pared parece una Reliquia común y correcta, pero si su dueño se concentra y gasta un punto de Pathos puede examinar su entorno y escuchar las conversaciones dentro del alcance normal de sus sentidos. Además, si la Reliquia es trasladada a algún lugar, el Monitor también puede gastar un punto de Pathos para tener una idea de su nueva localización.

Cintura Ortopédica del Dr. Bly (Reliquia de Nivel 3)

El Dr. Bly era un Monitor que trabajaba para la Legión de Hierro y desarrolló un sistema para que los Wraiths ancianos y sin Grilletes de Estigia pudieran volver a caminar por las Tierras de las Sombras. Este Grillete consiste en un extravagante armazón metálico que envuelve las piernas del Wraith de cintura para abajo. Aunque dificulta en parte el movimiento (no es posible correr mientras se lleva puesto) y resulta algo incómodo, tiene algunas ventajas.

La Cintura Ortopédica del Dr. Bly permite a su usuario conectarse temporalmente con las Tierras de las Sombras mediante el gasto de tres puntos de Pathos. Si un Wraith tiene Grilletes, este efecto no resulta demasiado útil, pero si mientras se encuentra en las Tierras de las Sombras sufre un Tormento, la Cintura Ortopédica le proporciona tres dados adicionales a efectos de resistencia y de uso en el Tormento, aunque al margen del éxito o el fallo, la Cintura Ortopédica quedará inutilizable y será necesario repararla.

Equipo de Buceo de la Tempestad (Artefacto de Nivel 4)

Este Artefacto consiste en una máquina de bombeo creada con acero de almas y aplicaciones de acero estigio, al que se conecta un traje de buceo (que equivale a una Armadura de tres puntos), completo con un mono de cuero y remaches de acero de almas y un casco de buzo. Suele utilizarse en expediciones a la Tempestad o lugares peligrosos de las Tierras de las Sombras, y se sabe que los Cazadores de la Muerte lo han utilizado en sus incursiones al Laberinto.

El Equipo de Buceo tiene medidores que examinan el estado del Corpus de su portador, que también puede activarlo en caso de peligro extremo. En ese momento, la máquina de bombeo (normalmente ubicada en un vehículo de apoyo o en un lugar seguro) emite una señal de alarma y automáticamente arrastra al Wraith de regreso utilizando un efecto similar al Hilo de Ariada (Red Vital …), actuando como un eficaz salvavidas.

La Llave Maestra (Artefacto Único)

Se cree que este legendario Artefacto fue creado por los Monitores durante la Guerra de los Gremios, o tiempo después, con la intención de utilizarlo contra los enemigos más poderosos del Gremio, los Señores de la Muerte o incluso el mismísimo Caronte.

En apariencia la Llave Maestra es una llave oscura de acero estigio, forjada elegantemente, con dientes aserrados y terminada en una punta fina, del tamaño de un abrecartas.

Si la Llave Maestra toca el Corpus de un Wraith, automáticamente corta todos sus Grilletes mediante el arte de Cortar Hebras, arrojando a la desafortunada víctima a una serie de Tormentos sucesivos que muy probablemente terminen en su destrucción. La llave no afecta a un Wraith que carezca de Grilletes, o que la aferre con guantes o algún tipo de protección, aunque se dice que progresivamente incrementa la Angustia de su portador si no la usa en mucho tiempo.

Según los Monitores la llave estaba en manos de la Orfebren, la última Maestra Suprema de su Gremio, que la llevaba consigo cuando estalló la Revuelta de los Gremios. El Artefacto desapareció junto con ella, por lo que se considera perdido, aunque de vez en cuando surgen rumores de que ha sido utilizada, como en la destrucción del Señor Esmeralda en venganza por haber traicionado a los Monitores.

Capítulo Cuatro: Los eslabones de la cadena

La humanidad no ha tejido la red de la vida. Somos simples hilos en ella. Lo que hagamos a la red, nos lo hacemos a

nosotros. Todas las cosas están unidas. Todas las cosas se conectan.

-Jefe Seattle

Los Monitores tienen los ojos bien abiertos, siempre atentos a los movimientos en la Red Vital, al acecho como arañas hambrientas. Aquí tienes unos pocos ejemplos procedentes de sus diversos Gremios. Utilízalos tal como están, cámbialos, o utilízalos como inspiración para tus propios personajes. Pero ten cuidado, porque seguramente estarán vigilando lo que estés haciendo...

La Dama de las Muñecas

Cita: *La Tempestad trae auténticos tesoros. Me encanta esta muñeca. Se llama Lili, y fue la inspiración de Barbie. Pero no hemos venido a hablar de muñecas, sino a jugar. Tu suerte se ha terminado y yo me voy a divertir...*

Preludio: Naciste en una familia donde nunca te faltó de nada. Eras la única y esperada hija de un matrimonio de millonarios y pronto entraste en un mundo de fantasía donde todo el mundo estaba pendiente de tus deseos.

Desde que eras pequeña te regalaron muñecas. Parecía que nunca tenías suficientes, y en cada cumpleaños, en cada ocasión que se presentaba, o cuando lo pedías, te regalaron muñecas. No sólo disfrutabas jugando con ellas, sino que te convertiste en una ávida coleccionista, y pronto llenaste una habitación de ellas y comenzaste a llenar otra. Mientras tus amigas crecían y comenzaban a tener intereses más “maduros,” tú seguías jugando en tu mundo de fantasía lleno de muñecas, y a tus padres no parecía molestarles, aunque en una ocasión tu padre intentó interesarte por los dinosaurios...y no lo consiguió, así que se encogió de hombros y siguió regalándote más muñecas.

A medida que crecías, tus juegos fueron derivando hacia un coleccionismo más formal. Comenzaste a buscar ediciones limitadas, ejemplares raros, y a conocer más sobre la historia de tus “princesas.” También encargaste a una artesana que hiciera una muñeca a tu imagen y semejanza.

Al mismo tiempo comenzabas a explorar otros intereses en el instituto. Eras una buena estudiante y quienes conocían tu afición te consideraban un poco rara, pero eras una chica simpática, extrovertida y con mucho dinero, así que no importaba.

Un fin de semana que volviste de casa de unas amigas, te encontraste con que tu odioso primo pequeño, un niño mimado, y malcriado con dinero, como tú, había venido de visita, y mientras los adultos charlaban, se había colado en tu habitación.

Tus princesas habían sido heridas. Cabezas arrancadas, cabelleras cortadas, vestidos rasgados...Tu tío dijo con indiferencia que te pagaría los destrozos, pero ante la visión de tu colección de muñecas destrozadas sufriste un ataque de ira irracional. Tu primo te vio venir y salió corriendo, y tú saliste detrás gritando y corriendo para agarrar al pequeño monstruo, con tan mala suerte, que tropezaste en las escaleras, y caíste.

Despertaste en el mundo de los muertos. Uno de tus abuelos pertenecía a las Siete Familias de los Monitores, y te Segó personalmente para convertirte en su Aprendiz. Sin embargo, los asuntos del Mundo Subterráneo te aburrían, sólo querías regresar y ver a tus muñecas, así que durante una redada de las Legiones, huiste sin mirar atrás.

