

EL LIBRO DE LAS ARTES



Una guía de sociedades mágicas para Mago: La Ascensión

EL LIBRO DE LAS ARTES

Susurros de disconformidad



**Por Aaron Anderson, Phil Brucato, James Estes,
Looking Eagle, Deena mckinney, Wade Racine, Andrew
Ragland, Derek Percy, Kathleen Ryan y Lucien Soulban**

EL LIBRO DE LAS ARTES

Créditos

Preludio	4
Introducción	9
Capítulo uno: Bata'a: la música del espíritu	13
Capítulo dos:	
Hijos del Conocimiento: un antiguo brebaje	31
Capítulo tres: Hem-Ka Sobk: los devoradores del pecado	47
Capítulo cuatro: Kopa Loei: la magia de la tierra	63
Capítulo cinco:	
Hermanas de Hipólita: las semillas que lleva el viento	79
Capítulo seis: Templarios: la milicia cristiana	93
Capítulo siete: Wu-Keng: la guardia nocturna	109
Capítulo ocho: Wu Lung: los Magos Dragones	125

Preludio

Por Kathleen Ryan



Shangri-La es el hogar de la más antigua tienda de alquimia de la Teluria. Se alza en la cima de Red Hill Street, entre los edificios vecinos, cinco almacenes de yeso resquebrajado, con entramado de madera y podridas vigas de roble negro. El cartel de la puerta, cuyo dibujo se ha desvanecido y es imposible de reconocer, se balancea ruidosamente sobre unas bisagras de hierro forjado. Sólo la palabra "Apoteke" es legible.

Dentro, Jeremy Hurst está sentado tras el mostrador, inquieto, con su portátil apoyado sobre la vieja caja registradora de bronce, con sus notas de laboratorio desperdigadas en varios montones junto a una caja de ginseng y varios paquetes de salvia. Se muerde el labio inferior, intensamente concentrado, mientras su rojo cabello le cae sobre los ojos, paseando el lápiz de un lado a otro entre la compleja fórmula que está ante él y los intrincados garabatos que cubren los márgenes.

La puerta principal se mueve.

"¡Está cerrado!", grita sin levantar la vista. "Vuelva a partir de la una".

El timbre de la puerta suena, y él suspira, dejando el lápiz sobre el mostrador. "Lo siento, he debido de olvidarme de echar el cerrojo". El cliente, una negra sombra ante la iluminada entrada, mueve la cabeza.

"No lo olvidaste". La voz es grave, solemne.

Jeremy se pone en pie, con las manos bajo el mostrador.

"Tu cerradura está rota", dice la recién llegada.

La mujer da un paso al frente. Lleva en la mano un oxidado y ruinoso bloque de metal, y él la reconoce. Levanta la escopeta por encima del mostrador apuntando fijamente a su corazón.

"Amanda".

"Jeremy".

Esperan.

"Baja eso. No he sido yo quien se ha cargado tu cerradura".

Él la observa, cambia el arma de mano, acaricia con los dedos el gatillo, y alarga la otra mano. Le da a una tecla de la caja registradora, y saca un pequeño cristal de roca del cajón abierto.

"Ten". Se lo lanza, y Amanda lo atrapa en el aire, con cuidado de no acercarse demasiado a él. "Sostén eso y cuéntamelo otra vez".

"Yo no me he cargado la cerradura. No he sido yo quien la ha roto, lo único que he hecho es sacarla de la puerta para enseñártela. No he venido hasta aquí para hacerte daño, ni a ti ni a nadie. Vengo a traer un recado de parte del Viejo". La joven Eutánatos deja la destrozada cerradura sobre la tapa de un tonel, mientras lo observa. "¿Satisfecho?".

"Sí". Jeremy baja el arma, coge el cristal de roca y camina hacia ella. "Dios, vaya susto me has dado. Estaba seguro de que habías venido a matar al Doctor Scherer".

"No". Amanda recorre la habitación rápidamente con la mirada, desconcertada.

"Supongo que en ocasiones es un inconveniente", comienza Jeremy, riendo nerviosamente, "ser conocida como una asesina. Vas a la lavandería a recoger tu ropa y el encargado empieza a gritar y se esconde, aterrizado... vas a la tienda de la esquina y ponen veneno para ratas en tu leche en defensa propia... pero tu disfraz es genial. Casi no te he reconocido. Estás muy distinta de la última vez".

Ella le sonríe. "La última vez iba disfrazada".

"Oh".

Él se vuelve hacia la puerta. "Entonces, si tú no te cargaste la cerradura, ¿quién fue?".

"Buena pregunta. Ya era hora de que se te ocurriera". Ella se quita la chaqueta, apoya la espalda contra la pared y rebusca en su bolso, sacando

sus cuchillos de las fundas. "Cuando cerraste para comer, ¿la cerradura estaba bien?". Jeremy asiente y ella continúa. "¿Has estado en esta habitación todo el rato?".

"Menos a la hora de comer. Hay un buen sitio, bastante barato, en el mercado, a cuatro manzanas de aquí. Umm... salí por el sótano, y también entré por allí, así que supongo que no me habría dado cuenta de que la tienda estaba abierta hasta después del descanso. Y ésta es la hora de la siesta del doctor Scherer... oh, *mierda*. ¡Han debido de ir a por él!". Se levanta de un salto y corre hacia la puerta situada al fondo de la habitación. Amanda lo sigue y lo agarra del brazo.

"¡Espera!". Ella lo obliga a girarse y a mirarla. "Coge el arma. Trae tus herramientas. Prepárate".

"De acuerdo". Traga saliva con dificultad y se llena los bolsillos con los contenidos de los cajones que están bajo el mostrador.

Amanda lo observa. "¿Sabes una cosa?, no estaba muy segura de que fueras un mago. Pensaba que trabajabas para los Segundos Siete... como consorte".

Él lo niega con la cabeza. "¿Por qué? ¿Sólo porque saqué la pajita más corta aquella noche donde Anne y me tocó esperar fuera? ¿Porque todo lo que me viste hacer fue conducir el coche en el que huímos?". Jeremy cierra el último cajón. "Soy un mago. Vamos".

Juntos, abren la puerta trasera. Amanda va en cabeza, comprobando el pasillo, Jeremy la cubre, indicándole la dirección en susurros. La cocina está vacía, las habitaciones de los aprendices intactas. Llegan a las habitaciones del doctor. Se oyen voces dentro; ella le mira, expectante.

Su boca dibuja una sonrisa. Se encoge de hombros, cambia el arma (oculta ahora tras sus largas piernas) de mano y llama a la puerta.

Un leve movimiento, pisadas. Más voces apagadas, la puerta abierta.

Amanda siente como su compañero se relaja. Entonces el hombre que está ante ella debe ser el doctor Scherer. Ella le estudia de arriba abajo, con bastante interés y no menos ansiedad. Sus manos permanecen junto a las empuñaduras de los cuchillos.

"¿Sí, chico?". El viejo alquimista alza una hirsuta ceja, situada sobre un ojo oscuro y sin brillo, totalmente rodeado de arrugas. "¿Qué es lo que quieres? ¿Quién es ésta?". Señala en dirección a Amanda con su retorcido bastón, sostenido por unas manos aún más retorcidas. Se coloca sus polvorientos quevedos en su sitio, mirándola de arriba abajo. Por un instante, sus ojos pierden sus sombras, y Amanda puede verlo con claridad: él la estaba esperando, acaba de darse cuenta de quién es ella en realidad y está aterrorizado.

"Richard, éste es mi pupilo, Jeremy Hurst. Jeremy, te presento a Richard Somnitz. Es un joven *muy* poderoso". En la voz del doctor, se puede notar un tono de advertencia.

El doctor Scherer se hace a un lado, y entonces hay cuatro personas en el umbral de la puerta, incluyendo al recién llegado, todo vestido de negro: vaqueros, pelo teñido, camiseta de malla, cazadora de cuero, botas altas.

"Richard, éste es mi pupilo, Jeremy Hurst. Jeremy, te presento a Richard Somnitz. Es un joven *muy* poderoso". En la voz del doctor, se puede notar un tono de advertencia.

"¿Y la encantadora jovencita?".

"No la había visto en mi vida... y aún me estoy preguntando qué hace en mi tienda mientras está cerrada, Jeremy". Su aprendiz frunce el entrecejo, abre la boca para hablar, pero se detiene. "Habla de esto más tarde, muchacho", continúa Scherer, cuya hostilidad e irritación van en aumento. "Ahora vuelve a tus estudios, y haz que tu amiga regrese después de la una".

"Sí, señor". Jeremy se vuelve, confuso pero obediente, manteniendo el arma oculta. "Vamos, Amanda".

"Vaya, vaya", suspira Somnitz. "No puede ser *esa* Amanda, no la *widderslaime* de la que tanto hemos oído hablar, ¿verdad? No sabes las ganas que tenía de conocerte. Por favor, sentémonos todos juntos a charlar. Qué maravillosa... coincidencia".

Su voz es familiar, agradable, exigente. Amanda, que lo observa todo pero sin mirarle a los ojos, ve el tic del lateral de su mandíbula, la saliva



que resbala por las comisuras de su boca, tensándose para esconder... algo. Le duele el pecho. Siente como los cuerpos de Jeremy y de su maestro se ponen rígidos. Sacudiéndose con dificultad la magia de encima, saca su cuchillo, todavía evitando mirar a los ojos de su enemigo, y ataca.

Somnitz le hace frente, espada contra espada, en el umbral de la puerta. Él se mueve como nadie que ella haya visto antes: rápido como un rumor y con una increíble agilidad. Desde el mismo momento en el que comienzan a luchar, su estilo va cambiando, alterándose según las debilidades de ella... se enfrenta a un estratega, que juega con ella al gato y al ratón. En décimas de segundo adivina sus movimientos antes de que ella los haga. Ahora su atención se vuelve hacia la magia, y el revelador juego de luces y texturas que surge alrededor de su enemigo sirve a Amanda de advertencia: sus defensas son fuertes y están preparadas, y sólo está esperando a cogerle la medida también en ese aspecto.

Ella concentra su poder, crudo y sin canalizar, a su alrededor, preparándose para una larga batalla (la clase de lucha que él desea y que espera que ella también quiera) esperando así poder dar a los otros la oportunidad de liberarse. Él se acomoda, con paciencia, esquivando los golpes meramente físicos de un modo casi automático, sintiéndose seguro tras sus escudos.

Amanda los ignora y le corta el cuello.

Después de unos momentos de confusión, Amanda se arrodilla para limpiar la espada en los vaqueros del hombre. Los otros dos están estupefactos, Jeremy permanece en silencio, su maestro lanza maldiciones en alemán y en latín con la misma facilidad. El joven se recuesta contra el marco de la puerta, el anciano pasea arriba y abajo mientras golpea el aire con su bastón; sus palabras se vuelven gradualmente más altas y coherentes, hasta que la habitación entera resuena con su grito final:

"¡El Viejo ha perdido la cabeza!".