No lo tuviste fácil, pero terminaste uniéndote a una banda de Renegados que viajaban como un circo ambulante. Ellos te enseñaron a regresar y descubriste con alivio que tus muñecas habían sido vendidas a un coleccionista que las había restaurado y añadido a su colección. Ahora eres feliz visitando la colección, y al mismo tiempo tus nuevos amigos te han enseñado un par de trucos, convirtiéndote en una persona más alegre...y letal.

Concepto: Como algunos Monitores, eres una coleccionista ávida. Ahora reúnes muñecos reliquia que la Tempestad arroja a las Tierras de las Sombra, pero ya no estás tan interesada en coleccionar. Ahora tienes la oportunidad de convertirte en una muñeca tu misma, o sentarte entre tus princesas en las Tierras de la Piel. En el fondo, tu mundo de fantasía es lo que te ayuda a continuar en este mundo tan siniestro.

Consejos de interpretación: Tu comportamiento en ocasiones obsesivo resulta intimidante, pero no estás tan loca como pudiera parecer. Siempre tienes en mente salirte con la tuya y disfrutar de tu nuevo estado. Te gusta charlar de muñecas con quienes comparten tus gustos, pero también sabes mostrarte lo bastante ingenua para que otros Wraiths bajen la guardia y así acceder a los chismes e información que buscas y puedes utilizar después a tu favor.

Reliquias: Muñecas, vestido colorido, diadema, maquillaje y una sonrisa inquietante.

Naturaleza: Vividora

Conducta: Niña

Sombra: El Padre

Vida: Niña rica

Muerte: Caída

Remordimiento: No haber salvado a tus princesas

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación (Inofensiva) 4, Apariencia (Muñeca) 4

Atributos Mentales: Percepción 1, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Consciencia 1, Expresión 1, Persuasión 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Artesanía 3, Conducir 1, Etiqueta 3, Interpretación 2, Sigilo 2, Supervivencia 1

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 2, Informática 1, Investigación 1, Política 1, Tecnología 2

Trasfondos: Aliados 3, Reliquias (Muñecas) 3, Morada 2

Pasiones: Coleccionar muñecas (Avaricia) 4, Proteger a tu familia (Amor) 3, Fastidiar a tu primo (Venganza) 3

Arcanoi: Habitar 1, Moliar 2, Red Vital 3
Grilletes: Colección de Muñecas 4, Habitación familiar 3, Instituto 2
Corpus 10
Fuerza de Voluntad 5
Pathos 5
Angustia 5
Espinas Reliquia Corrupta (Muñeca malvada 3), Faz Ensombrecida, Aura de Corrupción, Sigil de la Muerte (1)
Pasiones Oscuras: Destruir lo que aman los demás (Envidia) 4, Matar niños pequeños (Odio) 3
Marcas de Gremio: Ojos siempre abiertos

El Detective Profesional

Cita: *Así que su Grillete desapareció mientras se encontraba en la recepción del embajador de Estigia...interesante. Muy bien, acepto su caso. En cuanto a mis honorarios, comprobará que son justos.*

Preliudio: Naciste en una familia de policías, y desde que eras pequeño creciste viendo series de policías, leyendo novelas de detectives, y preparándote para continuar el legado familiar. Pasaste el instituto con notas brillantes, y también destacaste en los eventos deportivos, pero aunque te ofrecieron otras opciones, tú ya habías decidido cuál sería tu carrera y te encaminaste a la academia policial. Por supuesto, tus padres no podían estar más orgullosos.

Tras resistir el choque con la realidad, te pusiste manos a la obra. Además de formarte profesionalmente, asistías a seminarios y cursos complementarios. Y la verdad es que eras muy bueno. Tus compañeros estaban sorprendidos -y algo envidiosos- por tus logros, pero en muchas ocasiones lo único que hacías era aplicar estrictamente el protocolo. Para ti resolver un caso era un desafío que afrontabas con decisión, y pronto te convertiste en uno de los mejores detectives del distrito. Tu ascenso era un paso asumido, y te convertiste en el inspector más joven que había dado la ciudad.

Adquiriste cierta fama, y avanzaste en tu carrera a nivel nacional. Al mismo tiempo a través de tu experiencia resolviste casos realmente complejos y con el tiempo comenzaste a preparar a una nueva generación de detectives, diste conferencias y seminarios, y publicaste artículos y libros sobre tus métodos y casos.

Y entonces llegó el ictus.

Te retiraste un tiempo para recuperarte, y te diste cuenta de que estabas tan concentrado en tu carrera que te habías quedado solo. No tenías pareja, y más que amigos tenías admiradores. Realmente tu trabajo era todo lo que tenías.

Por consejo médico, tus jefes decidieron que era mejor que te prejubilaras, a pesar de tu resistencia. Quizás podrías dedicarte a la jardinería o la apicultura en un retiro tranquilo en el campo...pero un nuevo ictus te redujo a una silla de ruedas. Desde tu punto de vista, te habías quedado sin nada. Tu mayor temor era perder por completo tu mente, atrapado en un cuerpo que no funcionara.

Fue entonces, haciendo acopio de fuerzas, cuando tomaste tu revólver en tus manos temblorosas y cerraste los ojos.

Al abrirlos te encontraste en otro mundo. La Legión Silenciosa te reclutó sin hacer preguntas. Necesitaba gente como tú, y te encontraste en una oficina de la Legión ayudando a perseguir criminales y resolver casos. Fue en uno de esos casos cuando salvaste a tu jefe de un crimen que no había cometido. Descubriste que el Gremio de Furias quería quitarlo de en medio para introducir un infiltrado en su lugar.

Y entonces las Furias fueron a por ti. Por suerte, los Monitores intervinieron, pues tu jefe era uno de ellos, y estaba agradecido por lo que habías hecho. No tardaste en unirme al Gremio de Hilanderos, pues la corrupción de la Jerarquía no podía protegerte de tus enemigos. Ahora sigues resolviendo casos, tanto para ayudar al Gremio como por el placer de disfrutar de un desafío.

Concepto: Eres un individuo metódico que disfruta con su trabajo. Además de crecer rodeado de historias de detectives, ahora eres uno de verdad y estás dispuesto a estar a la altura de los grandes. No te importan la fama y los beneficios tanto como la sensación que obtienes del éxito al cerrar un caso.

Consejos de interpretación: Actúa siempre de forma correcta y profesional, salvo cuando sea necesario para resolver un caso. Utilizas lisonjas y amenazas según convenga, mantienes una fachada indiferente y sonríes cuando estás a punto de terminar un caso. Sientes cierto apego por tus compañeros de profesión, y tienes un mente fría con los criminales.

Reliquias: Abrigo, insignia de la policía, arma reglamentaria, actitud profesional.