"Maestro..."

"¿Cómo ha podido... qué es lo que... te das cuenta de lo que acaba de ocurrir? ¿Sabes lo que nos va a pasar?". El alquimista se deja caer sobre un destartado sofá, aún gesticulando con el bastón. Empieza a hablar en alemán, fulminando a la muchacha con la mirada.

"¡La imaginación perturbada de este engendro del demonio acaba de matar a un miembro de la Casa de Helekar en mi tienda! ¡La Casa! Ese hombre de ahí, es un asesino en serie... la Casa está llena de ellos. ¡Y, Dios mío, esta aprendiz de Senex ha visto a un miembro de la Casa en mi tienda! ¿Crees que lo entiende? ¿Crees que esta niña comprende que...? Quizá pueda explicarle a... Pero, Dios mío, ¿para qué preocuparme por Senex? La Cuchilla de la Libertad vendrá a por nosotros mucho antes de que nadie en Cerbero se inquiete por nuestra suerte. ¡Estamos atrapados entre una fanática Eutánatos loca y un fanático Eutánatos cuerdo!". El anciano se calma, comienza a hablar de un modo algo más razonable, en un tono cada vez más desesperado, en inglés. "La Casa, muchacho. Nos despedazarán. Probablemente será el Gilgul para ambos. Espantoso". Sus reumáticas manos se agitan en vano. "No bajes la guardia mientras duermes, muchacho. Suelen llegar de noche".

Su voz se va apagando débilmente, hasta volverse casi un susurro. "Le ha matado".

Amanda permanece inmóvil, inexpresiva.

"¿Qué esperaba que hiciera?". Se sienta en el brazo de un destartado sillón y enfunda el cuchillo. "Ese hombre le atacó en su propio

sanctasanctórum. Rompió su puerta. Nos hubiera matado, y no de una forma rápida".

"Eso, muchacha, no lo sabes".

"Lo habría hecho. Créame. Nadie lo sabe mejor que yo".

Ella lo mira a los ojos, desapasionadamente, no de un modo desafiante, pero sí retándolo a que lo niegue. El doctor sigue temblando, tan aterrorizado como antes, y es entonces cuando Amanda se da cuenta de que también la teme a ella.

"Tome. Éste es el motivo por el que vine". De su bolso saca un paquete, envuelto en una tela de color crudo y con grecas plateadas. "Es de Senex".

Scherer asiente con la cabeza, cansado. "Llévale esta carta de vuelta. Y dile que la próxima vez que nos veamos hablaremos sobre sus mensajeros".

El aprendiz despierta de su letargo. "Te veré fuera".

Jeremy vuelve en busca del doctor, y le encuentra en el laboratorio en lugar de en el estudio. De nuevo, Scherer pasea de un lado a otro, pero ha cambiado su bastón por una tiza. Camina alrededor de la habitación, muy despacio, añade unos cuantos números y símbolos en la pizarra al pasar, coge dos o tres botellas de las estanterías mientras avanza hacia las mesas, cambia el aparato de lugar y de nuevo vuelve hacia la pizarra.

"Maestro, ¿qué quiere que haga con el cuerpo?".

"Mmm... busca el antiguo, destartado y anticuado libro de disección del viejo Lucianus Magnus. Tiene unos cuantos ejercicios buenos. Encuéntralos, síguelos y guarda bien los componentes. Nunca se sabe cuando uno va a necesitar 'hígado de un asesino en serie' como ingrediente".

Su alumno se gira para marcharse.

"Un momento, muchacho. Esa chica. ¿Tiene un camino seguro de vuelta a casa?".

"Sí, señor. Senex le dio un hilo para seguir".

"¿Va a seguir un hilo todo el camino de vuelta a Cerbero?".

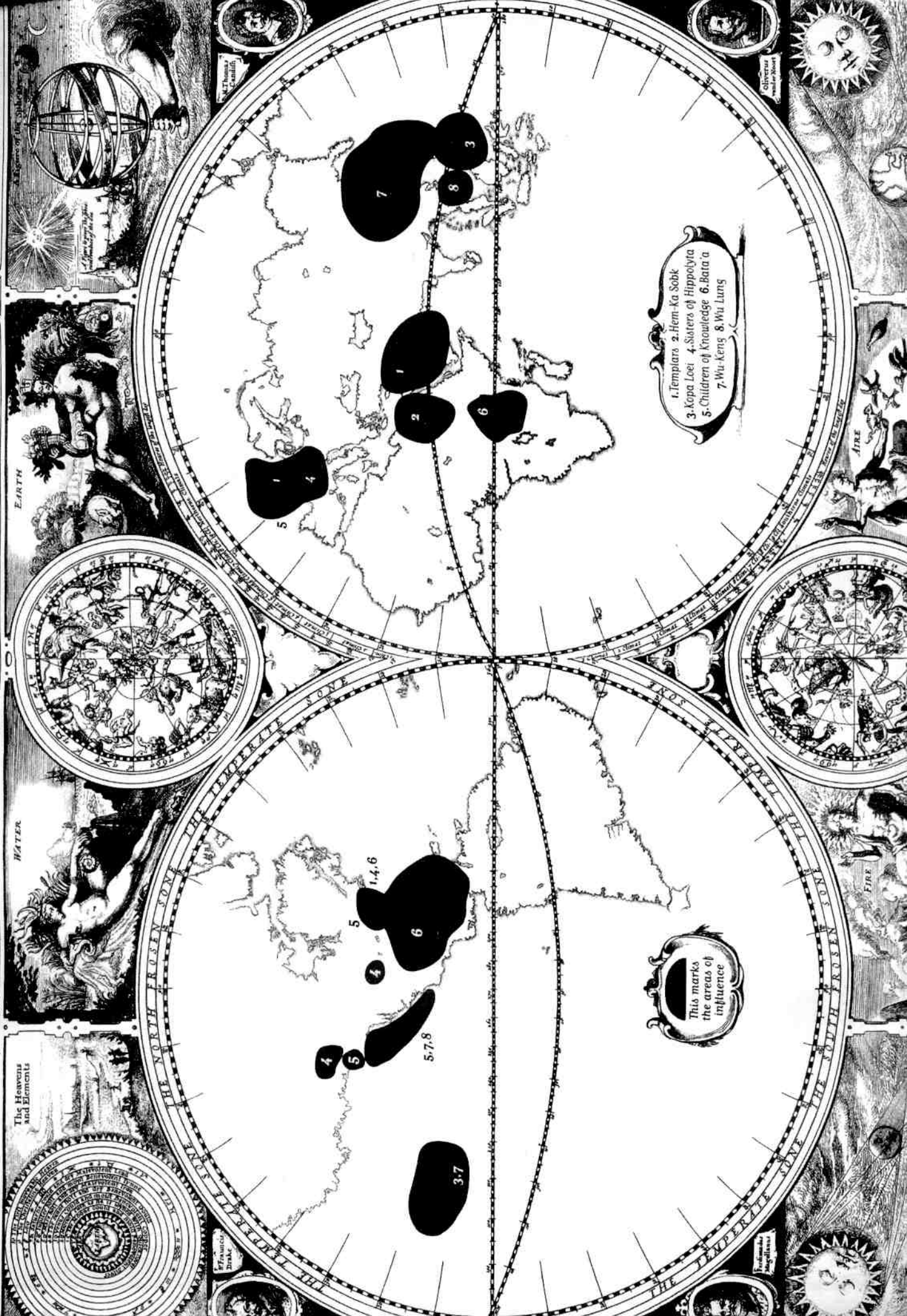
"Sí, señor".

Jeremy espera, asombrado, pero el viejo alquimista no dice nada más. Sus pasos se encaminan de nuevo hacia la pizarra. Ahora coloca un taburete ante ella, se sienta sobre él, tiza en mano y, tras unos instantes, el joven le deja solo.

En la profundidad de la Umbra, en algún lugar entre el Reino del Horizonte de Shangri-La y la segunda luna de Plutón, Cerbero, Amanda camina. En sus manos tiene un cordón de plata, fuerte y ligero, extendiéndose ante ella y tras ella hasta donde alcanza la vista. Los minutos se convierten en horas, pero ella continúa pacientemente, sabiendo que al final del camino está su hogar, sabiendo que sus amigos mantienen el hilo seguro por ella.

El hilo se rompe.

(Continuará...)



Introducción

*No somos principiantes
no seremos engañados
los años han sido nuestros maestros
y ellos enseñan una regla de hierro,
hacemos nuestro mejor trabajo en la oscuridad,
meditamos a la carrera
permaneceremos juntos
hasta que el día más largo haya terminado, porque
Un fuego está ardiendo en nuestra Casa
Un fuego está ardiendo en la Casa del Hombre.
—Oysterband, "Un Fuego está Ardiendo"*



En el pasado les llamaron los *Dispares*, sociedades mágicas que se negaron a unirse a los heraldos de la Gran Asamblea que formó las Tradiciones. Algunos lo abandonaron durante las negociaciones, otros declinaron la invitación, y muchos ni siquiera llegaron a enterarse de la llamada. No obstante, los primeros magos de la Asamblea tacharon a estos místicos independientes de *Dispares*, considerando sus "artes" una forma menor de magia. Si no estás conmigo, fue su razonamiento, está muy claro que estás contra mí.

Las cosas no han cambiado mucho. Aunque en los tiempos modernos la desconfianza "oficial" de la Asamblea hacia los intrusos ha disminuido bastante, aquéllos que pertenecen a facciones no aliadas despiertan las suspicacias de los Tradiciona-

listas más paranoicos. Mientras algunos místicos independientes terminan siendo simplemente "Huérfanos" o "solitarios", muchos se sienten atraídos hacia grupos que practican una disciplina más familiar. Llamadas "Artes" a falta de un nombre mejor, estas pequeñas sociedades mágicas hacen poca o ninguna distinción entre los llamados "magos menores" y los Despertados; la mayoría de ellos cree que todo el mundo tiene la capacidad de utilizar estos talentos innatos. Sin embargo, no todo el mundo tiene el valor, la habilidad o la dedicación necesarias para prosperar de verdad. Pocas Artes reconocen algo tan prosaico como la "Ascensión"; para ellos, la Senda de un mago implica poder personal, servicio a la comunidad y muchas otras metas. Aunque en el fondo dichas metas pueden ser consideradas formas de Ascensión, pocos grupos hacen de la Ascensión en sí su objetivo. En consecuencia, los altruistas magos de las Tradiciones consideran a los miembros de las Artes niños desorientados con

juguets peligrosos en sus manos. La Tecnocracia, por supuesto, no tiene en cuenta estas distinciones; desde su punto de vista, todos los magos místicos deben ser subvertidos, reclutados o eliminados.

¿Qué es un "Arte"?

Algunas Artes (un nombre que ellos nunca utilizan) han existido durante siglos; otras han emergido recientemente, durante la Era de la Información. Sea cual sea su historial, todas las Artes comparten estos rasgos:

- Una estructura formal basada en el aprendizaje y los rangos;
- Una creencia mágica común declarada (es decir, que todos están de acuerdo en que la magia funciona del mismo modo);
- Un conjunto de prácticas (un estilo; ver *Mago Segunda Edición*, Capítulo Ocho), conjuros y enseñanzas;
- Una cultura mundana común que influencia todo lo anterior (los Bata'a son fieles al estilo de vida vudú, las Hermanas de Hipólita son Amazonas modernas, etc.);
- Un propósito declarado de existencia;

Pocas personas, magos o mortales, pasan toda su vida en guerra perpetua. Aunque algunos luchan por su supervivencia o independencia, a la mayoría de los magos independientes no podría importarles menos la llamada "Guerra de la Ascensión". Aunque muchas Artes luchan por establecer su paradigma sobre otros, cada una considera que el suyo es el *mejor* camino (al menos para sus miembros), viviendo y muriendo según esa cultura.

Por regla general, las Artes no aceptan intrusos de buen grado, y por una buena razón. Cada una de las Artes que se encuentran en este libro sufre el ataque de alguna fuerza enemiga. Puede que sus gentes pertenezcan a una minoría oprimida, o a alguna subcultura conservadora que se niega a desaparecer. Quizá su área de influencia es muy limitada, o su número demasiado escaso para sobrevivir en la era moderna. Aunque un número pequeño de miembros facilita el esconderse de la vista de facciones más grandes, los efectos de la Guerra de la Ascensión pueden sentirse incluso dentro de las sociedades místicas más remotas. Por lo tanto, cada uno de estos grupos es una especie en peligro de extinción, intentando aferrarse al nicho que han elegido a cualquier precio.

Cómo usar este libro

El Libro de las Artes presenta ocho de las principales sociedades mágicas existentes fuera de las cuatro facciones mayores. Esta guía es útil tanto para jugadores como para Narradores. Sin embargo, la existencia de la mayoría de estos grupos es un secreto muy bien guardado, y los

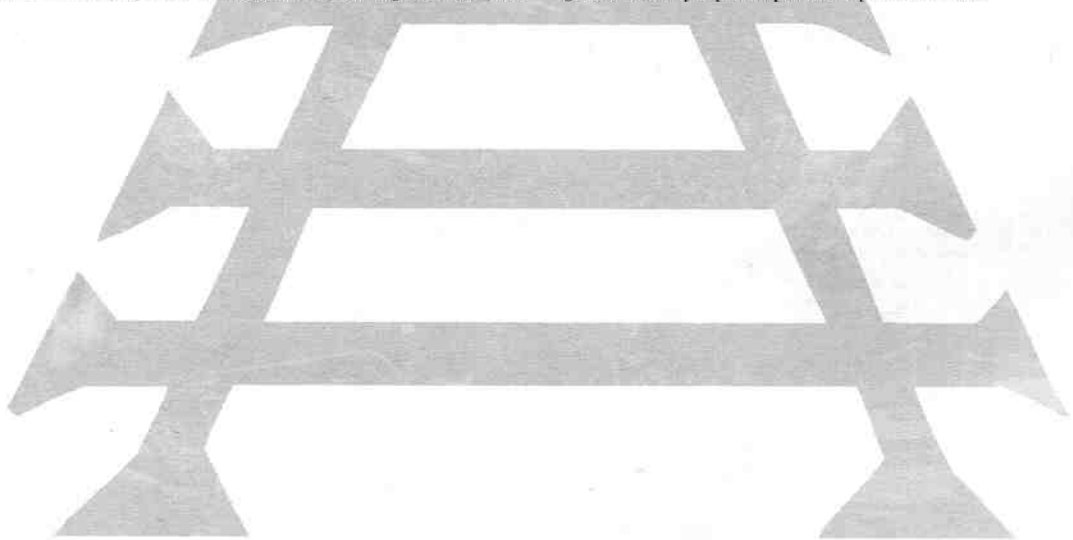
jugadores deberían recordar que *nada* de lo que encuentren en este libro será de dominio público. Muchos de estos magos se sienten asediados, y tienen sus motivos. *Jamás* compartirán información sobre su grupo con extraños, y pueden llegar a verse en apuros a la hora de revelar ciertos detalles incluso a sus amigos más cercanos o a sus torturadores. Si los secretos revelados sobre estas Artes (mierda, si la propia existencia de algunas de estas Artes) se convierten en cotilleos habituales entre los Despertados, la mayoría de estos grupos dejaría de existir. Así que tomáoslo con calma, chicos; no deis por sentado que sólo porque vosotros habéis leído algo sobre los Hem-Ka Sobk, vuestros personajes se van a pasar el día buscando rastro de ellos cada vez que vayan a El Cairo.

Cada capítulo contiene una descripción detallada de un Arte diferente. Para hacer las cosas más sencillas, todas las descripciones siguen un formato similar. Aunque todos los capítulos poseen sus propias características, este esquema se repite a lo largo de todo el libro:

Un **Fragmento de ficción** sirve como presentación del Arte en sí; la **Introducción** es un resumen de cada grupo en unos cuantos párrafos cortos, mientras que el **Léxico** define la terminología especial usada por el Arte. Como muchos grupos provienen de culturas extranjeras, este léxico puede resultar vital para entender a cada grupo. A partir de aquí, el **Trasfondo** presenta un esbozo de la historia esencial de cada Arte, destacando los eventos más importantes de su evolución. **Cultura** nos introduce en la estructura interna y en la sociedad del Arte como un todo, incluyendo sus **Creencias**, los elementos de su **Estilo mágico** y las **Esferas** en las que se especializa el grupo. Estas Esferas pueden ser consideradas como "Esferas de afinidad" (ver *Mago*), o como una de las "Esferas libres" que el personaje de un jugador obtiene durante su creación.

Más adelante, la sección de **Focos habituales** detalla varios objetos que los miembros del Arte pueden utilizar para canalizar su magia, mientras que la sección de **Organización** trata sobre la jerarquía, los rangos y el número aproximado de miembros del grupo. **Iniciación** explica el modo en que los nuevos miembros pasan a formar parte del Arte; **Acólitos** trata sobre los no-Despertados afiliados al grupo. La sección de **Conceptos** desarrolla unos cuantos tipos de personajes posibles, y el habitual cuadro de **Estereotipos** explica la postura oficial del Arte con respecto a otros grupos. En **Ideas para el Narrador** se proporcionan unos cuantos chismes extras que pueden inspirar algunos de los eventos de tu crónica. Por último, **Compañero** proporciona un ejemplo de un Aliado único y sobrenatural para el personaje de un Arte; el Coste designado es el nivel de Trasfondo que requiere dicho compañero para poder existir. Con el ejemplo de **Plantilla** de personaje, como los que aparecen en los libros de las Tradiciones, finaliza cada capítulo.

Pasadlo bien, y no deis nada por sentado. El mundo es siempre más grande de lo que pueda parecer a primera vista...





Bata'a: La música del espíritu

Por Phil Brucato y Jim Comer

*El alma sólo está segura cuando canta.
—antiguo dicho vudú*



Washington Freyre contemplaba a Amparo mientras ésta se movía al son de los tambores. Los fieles, medioidos debido al aroma de incienso mezclado con droga que invadía el aire, abarrotaban el santuario; aquella era la noche que habían esperado durante tanto tiempo. De pronto, Amparo detuvo su danza y comenzó a retorcerse y a temblar. La multitud la contemplaba, sorprendida ante la transformación. "¡Traedme ron!" rugió la santa pagana, con la voz de un hombre.

"Aquí tiene, señor". Wash ofreció a Amparo un trago de su petaca. "Aquí están los regalos que prometimos". Señaló las hierbas, las velas, el ron y los animales sacrificados. Ella asintió, acariciándose una barba imaginaria. "El nuevo jefe de la plantación ha echado a ochenta y uno de los nuestros, y mis hijos no tienen nada que comer", continuó él. "¿Qué puedes hacer?" Sus dedos se movieron para agarrar las pequeñas esculturas Bantú que ataban al espíritu, siendo fuertemente una piedra de río con el puño.

Ella tomó el cigarro que algún fiel le había ofrecido y le dio una profunda calada. "Traedme un bote de cerámica y un cristal roto. Traedme un escorpión y un sapo venenoso, semilla de estramonio y aceite aromático. Traedme un mortero con su mano y haced la señal del maleficio". Se apresuraron a ayudarla, mientras ella se sentaba sobre un cajón de leche y dibujaba vévès en el polvo. "Me

habéis servido bien. Ahora él tendrá que servirlos. Lo quiera o no". En el rostro de su seguidor se dibujó una lúgubre sonrisa.
"Vivo o no".

Introducción

Hace mucho tiempo, los miembros de siete tribus africanas fueron secuestrados de sus hogares, encadenados y arrastrados a las islas y pantanos del Nuevo Mundo. Algunos se llevaron con ellos sus fantasmas ancestrales y su magia tradicional. Sin embargo, mucho antes de su llegada, las gentes oriundas de la región habían establecido vínculos con los espíritus de la tierra y de los muertos. Aunque los primeros nativos desaparecieron enseguida durante la "colonización" del Caribe, sus costumbres se mezclaron con las prácticas de los esclavos, dando lugar al nacimiento de nuevas religiones, nuevas magias y una nueva sociedad mágica: los Bata'a.

Llamados así en honor de los tambores sagrados que despiertan a los espíritus, estos místicos practican unas disciplinas mezcla de las fes africana, de las islas y católica. Aunque sus miembros siguen una gran variedad de religiones (vudú, candomblé, santería, umbanda, e incluso catolicismo español) la sociedad persigue una meta común: la libertad y la prosperidad de su gente, y el reencuentro con los fantasmas sagrados de su nueva tierra. No



es una tarea sencilla; han pasado casi doscientos años desde que los Bata'a comenzaron su existencia, y la meta parece más lejana que nunca. La pobreza mundial, la devastación del medio ambiente, el caos espiritual y la manipulación sobrenatural mantienen a toda la región sumida en una esclavitud virtual, y las rivalidades internas impiden la cooperación del Arte. Aún así, siguen adelante. Cuatrocientos años no son más que un parpadeo a los ojos de Legba, y quienes están versados en las disciplinas saben que la muerte es simplemente un obstáculo, nunca una barrera.