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Tradicionalista

Sombra: El Monstruo

Vida: Policía

Muerte: Suicidio

Remordimiento: No haber tenido una vida fuera de la policía

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Detalles) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 2, Consciencia 1, Empatía 1, Intimidación 2, Persuasión 1, Subterfugio

Técnicas: Armas de Fuego 3, Latrocinio 2, Liderazgo 2

Conocimientos: Academicismo 1, Burocracia 1, Informática 1, Investigación (Policial) 4, Medicina 1, Política

Trasfondos: Legado 2, Memoriam 3, Reliquia (Arma) 2

Pasiones: Resolver casos (Desafío) 5, Encontrar compañía (Soledad) 3, Recibir Elogios (Orgullo) 2

Arcanoi: Argos 1, Fatalismo 2, Red Vital 2

Grilletes: Comisaría 4, Pistola con la que te suicidaste 3, Tumba 3

Corpus 10

Fuerza de Voluntad 6

Pathos 8

Angustia 5

Espinas Aliados Oscuros (2), Pacto Maldito, Mala Suerte, Sigil de la Muerte (2)

Pasiones Oscuras: Sabotear el trabajo policial de otros (Envidia) 4, Quedarte solo (Autoodio) 3,

Marcas de Gremio: Ojos siempre abiertos

La Diseñadora de Moda

Cita: *Quedarás genial en la fiesta del Anacreonte. He oído que asistirá media Ciudadela, pero no sé si podré ir. Como comprenderás, estos días tengo tanto trabajo...aunque a ti siempre puedo hacerte un hueco. ¿Cómo te va en la Legión de Hierro últimamente?*

Preludio: Tu madre trabajaba como costurera, haciendo pequeños arreglos, y tu padre trabajaba como viajante a domicilio, así que lo veías poco. Aunque tu madre intentaba entretenerte enseñándote a coser y a que la ayudaras, veías su pequeño taller lleno de retales y ropa que zurcir y te sabía a poco. Tú llegarías mucho más lejos. Serías una modelo y serían otros los que coserían y harían vestidos para ti.

Pero cuando viste una revista de moda y viste una pasarela de modelos por primera vez, comprendiste que eso no era para ti. Esos hombres y mujeres eran maniqués inexpresivos a las órdenes del capricho de otros. No, tú querías que bailaran para ti, así que cambiaste por completo tu perspectiva.

Te dejaste las manos bordando y cosiendo, leíste revistas de moda, te inspiraste en los modelos de otros y finalmente, tras un breve paso por el instituto y una academia de moda, conseguiste tu oportunidad. Y triunfaste. Pronto comenzaron a llegarte las ofertas.

Por supuesto, las envidias y los celos profesionales estaban a la orden del día, pero era algo que te esperabas. No era muy diferente a la mafia de chismorreos y mezquindad del instituto. Pagaste a un detective privado, agitaste las aguas, provocaste enfrentamientos que se convirtieron en éxitos de audiencia en programas de corazón y hundiste a tus rivales. Eras tan implacable con tu lengua como con tu aguja.

Tus vestidos se volvieron muy cotizados entre las estrellas de la moda y el cine. Te convertiste en una empresaria de éxito con la mentalidad de un tiburón implacable, y utilizaste tus orígenes humildes en tu provecho, mostrando una imagen lacrimógena de cómo les debías todo a tus queridos padres, que en paz descansaban, para llegar a aquel lugar, rodeado de celebridad, premios y glamour.

Y de estrés, mucho estrés.

Tu modo de vida, trabajando a destajo durante el día y cargando con la responsabilidad de tu empresa, asistiendo a eventos y fiestas hasta altas horas de la noche te pasó factura, y a pesar de las recomendaciones de tus médicos terminaste sufriendo un infarto.

Apareciste en el inframundo, y fuiste Segada por la Legión Esquelética. Tras pasar por las oficinas de reclutamiento te destinaron a un lugar donde te dedicaste a elaborar los uniformes de la Legión. Sin embargo, otros Wraiths vieron que eras demasiado buena y te contrataron para trabajos más refinados. Una combinación de habilidad y estilo te ayudó a llegar a los salones de poder.

Encontraste unos buenos amigos en el Gremio de los Mármaras. Ellos te dieron apoyo y te empujaron hacia arriba, a cambio de la información que alguien con acceso a las élites podía proporcionarles. Ahora te sientes satisfecha, pensando que pronto recuperarás el lugar que te corresponde.

Concepto: Trabajas con la belleza y la utilizas en tu provecho. Tienes un mentalidad de artista mezclada con la de un empresaria implacable. Sabes que tienes talento, pero necesitas despejar el camino para llegar a lo más alto. Miras a tus subordinados como un recurso que utilizar o sacrificar a conveniencia, y te conviertes en una agradable anfitriona con tus clientes, exprimiendo lo que puedan ofrecerte.

Consejos de interpretación: Muestras un máscara dual: Una mujer fría e inalcanzable que ha alcanzado el éxito, y una vendedora simpática preocupada por sus clientes. Todo lo que haces tiene el propósito de alcanzar el éxito. Puedes respetar a tus rivales mientras no se entrometan en tu camino, pero si tienes que enfrentarte a ellas, bien, *c'est la vie*.

Reliquias: Un elegante vestido de diseño propio, agujas y alfileres, una tablet y un móvil con agenda ocupada.

Naturaleza: Líder

Conducta: Arquitecta

Sombra: La Ambiciosa

Vida: Diseñadora de moda

Muerte: Infarto

Remordimiento: No haber derrotado a todas tus rivales

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma (Adulador) 4, Manipulación (Indirectas) 4, Apariencia 2
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3
Talentos: Alerta 2, Expresión 2, Intimidación 2, Pelea 1, Persuasión 3, Subterfugio 3
Técnicas: Artesanía 3, Etiqueta (Moda) 4, Liderazgo 3
Conocimientos: Academicismo 1, Burocracia 2, Informática 1, Política 1
Trasfondos: Memoriam 2, Prestigio 2, Reliquias (Vestido) 3
Pasiones: Diseñar el mejor vestido (Orgullo) 4, Derrotar a tus rivales (Orgullo) 3, Obtener reconocimiento en público (Inseguridad) 3
Arcanoi: Moliar 3, Red Vital 3
Grilletes: Tu estudio de moda 5, Premios 4, Costurero de tu madre 2
Corpus 10
Fuerza de Voluntad 6
Pathos 7
Angustia 5
Espinas Desliz Freudiano, Familiar Sombrío
Pasiones Oscuras: Destruir los logros de otros (Envidia) 4, Humillar a quienes estén debajo de ti (Arrogancia) 3
Marcas de Gremio: Ojos siempre abiertos

El Presidiario

Cita: *Relájate. Todos hemos pasado por esto. Será mejor que dejes de comportarte así. Sólo conseguirás hacerte daño...No me impresionas. Te irá mejor si me haces caso. Créeme.*

Preludio: Creciste en una familia numerosa en un barrio pobre. No eras un mal tipo, pero por necesidad, tuviste que delinquir para sobrevivir. Antes de cumplir la mayoría de edad ya tenías antecedentes y habías pasado por un correccional, pero las buenas intenciones no bastaban cuando salías por la puerta y volvías a la calle. Tenías que sobrevivir y ayudar a tu familia.