La gente de fuera teme a los Bata'a, y por un buen motivo. Las costumbres de esta sociedad son tan misteriosas, brutales y mórbidamente bellas como la región en sí. Por eso, en comparación con las prácticas amaneradas de los Herméticos y los Akáshicos, los magos caribeños muestran una vitalidad, una energía y una pasión sorprendentes. Su magia es algo más que una simple disciplina o dogma... es una manera de vivir. Y, por supuesto, de morir.

Trasfondo: Puentes rotos



En el principio, antes de los esclavistas y los esclavos, estaban los isleños. Algunas leyendas les llaman los Qua'ra. Esparcidos por las orillas y las islas del Caribe, estas tribus Qua'ra habitaban junto a los Arawaks y los nativos Carib que dieron a esta región su nombre. Como la mayoría de los indígenas, estas tribus comprendían el vínculo entre la carne y el espíritu... un vínculo roto posteriormente por la barrera llamada la Celosía. Incluso entonces, con un poco de conocimiento y la voluntad de renunciar a uno mismo en busca de algo más importante, aquel abismo (y otras

limitaciones humanas) podía ser transcendido.

Llamaban a su Arte *quinshi*, una palabra que significa tanto "rendirse a la voluntad de los dioses" como "cruzar". A través del *quinshi*, entregaban sus cuerpos a los espíritus y a los fantasmas, quienes a cambio les concedían favores. Pero aquella no era una transacción tan pacífica como pueda parecer; a los espíritus les gustaba hacer locuras mientras permanecían en el cuerpo de sus anfitriones de carne y hueso, y los excesos que se permitían a menudo mataban al anfitrión. Algunos de los espíritus tenían apetitos oscuros, y enviaban a sus anfitriones a asesinar a quienes les habían hecho enfadar. Algunos *chólés* ("Flores de Dios") comían carne en descomposición y basura, se marcaban la carne con fuego o danzaban sobre las cumbres de las montañas para transmitir la experiencia a sus amos. Incluso entonces, los nativos aprendieron a tomarse estas cosas con calma. Una comunidad perdonaba muchas cosas a un *cholé*, que también podía ser generosamente recompensado por un espíritu, para agradecerle sus acciones durante el *quinshi*. Un *cholé* especialmente devoto obtenía recompensas para todo su pueblo: cosechas abundantes, clima benigno, advertencias y toda clase de buena fortuna.

Luego llegaron al Caribe los exploradores, en busca de oro, esclavos y tierras.

Los piratas, los esclavos fugados y las enfermedades aparecieron tras estos aventureros, y los Qua'ra comenzaron a morir a montones. Los colonizadores españoles y franceses ocuparon las islas, arrastrando a los nativos a trabajar en sus granjas. Los esclavos negros, importados cuando los esclavos nativos comenzaron a morir, huyeron por todas las islas y se refugiaron junto a otros nativos, mientras que las tribus rivales luchaban por cualquier territorio que quedara libre. Hacia el año 1550, los Qua'ra sólo eran recordados por los espíritus.

La Española (la isla que hoy en día se divide en Haití y República Dominicana) pronto se convirtió en un importante asentamiento espa-

Léxico

Aché: El poder Divino canalizado por un mago Bata'a; la parte vital del universo, es decir, la Quintaesencia.

Adoración: Cántico de agradecimiento y alabanza, que se canta tras un sacrificio o un golpe de buena suerte.

Asagwe: "El saludo del loa"; la danza sagrada que se utiliza para invocar a los espíritus. En el asagwe, el danzante gira, baila y se retuerce dibujando círculos, esperando así atraer la atención del loa.

Baka: Espíritus malignos. Algunos provienen de la corrupción de la naturaleza (llamados "Perdiciones" por los Garou), mientras que otros son espíritus enfadados ("Sombras" y "Espectros" en la terminología de Wraith).

Bokor: Un hechicero o mago malvado.

Caballo: Término común que se refiere a una persona poseída y dominada por un loa o un fantasma. También llamado *Le Chevaux*.

Cholé: "Flores de Dios"; el antiguo término para designar a un *caballo*, una persona que se ofrece voluntariamente para ser poseído por los espíritus.

Couché: La reclusión ritual por la que tienen que pasar los iniciados a los misterios antes de ser admitidos en el Arte.

Gris-gris: Término común entre los Bata'a que designa un foco, fetiche o Talismán.

Gros-bon-ange: La voluntad humana, llamada "el gran ángel bueno". Junto con el *ti-bon-ange*, esta esencia crea un alma, un Avatar. Cuando ambos crecen especialmente fuertes y conscientes, Despiertan al Avatar, permitiendo que un devoto se convierta en un Auténtico mago.

Hombre del Conjuro: Término popular para designar a un *houngan*; a menudo se utiliza para referirse a cualquier hombre que use la magia.

Houngan: Un sacerdote vudú, literalmente "el amo de un dios".

Hounfour: Un espacio sagrado; en el vudú, un *hounfour* es un templo, pero entre los Bata'a, el nombre se puede aplicar a cualquier zona dedicada al culto.

Hounsís: Un iniciado, aprendiz o mago menor.

Jingo: Llamada con la que un Bata'a convoca a los espíritus.

Les Idiots: Extranjeros, normalmente blancos, que no entienden las costumbres de los Bata'a. El singular es *l'idiot*.

Les Invisibles: Espíritus y fantasmas, que en ocasiones poseen a sus seguidores mortales (ver también el libro *Wraith: Guía del Jugador*).

Loa: Espíritus poderosos que conceden favores a sus devotos, normalmente por un precio (ver "Creencias").

Loup Garou: Un hombre lobo, peligroso pero sabio y poseedor de secretos místicos. En esta región, el término suele aplicarse a los miembros de la tribu Utkena (ver *Hombre Lobo: El Apocalipsis*).

Mambo: Una sacerdotisa vudú. También *Mujer del Conjuro*.

Marassa: relación entre un hombre y una mujer de los Bata'a, unión significativa.

Marre: El "matrimonio" sagrado entre un caballo habilidoso y su jinete de Loa. Se considera magia "propiamente dicha" (ver *Quinshi*).

Mjane: La práctica de la magia sin la ayuda de los espíritus. Se considera egoísta y vana.

Mokolé: Gigantescos monstruos de los pantanos que guardan las memorias de la Tierra (ver *Hombre Lobo: Guía del Jugador*).

Mojo: Un conjuro, maleficio o hechizo. La Bolsa de Mojo sirve para llevar herramientas sagradas y amuletos.

Obi: Término común utilizado para referirse a la magia Bata'a; también *Ogah*.

OgÁ: Extranjeros respetados. No pueden participar, pero sí pueden mirar.

Orisha: Los antiguos espíritus de los dioses que vinieron de África con los barcos de los esclavos. En la Santería, son adorados en lugar de los loa.

Quinshi: "Rendirse a la voluntad de los dioses"; la antigua práctica de los habitantes originales de las islas, que dejaban que los espíritus los utilizaran como recipientes en el mundo mortal.

Ronde des Ames: "La Cadena de las Almas"; la red de los Bata'a, que se extiende a través de pueblos y ciudades. Los espíritus transmiten la información de un lado a otro entre los "enlaces" de esta Cadena a cambio de favores. Cada *Rangi* controla su propia Ronde, lo que provoca problemas de comunicación e incluso cosas peores.

Rangi: Literalmente, "color"; nombre de las divisiones tribales dentro de los Bata'a. Inspirado en los colores del arco iris de Ayida-Wedo.

Saci: Término desdenoso para referirse a los changelings y a las hadas, especialmente a los más traviesos y maliciosos como los Redcap y los Pooka. Un término más respetuoso es *Aziza*, el antiguo nombre con el que se conocía a los profesores mágicos (posiblemente Eshu) del viejo continente.

Setita: Un Seguidor de Set, uno de los grupos de vampiros que explotan la tierra natal de los Bata'a y avivan su corrupción (ver *Vampiro: Guía del Jugador* y *Libro del Clan: Setita*).

Ti-bon-ange: "El pequeño ángel bueno" que conforma la mitad de un alma. El *ti-bon-ange* es la conciencia y la esencia del amor, que se combinan con la voluntad para alimentar los poderes creativos y el ser consciente.

Vévés: Dibujos rituales, a menudo hechos en arena, arroz o azúcar, que conducen al loa hasta el espacio mortal. Se usan para conjurar espíritus o para poner acontecimientos en marcha.

Vudú: Término que a menudo provoca malentendidos, y que cubre cientos de prácticas relacionadas con casi una docena de religiones. De modo general, vudú significa una tradición mágica poco ortodoxa que sirve a los espíritus (loa), a menudo a cambio de favores.

Zombi: Cadáver ambulante sin alma creado gracias a la magia. Normalmente un *houngan* controla el alma de un zombi, y por lo tanto al zombi en sí.

ñol. Esta misma isla había sido sagrada para los Qua'ra y favorecida por los espíritus. La intensa naturaleza mágica de la propia isla inquietaba a los recién llegados, especialmente a aquellos que temían a los poderes de Satán. El *quinshi* fue rápidamente prohibido, y los que eran poseídos a menudo eran quemados vivos. Incluso los bucaneros, entre los que la isla era muy popular, temían a aquellas poderosas entidades espirituales, y hacían conjuros para protegerse de los "demonios" de los bosques. Ofendidos por la destrucción de su gente y la falta de respeto de los recién llegados, los espíritus más benévolo se durmieron o se retiraron a las profundidades de los océanos. Los espíritus más oscuros arrasaron la isla.

La ira de los espíritus provocó el caos a ambos lados de la Celosía. Cuando la gente moría en las nuevas tierras, sus fantasmas eran arrastrados hacia un escalofriante maelstrom; los vivos veían como el clima em-

peoraba mientras la abundancia de la isla se convertía en polvo. Los espíritus maléficos (*baka*) alimentaban los peores instintos tanto de los hombres como de los animales, y la crueldad se convirtió en algo habitual. En los pantanos y las lagunas escondidas, los antiguos Mokolé despertaron de su sueño para devorar a los intrusos. La llegada de los vampiros (los Seguidores de Set) en el año 1700 trajo consigo un nuevo legado de miserias. Si La Española parecía una isla maldita, definitivamente existían razones más que suficientes para que así fuera.

Las nuevas costumbres

No todos los que llegaron a las islas despreciaban las antiguas costumbres. Los últimos Qua'ra enseñaron a los primeros refugiados negros el ca-



mino del quinshi. Los principios generales recordaban a los de las creencias tradicionales de África, y con el tiempo los recién llegados unieron ambas. Las influencias cristianas añadieron algo más de color a la mezcla, lo que dio lugar a fes como el Vudú y la Santería. Los antiguos dioses-espíritu de los primeros habitantes de las islas se convirtieron en los loa y orisha de las nuevas religiones, y los fantasmas de los seres queridos permanecieron vivos a través del recuerdo. Naturalmente, los propietarios de las tierras castigaban a los devotos de estas nuevas fes, pero la combinación de la voluntad humana y la ayuda espiritual proporcionaban sus propias armas. Los magos que inevitablemente nacieron con estas nuevas creencias, eran tan aficionados a las maldiciones como lo eran a la curación.

Gracias al respeto, los loa se hicieron fuertes. Saldaron aquella deuda otorgando a sus seguidores poderes increíbles: fuerza, vuelo, curación y otros talentos. Los fantasmas de los muertos cabalgaban sobre sus propios "caballos", y las gentes volvieron a establecer los vínculos entre los mortales y los espíritus. Para las nuevas fes, el mundo de los vivos reflejaba el mundo de los espíritus (un hecho que la mayoría de los magos sabe que es cierto). Convirtiéndose en un enlace entre ambos, cada devoto se volvía parte de su religión, un milagro viviente.

Milagro o no, esta nueva fe podía ser tan dura como la tierra que la había visto nacer. La magia que dio lugar a la creación del Arte de los Bata'a era (y sigue siendo) sangrienta y carnal. Los años de la conquista, la piratería y la esclavitud mancharon las energías mágicas de la isla, convirtiendo lugares hermosos en Nodos corruptos. Los esclavos huidos establecieron sus propias comunidades en las montañas y en las selvas, matando a cualquier intruso. Otros esclavos se rebelaron, fueron reprimidos y volvieron a rebelarse. Sin embargo, al hacerse la magia de los esclavos cada vez más fuerte, maldijeron a sus amos y envenenaron las plantaciones. Los nuevos amos torturaban a los rebeldes y a los sectarios, pero los alzamientos continuaron sucediendo. Los Bata'a, el tambor del espíritu de la unidad y la libertad, resonaba en la noche. Zombis, esclavos poseídos y agonías fantasmales siempre aparecían tras aquel sonido.

Algunos vampiros Setitas aumentaron aún más la confusión adoptando los nombres y la apariencia de los propios loa, un acto de blasfemia para aquellos que se percataron. Los discípulos que poseían la visión de los espíritus descubrieron la diferencia entre los chupasangres y las entidades más familiares; los espíritus eran claramente espíritus, mientras que los supuestos "loa" del clan de Set parecían pálidos mortales rodeados por una neblina de estridentes baka. Naturalmente, los Setitas despachaban rápidamente a cualquiera que pusiera en evidencia su engaño, así que muchos adoraban a los impostores como si se tratara de los verdaderos loa. Los cultos de sangre que surgieron entonces, unidos a los actos de espíritus y fantasmas enfadados, empañaron la mágica isla de sangre.

La Plaza de Congo

La leyenda atribuye a Marie Laveau y al primer doctor John la unificación de las distintas facciones en la sociedad de los Bata'a; por supuesto, las leyendas atribuyen a estas dos lumbreras *todo* lo que ha ocurrido en esta región. Quienes podrían saberlo no hablan de ello. Sin embargo, todas las versiones concuerdan en que la formación del Arte de los Bata'a se remonta hasta la Plaza de Congo, un barrio de esclavos situado en Nueva Orleans, y las salvajes ceremonias presididas por Marie Laveau en los primeros años del siglo XIX. En una década, docenas de *houmfou* (templos vudú) habían establecido una red de cooperativas a través de las islas y las costas, intercambiando favores, información y en ocasiones incluso dinero y mercancías. En algún momento, los habitualmente rebeldes grupos de houngans, mambos, bokor y gente de los conjuros se habían convencido de que tenían enemigos más temibles que el resto de los grupos. Se puede decir que la cooperación venció a la extinción. Y así, nació este Arte.

Con el paso del tiempo, algunos grupos (especialmente los magos cristianos del Coro, los Cultistas del Éxtasis y los peones de la Orden de la Razón) llegaron a La Española. Estas expediciones solían terminar mal; la

mayoría de los emisarios no tenían la menor idea de con qué estaban tratando. Muchos murieron. Otros reaparecieron como zombis. Un último intento de ofensiva por parte de los colonizadores (respaldado por agentes de la Cábala del Pensamiento Puro) fracasó. La guerra resultante acabó con el control europeo sobre La Española en 1804, y otras colonias le siguieron. El siglo XIX fue testigo de una gran cantidad de rebeliones y guerras; luego, cuando terminaron, el Caribe era libre.

¿O no?

Las tropas de los Estados Unidos invadieron Haití en el año 1915; el racismo que sobrevino con la ocupación trajo consigo un amargo sabor para la antigua colonia esclava. Años de cultivos y plantaciones (y de luchas mágicas) habían agotado los nutrientes de la tierra, obligando al país a importar comida mientras que sus exportaciones (el café y el azúcar) tenían que enfrentarse a competidores en todo el mundo. Como suele ocurrir en estos casos, un puñado de personas acabaron controlando los pocos recursos disponibles de la región, y la gente del pueblo, incluyendo a muchos Bata'a, empezó a sufrir aún más. En la noche, las facciones luchaban por el control de lo que sobraba. Una sucesión de dictadores, entre los que se incluye el infame Papa Doc Duvalier, sellaron pactos con varios cultos vudú y usaron sus influencias para saquear lo que quedaba de la economía del país. Algunos de estos cultos estaban afiliados a los Bata'a, mientras que otros habían surgido debido a los engaños de los Setitas o habían encontrado sus propios caminos en la región. Las guerras mágicas y la violencia mundana continúan hasta el día de hoy. Las recientes epidemias de SIDA y hepatitis han resultado ser la guinda de este repugnante pastel. Entre la esclavitud económica, las enfermedades, la

inanición, la constante violencia y la corrupción, la zona del Caribe, en especial Haití, continúa estando tan oprimida por su propio gobierno como siempre lo estuvo bajo el dominio de los esclavistas.

Pero incluso ahora, los Bata'a poseen la misma determinación. Aunque algunos de los miembros del Arte se han aliado con políticos, traficantes de drogas, Setitas, o con todos a la vez, la mayoría han permanecido fieles a su gente. Estos magos y devotos son la muestra del poder y la riqueza que podrían poseer los Bata'a gracias a los servicios que proporcionan a sus comunidades y a los espíritus. No todos *Les Invisibles* y los loa trabajan con especuladores; algunos aún recuerdan los viejos tiempos y los vínculos entre la carne y el espíritu. Sin embargo, la lucha del grupo por recuperar el favor de los espíritus ha sido lenta y poco fructífera. Son muchos los fantasmas que se han perdido en las tormentas espirituales alrededor del Caribe, y también son muchos los que han vuelto en busca de venganza. Los Bata'a que se aferran a su decencia lo tienen muy difícil. La desesperación, el odio y la corrupción espiritual pueden corromper incluso a los más santos.

En 1868, una houngan llamada Amparo y su consorte, Siete Flores, abrieron una entrada hacia el mundo espiritual y más allá, un Reino del Horizonte al que llamaron Palmares. Extrayendo Aché de tres Nodos ocultos, los fundadores crearon un pequeño Reino para preservar la parte de Haití que ya por entonces estaba comenzando a desaparecer. Una enorme catarata, frondosos bosques y un hounfour de teca pulida, se convirtieron en las piezas centrales de este tributo a *Les Invisibles* y a la tierra que una vez había sido sagrada. A los espíritus familiares y a los amigos más cercanos se les concedieron los signos *vèvés* que abrían el portal al Reino, pero la localización de Palmares permaneció, y aún permanece, en secreto.

Cultura



A los Bata'a, por lo general, no les gustan *les idiots* (extranjeros). Incluso los intrusos con mejores intenciones traen consigo desastres, así que el Arte suele intentar mantener al resto del mundo alejado de su territorio. Sin embargo, no resulta tan sencillo; la importancia estratégica y económica de la zona, así como su belleza natural y su fácil acceso, la convierten en una importante fuente de riqueza para los mortales. Peor aún, no obstante, es el potencial mágico de la región; esto, más que ningún otro factor, ha convertido al Caribe en un apetitoso botín para una gran cantidad de invasores

sobrenaturales. Algunos de ellos consideran la zona su hogar. Por lo tanto, el Arte tiene por delante una larga lucha si quiere expulsar a todos los intrusos. Muchos Bata'a se preguntan si serán capaces de cumplir este objetivo.

La tierra

Por motivos que se han perdido en la noche de los tiempos, toda la región del Caribe es una fuente inagotable de energía mística, igualada sólo por las Islas Británicas, la Media Luna de las tierras fértiles, el interior del continente australiano y el Himalaya. Las leyendas hablan de ciudades hundidas antes de la Era Cromaón, del extraño Ka Luon, de los Puros o de "simples" fenómenos geofísicos. En cualquier caso, toda el área comprendida entre América Central y la costa del Golfo hasta las Bahamas es un generador masivo y un enorme almacén de Aché (Quintaesencia).

Pero también es extremadamente inestable, tanto en el aspecto político como en el metafísico. Incluso antes de la llegada del hombre blanco, la región poseía un temperamento mucho más violento que otras zonas comparables como las Islas del Pacífico. El respeto constante hacia la tierra y hacia sus espíritus y fantasmas permitió a los Qua'ra y a los Arawaks vivir en relativa paz (los canibales Carib eran otra historia...). Cuando los europeos comenzaron a repartirse las tierras de la región y a importar enfermedades y esclavos, este equilibrio desapareció para nunca volver

El asentamiento de los vampiros en Haití y sus alrededores no ayudó demasiado. Los Setitas consideran que el Caribe es su nuevo hogar, y han hecho todo lo que han podido para convertirlo en un infierno.

Las mismas tierras, en el pasado llenas de frondosos bosques e imponentes montañas, han sido despojadas de su riqueza debido a siglos de plantaciones y construcciones. A mucha gente ya ni siquiera le importan las consecuencias de romper su pacto con la tierra... ¿a quién le preocupa el mañana cuando tienes que comer hoy? Los espíritus, sin embargo, no se toman a la ligera esta falta de respeto, y devuelven estos favores con creces. La Umbra que rodea la zona está atestada de baka y de torbellinos espirituales en los tres niveles Umbrales. Careciendo de la buena voluntad de los espíritus, el alma de la propia región se viene abajo como si fuera tierra erosionada. Cuando una mitad del espejo se resquebraja, dice el refrán, todo se fractura.