Procuraste mantenerte alejado de los líos gordos, manteniendo un perfil bajo y esperando que surgiera una oportunidad de que las cosas mejoraran. Mientras otros se hundían en el cinismo, tu mantenías cierta esperanza y optimismo, y cuando te lo podías permitir, actuabas desinteresadamente ayudando a los demás. Siempre había alguien que se encontraba peor que tú.

Pero aunque evitabas los problemas, los problemas terminaron yendo a por ti. No estás muy seguro, pero sabes que mataron a unos niños de gente importante, y te encontrabas en el lugar equivocado. La policía estaba asustada y con ganas de terminar pronto, así que te eligieron, te cargaron de sospechas e intentaron que confesaras. Eras inocente, y eso le dijiste al abogado de oficio, pero no sirvió de nada.

La policía, la prensa y la opinión pública te lapidaron. No importaba que no hubiera pruebas. Eras el único sospechoso y todos te consideraban culpable. Tu compañero de celda y varios reclusos te creyeron: sabían muy bien que en la cárcel no sólo entraban los culpables, pero no te sirvió de nada. Te empeñaste en mantener tu inocencia a pesar de la insistencia de la policía e incluso de tu abogado de que era mejor que te declararas culpable. Eras inocente y te cerraste en banda, a pesar de las amenazas. No sirvió de nada.

Un día los policías vinieron a por ti. Se llevaron a tu compañero de celda, y cuando te quedaste solo te mostrarte sumiso hasta que comenzaron a darte una paliza. De repente tu visión se volvió roja, te levantaste y golpeaste sin mirar. Oíste un hueso crujir, gritos de sorpresa y miedo, y de repente, un disparo, y se acabó.

Despertaste en las Tierras de las Sombras. La Legión Siniestra intentó Segarte pero hay que reconocer que les resultó difícil. Los Legionarios estaban divididos entre arrojarte a las forjas o convertirme en un guerrero. Finalmente se decidieron por lo segundo.

Un Legionario supo mirar a través de la violencia y vio que eras inocente. Te ofreció compasión, te tomó como aprendiz, y te enseñó muchas cosas, aliviando los problemas de tu alma. Con el tiempo te uniste al Gremio de Mentores y te convertiste en un especialista en ayudar a la gente problemática.

Concepto: Fuiste condenado por un crimen que no habías cometido, y nunca recibiste una oportunidad. Tuviste que morir para que alguien creyera de verdad en ti. Ahora que eres una persona renovada, estás dispuesto a ayudar a otros como tú.

Consejos de interpretación: Eres un tipo amable y agradable. Utilizas buenas palabras, pero también sabes mostrar firmeza, e incluso sacar los puños cuando es necesario, aunque sólo lo haces como último recurso. Eres el maestro que otros necesitan, la ayuda en medio de la desesperación. Si alguna vez caes, vuelve a levantarte e inténtalo de nuevo.

Reliquias: Uniforme de presidiario, grilletes.

Naturaleza: Visionario

Conducta: Protector

Sombra: El Abusón

Vida: Superviviente callejero

Muerte: Violencia policial

Remordimiento: No haber demostrado tu inocencia

Atributos Físicos: Fuerza (Presa) 4, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3
Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 3, Empatía 2, Pelea 3, Subterfugio 2
Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Latrocinio 3, Sigilo 2
Conocimientos: Ciencias 1, Informática 1, Investigación 1, Medicina 1, Tecnología 1
Trasfondos: Aliados 3, Eidolon 3, Mentor 2
Pasiones: Proteger a tu familia (Amor) 4, Demostrar tu inocencia (Justicia) 4, Proteger a los inocentes (Justicia)

2

Arcanoi: Castigar 2, Red Vital 3, Ultraje 1
Grilletes: Tu hogar 4, Tus padres 4, Prisión 2
Corpus 10
Fuerza de Voluntad 6
Pathos 5
Angustia 5
Espinas Juego de Sombras, Pacto Maldito, Atributos Sombríos
Pasiones Oscuras: Cometer crímenes (Autoodio) 4, Culpabilizar a otros (Injusticia) 3
Marcas de Gremio: Ojos siempre abiertos

El Segador Justiciero

Cita: *Lo menos que puede esperar la cosecha es importarle al segador.*

Preludio: Creciste en un barrio tranquilo. Tus padres no eran demasiado pobres, pero tampoco pasaban estrecheces. Cuando tuviste uso de razón supiste que tu padre trabajaba para el cacique local, un hombre que mantenía el orden mediante un mano envuelta en seda y una mano de hierro, una serie de tradiciones que había recibido de su familia, y la voluntad para mantener el orden. Oh, de vez en cuando había problemas, y cuando eso ocurría, corría la sangre.

Encontrabas consuelo en la sencillez de la religión, y cuando tuviste suficiente edad entraste al servicio del *Don*. Aprendiste a obedecer sin cuestionar, a hacer bien las cosas, y a dominar el miedo.

Tu eficacia te dio el apodo de *ángel de la muerte*. Tu jefe señalaba, y tú disparabas. Los enemigos fueron a por ti, y fallaron. Y entonces fueron a por tus padres.

Tu mundo se tambaleó, y como si te hubiera alcanzado un rayo, recibiste una revelación.

Los asesinos de tus padres lo pagaron.

Y tu jefe también pagó por haber fallado en protegerlos.

Fue una acción suicida en la que cayó el viejo cacique, sus hijos, sus esbirros... Fue toda una carnicería. Y al final sólo quedaste tú, muy malherido, y finalmente tus heridas y la pérdida de sangre te derrotaron, sentado agonizante en el sillón del viejo cacique.

Llegaste a las Tierras de las Sombras marcado por el Destino, y la Legión del Destino te reclutó. Comenzaste a trabajar para los muertos como Segador, cosechando almas, hasta que te encontraste con un Jerarca corrupto...

Y lo arrojaste al Olvido.

Conseguiste huir por los pelos, pero te salvó una banda de Monitores Renegados del Gremio de los Tsuchigumo. Ahora los acompañas, y aunque su comportamiento no siempre es ejemplar, has encontrado entre ellos camaradería y más honor de lo que esperabas. Más les vale que esta vez no te fallen...

Concepto: Eres un asesino, pero también anhelas justicia. Tienes tu propio código de honor, al que te aferras como un asidero para no caer en la locura. Ayudas a los inocentes porque te parece algo justo, pero lo cierto es que vagas sin rumbo fijo. Tu estancia entre los Renegados sólo es otra parada en el camino.

Consejos de interpretación: Eres un individuo silencioso e inquietante, aunque de vez en cuando tienes sorprendentes momentos de humor y sonrisas amables antes de volver a cerrarte sobre ti mismo. Cuando intervienes, tú opinión es categórica, y a veces es una advertencia. Si alguien no te hace caso y persiste en su comportamiento injusto, se convierte en un objetivo. Puede que la retribución no llegue en ese momento, pero terminará llegando, y será toda una sorpresa... y una carnicería.