El espejo es un concepto muy importante para los Bata'a. El mundo de los vivos es sólo la mitad de un todo. Esta idea se puede aplicar a toda la organización del Arte, a sus prácticas y a sus disciplinas. Los Bata'a reconocen su vínculo con la tierra y con sus espíritus, y con los fantasmas de sus propios ancestros. Cuando este Arte fue creado, Marie Laveau y el doctor John (quienes supuestamente formaron la primera *Marassa* del grupo, la primera unión sagrada) se propusieron conseguir dos objetivos: la prosperidad de su gente y la prosperidad de la tierra. Metas muy sencillas, pero muy difíciles de alcanzar; la doble tarea de sobrevivir a la vez que solucionan todos los problemas parece algo imposible para un grupo tan pequeño. Este conflicto ha provocado que algunos Bata'a se concentren en sus zonas de influencia, ignorando al resto del mundo. En la actualidad, el Arte no se encuentra unificado y, dados sus objetivos, esta división podría provocar que toda la alianza se viniera abajo. Algunos Bata'a se preguntan si es que las guerras con *les idiots* son lo único que les impide matarse entre ellos...

Sacrificar

Sacrificar (en el sentido de "hacer sagrado") es tan importante para el Arte de los Bata'a como lo es para las religiones que profesan sus devo-

tos. Nada se consigue sin pagar un precio. Como tienen tan poco que ofrecer, la mayoría sacrifica lo que puede: su comida, su ganado, a sí mismos. Las historias sobre matanzas de pollos y las posesiones salvajes aterrizan a *les idiots*, pero para los Bata'a todo forma parte del ciclo de la vida. Los Verbena lo entienden, pero son de los pocos.

La cultura popular asocia el "vudú" con suelos bañados en sangre de pollo; aunque esta imagen no tiene por qué ser necesariamente falsa, el vudú es mucho más de lo que los extraños pueden creer. *Les Invisibles* necesitan comer, les gusta beber y les encanta sentir. El fiel, sea mago o no, que ayuda al espíritu a hacer estas cosas obtiene sus favores. Además, es simplemente cuestión de respeto. ¿Le negarías comida a tu padre, o le pedirías dinero a tu madre sin siquiera decirle que la quieres? El sacrificio es un acto de entrega que crea un puente entre el mundo de los vivos y el mundo espiritual. Si los extraños no lo comprenden, ése es su problema.

Entre los servicios que los vivos realizan para *Les Invisibles* se encuentra el rito de *retirer d'en bas de l'eau*, con el cual se "re-Encadena" a aquellos fantasmas que han tenido la desgracia de ser olvidados por sus familias. La ceremonia vincula al fantasma perdido a una vasija de barro llamada *govi*, que desde ese momento le servirá de Grillete; la gratitud del fantasma por este servicio suele ser tangible y abundante.

El servicio mortal también es un modo de sacrificio, y todos los Bata'a sirven a sus comunidades, al igual que a *Les Invisibles*, de algún modo. La mayoría instruye a los niños, planta alimentos, cura a los enfermos (un trabajo en sí mismo) e intenta reparar el daño hecho a la tierra: la erosión, la deforestación y los pueblos abandonados. Es una lucha muy dura; el contrabando, el turismo y el comercio ilegal proporcionan recompensas de un modo sencillo y con un esfuerzo mínimo, e incluso los Bata'a pueden ser desviados de su camino. Aun así, en general, el Arte posee una ética de trabajo muy poderosa, y utiliza métodos muy desagradables en contra de aquellos que no la respetan...

El miedo es un arma que los Bata'a comprenden bien. Cuando los tambores de piel humana resuenan en la noche, cuando el látigo del bokor restalla y los zombis se levantan, incluso los Setitas se detienen. Cuatrocientos años de terror y penurias han creado una de las sociedades mágicas más aterradoras de la historia, y los Bata'a se toman muy en serio toda la cultura "clásica". La mitad de las veces el miedo del enemigo hace todo el trabajo por ellos, y los Bata'a son capaces de usar toda la ayuda que puedan obtener.

El miedo también es su compañero. Las mismas herramientas que hacen que *les idiots* se estremezcan son portadoras de magia muy poderosa, y los devotos del vudú comprenden este poder. Los gobiernos de toda la región están corruptos, y la tortura es una práctica común a ambos lados de la ley. *Les Mystères* son sólo eso... misterios. Incluso los bokor más experimentados no saben muy bien lo que esperar de ellos. Cada vez que un devoto utiliza la magia, se abre una puerta entre los mundos. *Nadie* sabe lo que puede atravesar esa puerta. En pocas palabras, un Bata'a debe temer tanto al miedo de otros como al suyo propio.

La perspectiva de los Bata'a sobre el bien y el mal difiere bastante de la de la mayoría de los occidentales. Dada su herencia, ¿quién puede culparles? La justicia es para ellos mucho más importante que la amabilidad, y la palabra justicia posee un significado muy diferente para alguien que proviene de un campo de batalla sumido en la pobreza, que el que tiene para un estudiante universitario americano de clase media. La justicia significa que te ganas lo que recibes y pagas por lo que obtienes. En algunos casos, la compensación puede ser bastante mala. Así que por lo que parece, un Bata'a no tendrá ningún problema en atrapar un alma, lanzar una maldición o desollar a un hombre vivo. Eh, si se lo estaba buscando, ¿quién es él para negárselo? Un miembro de este Arte te advertirá una vez. Después, las consecuencias de tus acciones no son problema suyo, incluso aunque sea él quien las ocasiona.

Familia

Según la Tradición, muchos miembros de siete tribus africanas diferentes fueron traídos al Caribe durante los primeros años del co-

mercio de esclavos. La mayoría de los Bata'a reclama que su linaje remonta a una de estas tribus, y a menudo pueden invocar a uno o dos ancestros para demostrar la veracidad de su reclamación. Dentro del Arte, estas siete tribus son recordadas como *Rangi*, o colores. Aunque las connotaciones pueden hacer recordar a la terminología de las banderas (como ocurre en Estados Unidos), el nombre proviene de las muchas tonalidades de la creadora de la Serpiente del Arco iris Ayida-Wedo. Como en cualquier otra sociedad, los miembros de los diferentes *Rangi* luchan entre ellos ocasionalmente. Esto hace que sea difícil confiar en alguien, incluso en los de tu propia especie. Dentro de tu *Rangi*, sin embargo, los secretos no son necesarios. Mientras todos los Bata'a han jurado protegerse unos a otros en tiempos de necesidad, los miembros de un *Rangi* determinado comparten un pacto de sangre. Los pocos traidores que rompen este pacto son desollados vivos, y luego convertidos en zombis para que puedan sentir el dolor de su castigo para siempre.

Pocas veces son necesarias medidas tan duras; muchos Bata'a trabajan juntos y se consideran a sí mismos y a sus relaciones con el resto como parte de una gran familia, siendo las comunidades locales como sus hijos. Los magos ayudan a estas gentes lo mejor que pueden. Un sacrificio nunca es desperdiciado. Mientras el loa consume la esencia espiritual ofrecida, la parte material a menudo es entregada a los pobres. No resulta tan alimenticia como una comida "completa", pero evita que se mueran de hambre.

Resulta muy sencillo pensar en los Bata'a sentados en oscuras habitaciones, como seres siniestros, a la luz de las velas, tocando los tambores sumidos en una atmósfera ominosa. Para *les idiots*, ésta es la verdadera cara del vudú. Como el resto de los estereotipos, esto no es enteramente falso; los practicantes del vudú conocen la importancia de establecer un ambiente adecuado, especialmente cuando tratan con magia y/o con extraños. Entre ellos, sin embargo, estos magos suelen ser afectuosos y amistosos, aunque también algo cautelosos. Después de todo, en un lugar en el que la gente desaparece rutinariamente en las noches por una gran cantidad de razones, siempre es buena idea guardarse bien las espaldas. Quizá por ello, los miembros de este Arte valoran su parentesco y aprecian la hermosura de la vida. Incluso rivales acérrimos se ayudan mutuamente cuando es necesario. La ayuda puede tener un precio, pero es mejor que nada. Y un houngan que ayuda a un enemigo y no le pide nada a cambio se gana incluso el respeto de sus rivales.

En el concepto de familia se incluye la relación llamada *Marassa*. Cada Bata'a elige a un compañero del sexo opuesto como su "gemelo/a". La mayoría de los gemelos están casados, o al menos son pareja, aunque también existen unas pocas *Marassa* que no son sexuales. Si uno de los gemelos es un Despertado, hay muchas posibilidades de que ambos compartan este don. Estos compañeros viven juntos, trabajan juntos y practican su magia juntos, a menudo reflejando las acciones del otro. Para los Bata'a, la *Marassa* representa el todo, una unión mística que completa a ambos miembros de la pareja. Pocos *Marassa* sobreviven a la muerte de su compañero, aunque Marie Laveau, que supuestamente aún vive, parece haber sobrevivido a su gemelo más de un siglo.

Creencias

El vudú no excluye, incluye.

—dicho vudú moderno

Aunque los extraños llaman a los Bata'a los "magos vudú", en realidad el Arte acoge religiones como vudú, umbanda, y otras muchas, uniéndolas. Estas religiones son para los Bata'a como el cristianismo es para el Coro Celestial: los cimientos religiosos de su sociedad mágica. La religión de un Bata'a no es tan importante como sus creencias. La mayoría de los términos y prácticas del Arte fusionan las diferentes religiones en un poderoso todo. Si algo se puede decir de los Bata'a, es que son eclécticos.

Formas mágicas

Para los Bata'a, nadie alcanza la magia sin la ayuda de un loa; por otra parte, una persona no tiene por que ser un Despertado para pedir, o recibir, ayuda espiritual. Aunque una estrecha relación con tu *ti-bon-ange* y tu *gros-bon-ange* (que combinados forman tu alma, o Avatar) te garantiza que tu magia será más potente, muchos no-Despertados ofrecen sus cuerpos para ser poseídos, y reciben a cambio favores de los espíritus. Favores temporales, pero grandes favores sea como fuere.

Las dos mitades del alma, el *ti-bon-ange* y el *gros-bon-ange*, a menudo permanecen juntas pero separadas, como las dos mitades de un espejo, formando un todo. En muchos casos, una prospera a costa de la otra, lo que provoca un desequilibrio. Tras la muerte (o en la no-muerte en el caso de los vampiros) estas dos partes se separan para siempre. Algunos bokor dividen conscientemente su alma en partes y guardan una mitad en un contenedor mágico para protegerla. El control sobre el alma es muy importante para las creencias del Arte. La pérdida o la esclavitud del alma crea un zombi. Nadie quiere convertirse en uno de esos.

Los poderes personales aparecen cuando las dos mitades se unen por completo y se fusionan... Despertando al Avatar. El espíritu otorga este Despertar como signo de favor, y la persona que alcanza este estado está destinada a hacer grandes cosas. Por desgracia, *les idiots* a menudo reclaman que lo han alcanzado por sí mismos, y abusan de sus poderes sin agradecerlos a los espíritus que se los han concedido. Esto cabrea mucho a los Bata'a... es como aceptar un regalo enorme, presumir de que te has ganado el dinero tu solo y luego malgastarlo. Este conocimiento, combinado con la mala sangre acumulada en el pasado, impide que este Arte se acerque demasiado a otros grupos mágicos, incluso aunque sea en su propio beneficio.

Para los Bata'a, existen dos categorías de magia: *marre* y *mjane*. La magia *marre* se basa en el servicio a los demás. Tú sirves al mundo, el mundo te sirve a ti. Sirves a un loa, el loa hace lo que le pides. A veces. Si tienes suerte. Irónicamente, los Bata'a trabajan por la libertad, aunque entregan sus cuerpos para ser poseídos por los espíritus. Quizá sea la *decisión* de servir, no el servicio en sí, lo que es importante para ellos. El vínculo del *marre* entre los *Invisibles* y sus cholés o "flores de dios" es bueno para ambos, y crea un puente sagrado entre sus mundos. Los cholés realmente especiales son Despertados por los loa y consiguen alcanzar verdadero poder.

La magia *mjane* utiliza fetiches espirituales, objetos mágicos y poder personal. La mayoría de la gente considera esta magia como algo sospechoso; puede que la magia *mjane* use a los espíritus, ¿pero los trata con respeto? La mayoría de los Bata'a diría que no. Este prejuicio es uno de los motivos por los que el Arte no desea tener nada que ver con las Tradiciones y su lucha. Para los practicantes del *marre*, aquéllos que se apoyan sólo en sus Avatares son frívolos e irrespetuosos idiotas.

Posesión

El mayor servicio y el sacrificio supremo que un devoto puede ofrecer, es dejar que un espíritu use su cuerpo para cruzar hasta el mundo de los vivos. Este ofrecimiento se da como una demostración de confianza, y a menudo el loa lo recompensa concediendo poderes sobrehumanos, conocimiento o profecías. Los espíritus de la naturaleza y de los muertos son menos generosos, pero aun así otorgan a sus caballos, o *Les Chevaux*, algún favor, secreto o conocimiento de influencia mortal.

Para los misioneros cristianos, estos caballos permitían que el Diablo tomara sus cuerpos. En ocasiones tenían razón. Los espíritus no siempre son amables, y los demonios y los baka a menudo se aprovechan de las costumbres del vudú. Los Bata'a enseñan a sus compañeros cómo manejar una posesión, pero incluso así, el sacrificio siempre resulta arriesgado. Se dice que la posesión es el éxtasis supremo, la fusión de dos espíritus en un cuerpo y la rendición de uno mismo ante otro ser. Como las mejores experiencias sexuales, convierte la confianza en trascendencia. Es peligroso, porque el devoto no siempre sabe a qué espíritu va a entregar su cuerpo. Sin embargo, para los Bata'a la fe es parte del juego. Sin ella, uno no llega a ninguna parte. Jamás.

Espíritus

Les Invisibles se presentan de muchas formas diferentes, desde fantasmas de parientes fallecidos, hasta espíritus de la naturaleza y loa. Se supone que incluso los animales tienen alma, y reconocen a una persona o una acción valiosa. Tener contentos a los fantasmas es siempre importante en una tierra con tantos Muertos sin Reposo (ver el capítulo "Reinos Oscuros" del libro *Wraith: Guía del Jugador*). Resulta más complicado tratar con los espíritus de la naturaleza; la desolación de la región ha corrompido a muchos de ellos. Estos espíritus, y los de los muertos enfadados, se convierten en malvados *baka*, y abundan en esta zona. Los loa no son "dioses" en el sentido habitual de la palabra; su otro nombre, *Les Mystères*, dice más de ellos que la palabra "dios". Los loa son misterios, secretos vivientes del mundo de los espíritus. Un hombre sabio es capaz de conseguir que estos secretos hablen. Según algunas leyendas, todos los loa fueron humanos una vez, e incluso ellos necesitan compañía.

Otras leyendas cuentan que los verdaderos *Les Mystères* habitan en Guinea, en las profundidades del mar de los espíritus, y que los loa son sus sirvientes. Los más sabios de entre los Bata'a saben que los loa tradicionales se han convertido en las voces de estos espíritus olvidados. Aquéllos que han viajado hasta las tierras de los espíritus saben de la existencia de la Isla de Más Allá de los Mares, donde los espíritus más antiguos se retiraron hace tiempo. Los pocos fantasmas sabios que han conseguido recorrer el pasaje a través del mar de los espíritus, consiguen favores y enseñanzas a cambio de su servicio. Los que "sobreviven" al proceso y superan todas las pruebas puede que algún día se conviertan en los nuevos loa. Se dice que el primer doctor John es uno de ellos; su culto es aún reducido, pero sigue creciendo.

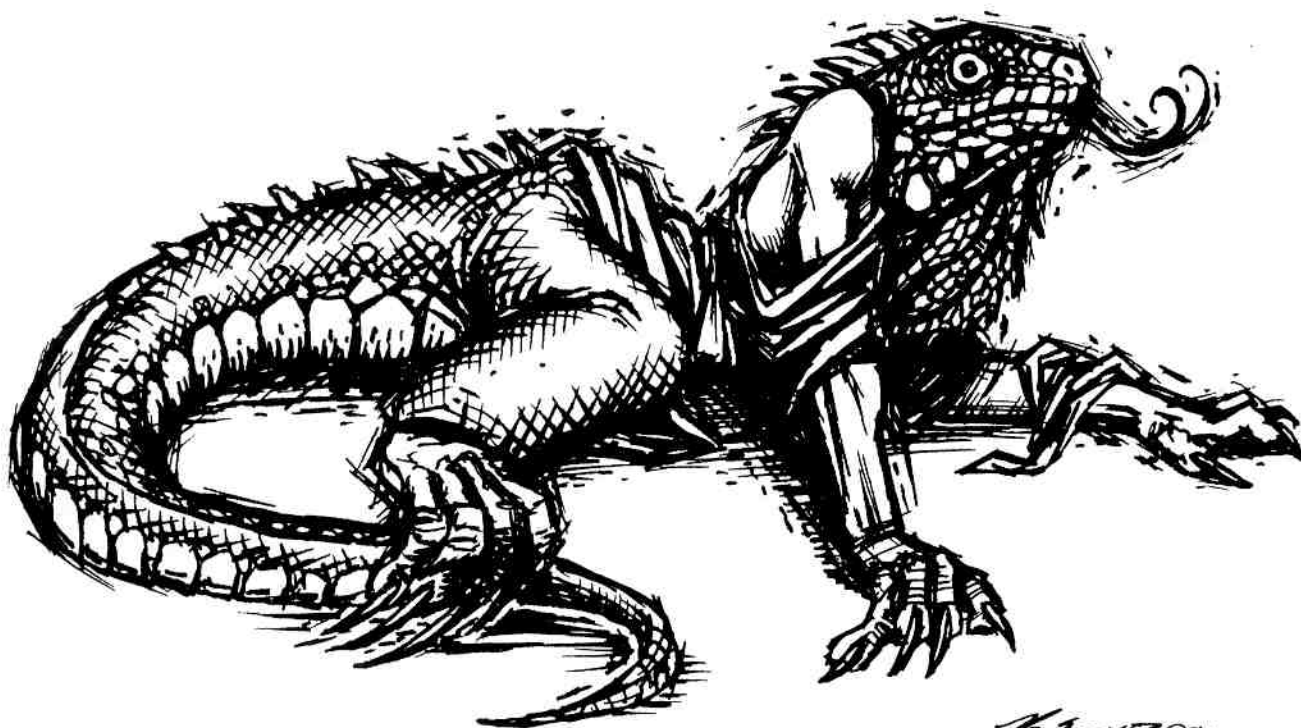
Al contrario que la mayoría de las religiones, el vudú es una fe en movimiento, y en ocasiones aparecen nuevos loa. No es algo habitual, pero ocurre. Los dos grupos de loa más poderosos, y aquéllos con los que tratan la mayoría de los Bata'a, son conocidos como los *Petro* (espíritus siniestros, a menudo conectados con los elementos y el conflicto) y los *Rada* (espíritus de conocimiento y curación). Ciertos loa poseen aspectos de ambos grupos, y varían según la ocasión. Los Bata'a apelan a diferentes *Mystères* para pedir diferentes favores; una mujer enamorada de un hombre lleva su caso ante Erzuli; si lo que quiere es que muera, el Barón Samedi sería más adecuado. Muchos Bata'a cristianos colocan a Dios, a Jesús y a la Virgen María por encima de todos los loa, pero la jerarquía exacta varía de una a otra persona.

A continuación encontrarás una descripción resumida de los loa más populares. Como con todo lo que se refiere al mundo de los espíritus, sus preferencias cambian constantemente. Los loa son veleidosos, y tienen al menos tantos caprichos y cambios de humor como cualquier mortal.

- **Ayida-Wedo:** (Rada) La Dama Serpiente de los Mil Arco iris, esta diosa de la creación favorece a la humanidad y protege a sus seguidores. Algunos místicos, especialmente entre los Bata'a, la consideran la consorte o el aspecto femenino de Damballah; sus campos son la sabiduría, el color y la protección, y la magia de la Mente y de la Vida entran dentro de su ámbito. Aquéllos a quien ella posee se retuercen en el suelo como las serpientes y muestran sus lenguas bífidas.

- **Barón Samedi:** (Petro) El Dios Haitiano de la Muerte, a efectos prácticos. El Barón mata, revive o esclaviza, y a menudo concede profecías que pueden servir para provocar o impedir una muerte. Obviamente, Vida y Entropía son sus especialidades. Su color favorito, por supuesto, es el negro azabache, y exige sacrificios de peces y pollos negros. Aquéllos a quienes posee se ríen de un modo inquietante y muchas veces también ponen los ojos en blanco.

- **Chango:** (Petro) También conocido como *Shango*, este espíritu de la guerra domina el clima, los elementos y el poder físico. Las armas, los explosivos y el fuego están a sus órdenes; como ellos, su temperamento es explosivo. Los que son poseídos por él se convierten en máquinas de matar o en amantes incansables. Aunque sus poderes más obvios son los de la magia de las Fuerzas, su apetito por la Vida le otorga también poder sobre estas disciplinas. La sangre, los gallos rojos y la pólvora son sacrificios apropiados, especialmente si se queman o se hacen estallar.



• **Damballah:** (Petro) La serpiente de la sabiduría y las llamas, conocido como el Padre de las Cataratas y la Serpiente de los Cielos, asume casi los mismos papeles que Ayida-Wedo, su consorte. Los nuevos iniciados, o los Bata'a que desean invocar a las Fuerzas naturales o al Aché Cardinal, acuden a esta enorme y feroz serpiente. Sus seguidores sacrifican prendas de ropa de color rojo, cabras y ron para ganarse sus favores.