Reliquias: Pistola, guadaña, crucifijo, traje de luto, sombrero ancho, mirada sombría.

Naturaleza: Mártir

Conducta: Seguidor

Sombra: El Espantajo

Vida: Sicario a sueldo

Muerte: Tiroteo

Remordimiento: No haber salvado a tus padres

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Cartero) 4, Resistencia (Duro) 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia (Reacción Rápida) 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 1, Intimidación 2, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego (pistola) 4, Etiqueta 1, Conducir 2, Meditación 2, Sigilo 3

Conocimientos: Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2

Trasfondos: Aliados 3, Eidolon 1, Artefacto 4

Pasiones: Ayudar a los inocentes (Amor) 4, Castigar la injusticia (Justicia) 4, Conocer gente nueva (Aventura)

Arcanoi: Argos 1, Red Vital 3, Usura 2

Grilletes: Tumba de tus padres 3, Pistola 3, Iglesia 2, La casa en que naciste 2

Corpus 10

Fuerza de Voluntad 6

Pathos 5

Angustia 5

Espinas Roce de la Corrupción, Pacto Maldito, Prestigio Espectral (3)

Pasiones Oscuras: Castigar a los débiles (Odio) 4, Traicionar a los demás (Odio) 3

Marcas de Gremio: Ojos siempre abiertos.

Capítulo Cinco: Monitores famosos

Que yo también comparto los mismos miedos, también busco una cinta para atar el tiempo. También arrastro conmigo una cadena de sueños.

-Ismael Serrano

Tirando de las redes

Los Monitores afirman dominar las conexiones que atan a los Sin Reposo, y la verdad es que su poder, que ha crecido y menguado a lo largo del tiempo, resulta difícil de negar. De todas maneras, quienes han alcanzado la fama entre quienes tocan los hilos de la Red Vital procuran no realizar demasiado alarde de su poder. La mejor forma de dominio es el que no se conoce. Quien se muestra a la vista de todos o está muy seguro de sí mismo o es un pobre tonto; en el Mundo Subterráneo los riesgos son muy grandes, y la caída de los poderosos va a acompañada de un gran dolor. En el fondo, todo el mundo quiere ser dueño de su destino, y pocos acogen con agrado que les manipulen.

Por esta razón, muchos Monitores que alcanzan la fama se han convertido en leyenda y han desaparecido, bien por culpa de sus enemigos, o porque las sombras les resultan más acogedoras. El respeto público no significa gran cosa frente al poder y la riqueza que se acumulan detrás del telón.

La Araña de Jade

Lo primero que vieron sus ojos fue la noche de Constantinopla, cuando su madre dio a luz en el puerto, entre un cargamento de esclavos recién llegados de Oriente Medio. Ella y su madre fueron vendidas a la casa de un mercader de seda, cuya mujer también había dado a luz, pero no disponía de leche para alimentar a su hijo.

Sophia creció junto a su madre, que fue puesta a trabajar en el hilado de la seda. Mientras crecía compartió juegos con Menandro, el hijo de su amo, y entre ambos creció una fuerte amistad. Menandro le prometió que le daría la libertad algún día, cuando heredara el negocio familiar y se convirtiera en el amo de la casa.

Pero ese momento nunca llegó. Mientras paseaban juntos por Constantinopla se vieron arrastrados por una revuelta contra el emperador Justiniano. Intentaron protegerse mutuamente, pero la turba descontrolada los arrastró y ambos perecieron. Sophia vio cómo dos hombres apuñalaban a Menandro, y ella misma sintió un golpe en la espalda que la derribó, y fue pisoteada hasta la muerte.

Fue Segada y llevada a Estigia, donde fue convertida en una Sierva de los Artesanos. Trabajó mecánicamente, dejando que el Olvido la arrastrara poco a poco. No le quedaba nada.

Y entonces, tiempo después, Menandro la encontró. Se había unido a una facción de Wraiths bizantinos conocidos como los Tejedores, y compró su libertad cuando a Sophia le quedaba poco para hundirse del todo en el Olvido. Con paciencia, Menandro le susurró dulces palabras y la ayudó a recordar, reconstruyendo su alma y guiándola hacia los lugares de su infancia. Así Sophia regresó junto a Menandro, y juntos pusieron los pilares del Gremio de Tejedores. Menandro asumió el liderazgo del Gremio y Sophia se convirtió en su mano derecha y consejera.

Ambos participaron alegremente en la Guerra de los Gremios, pero el saqueo de Constantinopla los separó de nuevo. Durante la caída de la ciudad, ambos cayeron en un Tormento cuando algunos de sus Grilletes resultaron destruidos. Menandro fue destruido, pero Sophia consiguió regresar a las Tierras de las Sombras

Asumiendo la nueva identidad de Marguerite Dumortier, la Orfebre, reunió de nuevo a las facciones del Gremio de Monitores, y restauró su fuerza y poder. A través de la paz con los Artesanos, forjó una colaboración entre ambos Gremios, convirtiendo a los Monitores en el Gremio más influyente en el negocio de la protección de Grilletes, estableciendo alianzas y acuerdos con otros.

Pero el poder de los Monitores fue coartado por el *Dictum Mortuum*, así que la Orfebre se sumó gustosa a la Revuelta de los Gremios, viéndola como una oportunidad para incrementar su poder e influencia, a costa de debilitar a Caronte y los Señores de la Muerte.

La Revuelta de los Gremios fue aplastada, y los Gremios disueltos. Perseguida por sus enemigos, la Orfebre se vio obligada a huir, viajando a la Tempestad y las Tierras de las Sombras. Visitó lugares extraños, aprendió muchas cosas y consiguió nuevos aliados. Poco a poco reunió una fuerza poderosa de piratas y bandidos y reapareció tiempo después como Manos de Plata. Sus ataques hostigaron a las fuerzas de Estigia, pero no fue suficiente. Manos de Plata terminó por

desaparecer y utilizó su influencia para comenzar a unificar de nuevo a los Monitores que habían sobrevivido a la persecución de la Jerarquía. Fue entonces cuando sus actividades dieron lugar a los rumores sobre “El Maestro Oculto.”

La Alianza de las Cadenas resultó un éxito, pero todavía necesitaba una fuerza respetable que protegiera a los Monitores de sus enemigos. Tras reunir a varios piratas Renegados que había conocido en las Tierras de las Sombras de Oriente, apareció la Araña de Jade, que consiguió atraer por la diplomacia y la fuerza a las bandas y Círculos de Monitores Renegados y crear un ejército que presentó ante la Alianza de las Cadenas.

De nuevo los Monitores volvían a ser un Gremio respetable. La Araña de Jade pudo haberse convertido en la Maestra Suprema del Gremio, pero decidió permanecer en un segundo plano, sentada en la Cadena Dorada como una igual a los demás Maestros, mientras seguía tejiendo sus planes en las sombras, tratando de infiltrarse en la burocracia de la Jerarquía y Estigia.

El Cuarto Gran Maelstrom y la Traición Esmeralda fueron un duro revés para los Monitores. La Araña de Jade se vengó del Señor Esmeralda, y de nuevo tuvo que reunir los fragmentos, impulsando nuevos acuerdos y alianzas.

En las últimas décadas ha descubierto que el Señor Esmeralda no actuó solo, y que alguien impulsó su traición. Ha estado buscando al traidor, pero sólo ha conseguido saber que era un Monitor de las Siete Familias. Por esta razón también ha estado manipulando a sus compañeros de los Gremios de Monitores, prolongando las negociaciones, interponiendo obstáculos, y evitando que las Siete Familias se unan a los Gremios. Mientras no esté segura, la Araña de Jade prefiere no correr riesgos, especialmente en un momento tan delicado en que sus espías le informan de que el Imperio Oscuro de Jade se está preparando para atacar la Jerarquía. Ella ha colocado a sus peones y seguidores en posición, y espera afrontar la crisis que se avecina.

Podría ser la Portadora de la Cadena si quisiera. Su Sombra la tienta para que dé la cara y muestre su verdadero rostro, pero la Araña de Jade se encuentra más cómoda oculta en las sombras, tejiendo sus telarañas y trazando planes para guiar el Gremio de Monitores. Es el legado de Menandro, su amor, y está dispuesta a protegerlo de cualquier amenaza.

El Cartógrafo

Bernardo Soler y Colón nació en una familia de marinos de Alicante. Quedó huérfano de padre cuando era pequeño, y quedó bajo la tutela de sus tíos, que se encargaron de su educación. Con dieciséis años ingresó en la Compañía de Guardia Marinas, una prestigiosa escuela naval y militar, completando su formación científica y humanística.

Tras finalizar sus estudios, Bernardo participó en varias expediciones navales, y también actuó como espía en Inglaterra para conocer sus técnicas navales y de construcción de barcos. A su regreso a España, trabajó como ingeniero en la modernización de la flota. En 1789 participó en la Expedición Malaspina, que recorrió el Atlántico y el Pacífico con fines científicos.

A su regreso, se encontró con que España estaba en guerra con Francia, y de nuevo volvió a ofrecer sus conocimientos de cartografía y ciencia para el esfuerzo de la guerra. Sin embargo, cuando el conflicto finalizó, España y Francia se convirtieron en aliadas contra Inglaterra. Aunque tenía sus propias opiniones sobre los giros en la política, Bernardo se los guardó, y siguió trabajando por su país con otros marinos de su época.

Mientras la flota aliada franco-española se encontraba fondeada en Cádiz, Bernardo contrajo unas fiebres que lo postraron en cama. Se esforzó por seguir aconsejando a los capitanes, pero muchos de sus consejos fueron desoídos, y en lugar de permanecer en puerto, la flota partió para enfrentarse a los británicos.

La noticia de la derrota de la Batalla de Trafalgar le llegó a Bernardo en sus últimos días, acelerando su fin, atormentado por el pensamiento que quizás si no hubiera estado enfermo podría haber marcado la diferencia, o por lo menos haber luchado junto a sus compañeros hasta el final.

Fue Segado en las Tierras de las Sombras por la Legión Esquelética, que pronto puso sus talentos a trabajar en la flota naval de Estigia. Bernardo creó una Escuela Naval en la que reclutó practicantes de talento en varios Arcanoi, especialmente Argos y Red Vital. Con su espíritu inquieto, obtuvo permiso para realizar una expedición “científica” a la Tempestad, para comprobar el estado de las rutas y Derroteros que unían Estigia con las Tierras de las Sombras.

Fue un viaje que duró años, y nada sencillo. La inestabilidad del Mundo Subterráneo desafiaba la razón y la ciencia, pero Bernardo diseñó varios Artefactos para navegar a través de la Tempestad, instrumentos de medición y equipos de buceo. En sus viajes visitó las costas de varios Reinos Oscuros e incluso algunas islas de las Costas Lejanas, antes de regresar. La Expedición Soler traía consigo extrañas Reliquias y Artefactos, así como muestras de raros Plásmidos.

En secreto, durante su viaje, Bernardo también conoció a varios Monitores y se convirtió en su Aprendiz, dentro de la facción de los Mentores. Con la ayuda de varios miembros de su Gremio formó un Círculo para fomentar la educación de los nuevos Aprendices y reclutar nuevos talentos en la Escuela Naval. Cuando se formó la Alianza de las Cadenas, Bernardo fue uno de los primeros Monitores que participaron en las negociaciones.

Durante décadas sirvió en la flota de Estigia, aportando sus conocimientos de cartografía a las Tierras de las Sombras, creando nuevos métodos para afrontar las condiciones cambiantes de la Tempestad, y negociando con otros Gremios y facciones. También llevó a cabo expediciones de ayuda y rescate cuando estallaron los Maelstroms. A finales del siglo XX ocupó la posición de Anacreonte de la Legión Esquelética en Cádiz, y actualmente los Monitores, junto con sus aliados Heraldos y Soñadores, son los principales Gremios de la Necrópolis, que es también uno de los principales puertos del Reino Oscuro de Hierro. Bernardo es una figura respetada y reconocida, y aunque existen quienes sospechan su afiliación a los Gremios, los servicios que ha prestado a la Jerarquía posiblemente le permitan mantener su posición si

estallara el escándalo.

Sin embargo, Bernardo Soler y Colón hace siglos que murió en la Batalla de Trafalgar, hundiéndose en las aguas con su barco. Su amante y ayuda de cámara, su fiel amigo que le acompañó en su carrera y sus expediciones, y con quien compartió apasionados debates sobre materias científicas, es realmente quien ha asumido su identidad en la muerte y ocupa un lugar entre los muertos Sin Reposo. El lugar donde descansa su amante en las profundidades es su principal Grillete, y hace todo lo que puede por conservar su recuerdo.

El Infiltrado

Benjamin Fuller nació a finales del siglo XIX en la ciudad de Chicago, en una familia de inmigrantes judíos originarios de Londres. Era hijo de un vendedor ambulante y tenía una familia numerosa. Vivió mucho tiempo en la calle, y terminó uniéndose a una pandilla callejera y posteriormente, atraído por el encanto del dinero rápido, el poder y el atractivo de la vida criminal se unió a una banda de mafiosos. Benjamin era un chico atractivo, de sonrisa fácil, y muy hábil con el gatillo. La vida criminal le parecía un juego, y hubo quien le advirtió que debía tomarse en serio el negocio. No hacía caso, y cuando lo hacía, antes o después volvía a las andanzas. Su lengua afilada y provocadora le ganaron muchos enemigos, pero siempre parecía salirse con la suya, incluso cuando se metía en peleas con tipos aparentemente más peligrosos que él.

Muchos veían que Benjamin iba a terminar mal. La pregunta era cuándo.

Y llegó un día en que a Ben se le terminó la suerte en medio de un tiroteo entre bandas en los comienzos de la Prohibición. La bala llegó de repente, por la espalda. Nunca llegó a saber si había sido uno de sus rivales, fuego amigo, traición, o una bala perdida. La carrera de “Gallant Ben” había terminado pronto, y su nombre pronto se perdió en medio de los disparos y tumultos de la época de la Ley Seca.

Sin embargo, Ben tuvo un nuevo comienzo en las Tierras de las Sombras. Reapareció en la Necrópolis de Chicago en medio del Cuarto Maelstrom, cuando las Furias y Monitores se enfrentaban en una guerra total por el control de los negocios clandestinos de la Necrópolis. Las bajas eran tremendas entre ambos bandos, tanto por la ferocidad de los combates, como por las circunstancias extremas ocasionadas por el Maelstrom.

Ben fue reclutado por los Monitores, aunque igualmente podría haber sido reclutado por las Furias. Pronto recibió un arma y se puso a luchar en una guerra que no acababa de entender, pero que no resultaba tan distinta de las guerras entre bandas del mundo de los vivos. Procuró mantener un perfil bajo, y aprendió pronto a sorprender a sus enemigos y a buscar sus Grilletes para mandarlos directos a un Tormento.

Fue entonces cuando el líder local del Gremio de Hilanderos lo reclutó para una misión especial: se uniría a las Furias y actuaría como un topo infiltrado. Fue preparado en las habilidades básicas de Ultraje y se le dio una historia convincente para que fuera reclutado por sus enemigos.

La estratagema funcionó, y Gallant Ben pasó los años de la Ley Seca y del Cuarto Maelstrom entre las Furias, aprendiendo lo que pudo y transmitiendo información vital. En más de una ocasión estuvo a punto de ser eliminado por los Monitores, lo que sirvió para fortalecer su fachada. A medida que los Monitores iban ganando la guerra y estaba claro que se aproximaba a su fin, Gallant Ben desapareció en un Tormento de destrucción tras la explosión de una Morada para reaparecer entre los Monitores como si nada hubiera ocurrido.

Los Monitores obligaron a las Furias a aceptar sus condiciones y mantuvieron su predominio en la Necrópolis de Chicago hasta el estallido del Quinto Maelstrom, que dejó a los Hilanderos de la Necrópolis en ruinas. Las Furias retomaron la ofensiva y recuperaron el terreno perdido, obligando a sus enemigos a aceptar su propia paz.

Este cambio de fortuna permitió a Gallant Ben hacerse con el liderazgo de los Monitores de Chicago. Reorganizó el Gremio a semejanza de las Furias, y en cuestión de décadas había dejado el conflicto entre ambos Gremios en tablas, forzando una tregua. Ben se sentó con Niccolo Cianfrocco, el Maestro de las Furias, y resultó ser un hábil negociador, convenciendo a su rival de repartirse el territorio y asegurar una paz adecuada para los negocios de ambos.

En estos momentos Gallant Ben es uno de los Maestros Monitores más poderosos de los Estados Unidos, aunque su política de entendimiento con las Furias no es compartida por todos. Los Hilanderos de Nueva York, que todavía mantienen un largo conflicto con las Furias, consideran que está cerca de la traición.

A Gallant Ben no le preocupan mucho los insultos y críticas de sus oponentes en el Gremio, y se limita a presentar sus resultados. Desde su infiltración entre las Furias ha llegado a comprender mucho mejor a sus enemigos, y cree que si ambos Gremios se aliaran y colaboraran, podrían unir a los Gremios “criminales” y presentar un frente temible frente a la Jerarquía.

A estas alturas, Ben también ha aprendido bien la lección de su muerte, y se cuida bien las espaldas. Si alguna vez los Monitores se volvieran contra él, podría reclamar uno o dos favores de lugares inesperados, y tiene una identidad preparada en el Gremio de Furias si las cosas se pusieran realmente feas.

La Hermosa

Isabella Durán nació en Hermosillo, México, en una familia de narcotraficantes vinculados al Cártel de Jalisco. Desde que era pequeña supo del negocio familiar, y aceptó lo que tenía que hacer para mantener su lujoso nivel de vida.

Se casó dos veces, irónicamente con dos comandantes de la policía antidrogas que se convirtieron en traficantes y que murieron apuñalados por la espalda por asesinos a sueldo. Sin embargo, mientras sus maridos y subalternos morían, ella acumuló poder en el mundo de la droga gracias a su gran inteligencia para los negocios, su tranquilidad y seguridad, y una belleza serena que para nada hacía pensar que era la verdadera mente maestra tras los negocios del cártel.

Sin embargo, su fachada terminó al descubierto, y finalmente los asesinos pusieron su mirada en ella y la asesinaron. Su asesino cometió el error de mirarla a los ojos, y recibió un disparo agonizante que acabó con él.

Isabella llegó al Mundo Subterráneo para encontrarse con un lugar corrupto y decadente y no muy distinto a aquel en el que había vivido. Varios de sus lugartenientes la recibieron, y uno de ellos la presentó al Gremio de Mármaras.

Habiendo encontrado su lugar, Isabella comenzó a reunir a los Sin Reposo que habían formado parte de su organización, y comenzó a tejer una red clandestina de contrabando de Pathos y de protección de Grilletes. Los Monitores la apoyaron desde los salones de poder de la Necrópolis de México, y ella demostró que se desenvolvía igual de bien en la compleja política de los Gremios como enfrentándose a los Renegados y otras facciones que competían en su negocio.

En estos momentos Isabella es un valor en alza entre los Monitores mexicanos, y se ha convertido en Maestra en un tiempo récord. Con los Monitores en su centro ha creado una organización que se extiende en las Tierras de las Sombras cooperando con otros Gremios, especialmente con los Titiriteros, provocando varios “accidentes” en las Tierras de la Piel que han agitado la convulsa guerra contra el narcotráfico. Como ocurrió en vida, pocos sospechan que detrás de su belleza, que se desenvuelve con gracia y glamour en los salones de la Jerarquía de México, se encuentra una mente criminal y despiadada.

Apéndice: Dis Pater

- *Oh, Cáridas, ¿Qué es el inframundo?*

- *Una gran oscuridad.*

- *¿Y qué es la resurrección?*

- *Una mentira.*

- *¿Y Plutón?*

- *Una fábula; morimos del todo.*

- *Calímaco*

Si hubo un tiempo en que caminó entre los vivos, nadie lo sabe. Él se considera un dios, el dios de los muertos: Dis Pater, Hades, Plutón, y en verdad tiene el poder de un dios y es adorado como uno, un dios terrible del Olvido. Afirmaba haber luchado contra los Titanes junto a sus hermanos, antes de que se le confiara la custodia del mundo subterráneo, sus riquezas y las almas de los muertos.

Dis Pater gobernaba un reino en el inframundo, donde nacía el Río de la Muerte. Gobernaba su corte en compañía de su esposa, Proserpina, y los Sin Reposo etruscos, latinos y romanos acudieron a él en busca de protección. Bajo su reinado surgieron distintos *Collegia* que desarrollaron distintos Arcanoi. Y los vivos conocieron y adoraron a Dis Pater para que los protegiera en el más allá. El propio Dis Pater conocía las artes de la Red Vital, que utilizaba para manifestarse en las Tierras de la Piel y mostrar su voluntad en altares especialmente consagrados.

Con el tiempo Dis Pater estableció una alianza con Caronte y los Sin Reposo de Estigia. Ambos gobernaban el reino más poderoso de las Tierras de los Muertos de Occidente. Aunque su relación no siempre resultó fácil, en conjunto su reino conoció la paz, y los Sin Reposo prosperaron.

Pero Dis Pater era un dios ambicioso, y se resistía a dejar partir a las almas que llegaban a su cuidado. Era rey de los muertos, pero cuando en Roma se alzó un emperador, él no estaba dispuesto a ser menos, y el Emperador de los Muertos se hizo temer a ambos lados de la Mortaja.

Los problemas comenzaron con la nueva fe del cristianismo, que no admitía más dioses que el suyo, y se negaban a sacrificar a Dis Pater, que se resintió ante los llamados Pescadores, y de la misma forma que ocurría en las Tierras de la Piel comenzó a perseguirlos. Los Pescadores recurrieron a Caronte, y fueron acogidos en Estigia, ya que Dis Pater los rechazaba.

La tensión entre Dis Pater y Caronte se incrementó, hasta que estalló el conflicto cuando el cristianismo fue proclamado religión de Roma y comenzó la decadencia y caída de los cultos de los viejos dioses. La furia de Dis Pater no conoció límites, y comenzó a exigir más sacrificios a sus adoradores, volviéndose más oscuro y terrible, amenazado por su Sombra.

El saqueo y destrucción de Roma en el año 410 provocó el Primer Maelstrom, y Dis Pater terminó cayendo en una Catarsis, devorando a muchos Sin Reposo y convirtiéndose en un Malfeo. Sólo la intervención de Caronte y sus partidarios salvó las almas de los Sin Reposo, y Dis Pater fue arrojado al Laberinto entre las ruinas de su palacio. Para que no regresara jamás, Caronte hizo que su nombre y su recuerdo fueran borrados del Mundo Subterráneo.

Pero no fue el fin de Dis Pater.

En las Tierras de la Piel el dios de la muerte contaba con cultos de adoradores, que cayeron ante la llegada de los muertos, pero la familia de los Jovianos huyó llevándose el altar de piedra oscura donde realizaban sacrificios a Dis Pater. Durante un tiempo lo llamaron en vano, pero finalmente el dios respondió, bebiendo la sangre de los sacrificios y dándoles consejo y guía.

Así el culto de los Jovianos consiguió sobrevivir, y la familia viajó en compañía de otros refugiados romanos y fundaron la ciudad de Venecia. Gracias a la protección de Dis Pater consiguieron una gran riqueza, pero con ella llegaron la corrupción y la decadencia. El dios de los muertos exigía sacrificios y depravación a cambio de su sabiduría. Además de consejo, enseñó a los Jovianos a hablar con los Sin Reposo, y también a esclavizarlos e imponer su voluntad, y de esta forma la familia de los Jovianos se convirtió en los nigromantes Giovanni.

Los Giovanni sirvieron bien a Dis Pater, y su prosperidad y poder terminaron atrayendo la atención de los vampiros bebedores de sangre. Dis Pater los conocía bien, pues siglos antes habían competido con él por adoración y sacrificios.

Pero en esta ocasión Dis Pater vio que los bebedores de sangre formaban parte de un culto a la muerte de poderosas criaturas, y decidió que serían dignos adoradores de su propio culto. Ofreció a la familia Giovanni a los vampiros, y pronto el culto de Dis Pater se llenó de seguidores inmortales, que seguían haciéndole sacrificios y recibiendo su poder. Algún necio intentó imponer su voluntad al dios, pero terminó sacrificado y devorado.

Y los vampiros Giovanni crecieron en poder e influencia, hasta que se convirtieron en el Clan de la Muerte, devorando a otros de sus hermanos. Dis Pater se alimentó bien de la sangre derramada en la guerra Cainita. Las Tierras de las Sombras de Venecia y otros lugares donde acechaban los nigromantes se convirtieron en lugares horribles y peligrosos para los muertos, que eran esclavizados y torturados.

Poco a poco el dios de los muertos también volvió a extender su influencia en las Tierras de las Sombras. Los Sin Reposo se habían olvidado de él debido a la intervención de Caronte, pero poco a poco, a través de los Giovanni, consiguió peones adecuados que introdujo en la sociedad de Estigia: Las Siete Familias. No todos estos Monitores le servían, o siquiera le conocían, pero sí los suficientes como para utilizar su poder.

Hubo guerras entre los vivos y entre los muertos. En las Tierras de la Piel, el Clan de la Muerte se extendió por todo el mundo, cosechando almas para su dios, y fortaleciendo su nigromancia. Muchos nigromantes creían que estaban trabajando para sus intereses, pero en realidad era a Dis Pater al que servían.

Desde hace siglos Dis Pater prepara su regreso. Durante la furia de los Maelstroms su poder se hace más fuerte, y ha dado instrucciones a sus seguidores para que preparen su camino, a veces disfrazando sus intenciones bajo los planes de otros.

Ese momento llegará durante el Sexto Maelstrom. El líder del Clan de la Muerte, Augustus Giovanni, recibe la llamada del dios y parte en su busca hacia las profundidades del Laberinto, desapareciendo en el proceso. Hay quienes creen que cayó ante la ira de sus muchos enemigos, pero en verdad ha llegado el momento en que Dis Pater tome forma en la carne de su más poderoso adorador y pueda caminar entre los vivos.

Dis Pater habita una Anfiskiópolis en ruinas llameantes en las profundidades del Laberinto. Es un Malfeo poderoso, que recibe sacrificios de sus adoradores entre los Espectros, que transmiten sus órdenes y persiguen a sus enemigos. Aunque suele mostrarse como una oscuridad informe, cuando las sombras se despejan se manifiesta como una antigua estatua de metal oscuro de unos tres metros, un hombre de largos cabellos y barba, y ojos vacíos en los que se ve la profundidad del Abismo, un monstruo creado a partir de los recuerdos de los antiguos romanos.

Monitores

¿Lo echas de menos verdad? Por eso sigues aquí. Veo las cosas que recuerdas, siento vibrar las cadenas que te unen a ellas. Puedo liberarte...o condenarte.

Los Monitores se han alzado y caído varias veces, pero a pesar de la persecución y el odio de sus enemigos, siguen adelante, persistentes y decididos a recuperar el lugar que creen que les corresponde en la sociedad de Estigia. Su influencia se extiende como una sutil telaraña desde las Necrópolis de las Tierras de las Sombras a las altas torres de la Isla del Pesar. Planes dentro de planes. Secretos dentro de secretos. Ni siquiera ellos los conocen todos.

El Libro de Gremio: Monitores es el noveno en la serie continua de Libros de Gremio para **Wraith: El Olvido**. En su interior encontrarás de todo, desde la historia del Gremio, hasta nuevos usos para sus Arcanoi.

El Libro de Gremio: Monitores contiene:

- La formación de los Gremios de Monitores
- Nuevos usos de Red Vital.
- Personajes destacados del Gremio ¡Y mucho más!