• **Erzulie:** (Rada) Uno de los loa más populares, la Dama de la Riqueza se complace ante el amor, el deseo y la belleza. Por otra parte, en ocasiones aparece como una mujer que llora por amor, o una furiosa y horrible bruja envuelta en llamas. En cualquier caso, los sacrificios que consisten en pasteles, dulces y licores son una buena manera de llamar su atención. Las Artes de la Vida y la Mente son sus especialidades. La poderosa feminidad de Erzulie es transmitida a sus "caballo"s; aquéllos que ella posee coquetean y bailan como cualquier jovencita, incluso los hombres.

• **Ghede:** (Rada) Otra manifestación del Barón Samedi, este loa también cuida de la muerte y vela por los muertos. Como Samedi, prefiere el color negro, aunque él no lo usa en su vestimenta. Al contrario que su "primo", Ghede es a menudo un espíritu alegre y concupiscente. Los que están poseídos por él pueden comer y beber más allá de los límites humanos. Quienes invocan las magias de Entropía y Mente acuden a Ghede. Sus presentes preferidos son la buena comida y las bebidas alcohólicas, en especial los pollos y gallos vivos.

• **Legba:** (Rada) El Dios que Camina, espíritu de historias, cruces de caminos y viajes, Legba guarda los caminos entre la Tierra y los Reinos de los Espíritus. Cualquier magia que tenga que ver con Correspondencia, Tiempo o pasajes Umbrales debe invocar primero a este loa. Algunas leyendas le atribuyen la misma creación, y la mayoría de las ceremonias comienzan con su nombre. Los que están bajo su posesión se vuelven fuertes pero violentos, y retuercen sus extremidades de un modo extraño. Aprecia mucho el buen ron y el tabaco de calidad.

• **Loco:** (Rada) EL Misterio de la curación, las hierbas y las misiones, Loco forma la Raíz de la Voluntad, y otorga sabiduría mágica a sus seguidores. Aquéllos que usan la magia de Materia o de Vida invocan su nombre. Como Guardián de los hounfour proporciona a los Bata'a suelos firmes, y ellos le devuelven el favor ofreciéndole hierbas verdes y agua pura.

• **Ogoun:** (Petro) Fuego, ira y liberación personifican al espíritu de Ogoun el Rompedor de Cadenas, Dios del Acero. Quienes le invoquen deben ser fuertes, los débiles son inútiles para este Misterio. Los conjuros más violentos de Fuerzas y Materia requieren su atención, y sus caballos a menudo vuelan por el aire o estallan en llamas. El negro y el rojo son los colores favoritos de Ogoun, y le encantan las ofrendas que consisten en pollos recién matados y virutas de hierro.

• **Simbi:** (Petro) El Misterio de los polvos mágicos y las pociones, Simbi personifica los elementos de agua y aire. El conocimiento y la libertad son sus ámbitos, y favorece a quienes prefieren la contemplación silenciosa al conflicto apasionado. Los favores de Simbi abren el camino hacia las disciplinas de las Fuerzas y la Mente. Las hierbas, la fruta y el agua de manantial complacen a este loa, que a menudo viste de verde y amarillo en sus apariciones.

Estilo mágico

Un acto mágico supone rituales, sea el Bata'a un Despertado o no. Primero, debe abrirse una puerta al mundo de los espíritus invocando a Legba y clavando una estaca en el suelo; después, el devoto entra en trance, ya sea mediante drogas, danzas, música, oración, diversas pruebas, o una combinación de varios de estos elementos. Para esto se suelen necesitar uno o dos turnos, a veces más. A partir de ese momento, un espíritu puede poseer a aquél (o aquéllos) que le haya invocado, o simplemente permitirle abrir un canal entre sus intenciones y su alma. Ten en cuenta que para los magos Bata'a, este rito es un foco para toda su magia; los diferentes focos se aplican a diferentes tipos de magia, pero todos ellos comienzan con un trance y una invocación. Es una parte vital de la magia *marre*.

Los objetos especialmente preparados a menudo poseen su propio poder. Imbuyendo un objeto del poder de la tierra (o utilizando uno que ya posee un vínculo) un hombre-conjuro puede enfocar sus poderes en un conjuro. Los objetos realmente poderosos se convierten en *gris-gris* (Talismanes y fetiches). Los Bata'a consideran estas herramientas, que poseen su propia magia, más sospechosas que los "limpios" trabajos espirituales, pero, como suele suceder, cualquier cosa que funcione es válida.

La mayoría de los Bata'a tienen problemas con la tecnomagia. Aunque algunos mambos y houngan modernos han logrado dominar estos juguetes científicos, pocas veces los aceptan como sustitutos de sus viejos recursos. Les falta el vínculo vital con la tierra. Aunque muchos de los Bata'a que residen en los Estados Unidos comprenden la relación entre algunos espíritus y la tecnología, estos espíritus son extraños, de algún modo no son correctos. Incluso así, algunos jóvenes Bata'a prefieren las baterías modernas, las guitarras eléctricas y los ordenadores a sus herramientas tradicionales. De nuevo, todo lo que funcione es bien recibido.

Posesión

Incluso un no-Despertado puede convertirse en uno de *Les Chevaux* y utilizar los poderes espirituales. Un mago simplemente hace un uso mejor y más permanente de los dones otorgados por *Les Invisibles*, y posee un mayor control sobre cómo y cuándo tiene lugar la posesión. Aunque cualquier Bata'a puede invocar a cualquier loa, la mayoría de los devotos elige a un loa como su patrón... o el loa los elige a ellos.

En términos de juego, un mago invoca una posesión a través del Efecto de Espíritu 4 **Puente Viviente**. Un devoto mundano (los seguidores del vudú casi no pueden ser llamados "Durmientes") o bien utiliza Magia Menor Efimérica (ver *La mano derecha de la Ascensión*), lo que permite un cierto control, o se ofrece para que su cuerpo sea poseído (consulta los libros *Wraith* y *Guía del Jugador de Wraith*). Los Hechizos espirituales invocan Paradoja, pero suelen agotar y poner en peligro la vida del caballo. Un mago poseído no es capaz de utilizar sus Esferas hasta que el espíritu le abandona.

La posesión puede darse de dos maneras; la posesión parcial permite a *Les Invisibles* hablar, ver y oír a través del "caballo". Su lenguaje gestual, su voz y sus apetitos se convierten en los del espíritu mientras éste decida permanecer en ese cuerpo (normalmente un par de minutos, pocas veces más de cinco minutos en total), pero conserva sus habilidades. La posesión total convierte al caballo en un recipiente que contiene el poder del espíritu; hasta que abandone el cuerpo, el espíritu puede hacer lo que quiera con él. Afortunadamente, la mayoría de los caballos recibe un "préstamo" de entre tres y seis puntos en sus Atributos Físicos durante la posesión. Considerando las palizas que *Les Chevaux* suelen recibir, los necesitan.

Los Hechizos que un caballo pueda emplear dependen del loa canalizado. Todos los loa poseen poderes elementales como Crear Fuego, Crear Viento, Inundación y Controlar Sistemas Eléctricos. Los loa Rada a menudo añadirán Percibir Trochas, Limpiar la Plaga, Habla Mental y Curación (como Vida 3); los loa Petro añaden Armadura, Roce de la Plaga, Corrupción y Rayos. La Reserva de Dados de estos poderes varía entre tres y siete, dependiendo de qué se esté haciendo y de quién lo esté haciendo (para las reglas de Hechizos, ver *Mago*).

Esferas

Los Bata'a llaman a su magia colectiva *obi* u *obeah*, y no hace ninguna distinción entre Magia Verdadera y Magia Menor. Todos los Despertados Bata'a aprenden primero las disciplinas de Espíritu, y después la magia de Vida. Como la mayoría de las Artes, no conocen el concepto de Esfera, y es probable que la idea le sonara de lo más ridícula si se lo intentaras explicar. La magia proviene de los espíritus. Eso es todo lo que necesitas saber. Si deseas invocar un poder, pídeselo al loa responsable de dicho poder (consultar más arriba). En términos del juego, sin embargo, un mago Bata'a sigue teniendo que aprender las Esferas que quiera usar. Una cosa es obtener un regalo de los loa, y otra muy distinta es comprender cómo se usa de un modo sistemático y sacando de él el mayor partido.

Un Bata'a no-Despertado aprende las Sendas de Magia Menor Efimérica, Maldición y Encantamiento. Los devotos que no cuentan con un verdadero entrenamiento simplemente ofrecen su cuerpo para que sea poseído por los espíritus o para el Hechizo de Posesión.

Focos habituales

Las herramientas rituales son vitales para la magia *marre*; conectan al mago con los espíritus. Más importante aún, complacen a los espíritus. Trabajar con magia sin contar con las herramientas y las prácticas apropiadas te meterá en problemas a los ojos de los Bata'a. Cuando viajan, los Bata'a llevan una pequeña bolsa, a menudo llamada *bolsa de mojo*, con herramientas y objetos rituales en su interior. Dejando a un lado la significación mística, la mayoría de las herramientas vudú poseen su propio halo de misterio. Y los practicantes de vudú saben lo importante que es establecer un ambiente adecuado.

- **Altares:** La magia *marre* es una disciplina sagrada; por lo tanto, muchos de sus ritos requieren de un altar o lugar sagrado que los espíritus aprecien. Los devotos preparan estos lugares con iconos, *vévés*, efectos personales, velas, incienso, comida y ron, y platos de sal, agua, tierra, hierbas o sangre. Algunos altares caseros son del tamaño de una mesa, o incluso más pequeños, mientras que otros pueden ocupar toda una habitación.

- **Partes del cuerpo:** La carne y el espíritu están conectados; así, las partes del cuerpo poseen vínculos místicos con el alma. Sangre, cabellos, cráneos, huesos y recortes de uñas son focos comunes, pero algunos rituales requieren órganos o pieles curtidas. Entre los objetos hechos o preparados con partes del cuerpo se incluyen pociones, tambores, joyería, armas y el nauseabundo *nganga*, que contiene Aché en una especie de cocimiento hecho con partes de animales, hierbas y cerebros humanos.

- **Baile y canto:** Como podría decirte un Cultista del Éxtasis, la música es el pulso de la creación. Las canciones complacen a los espíritus, y los sonidos de los tambores transportan incluso al más torpe de los mortales hacia donde la línea entre ambos mundos se vuelve borrosa. Un músico habilidoso será capaz de disminuir la dificultad de las tiradas mágicas para él mismo y para otros (ver *Mago*), lo que proporciona un ambiente adecuado para el ritual. La danza llamada *asagwe* rinde tributo a los loa y las canciones o cantos llamados *jingo* atraen su atención. Una danza rápida e intensa también ayuda a que el devoto se deje llevar y se abandone ante el loa, facilitando la posesión.

- **Gris-gris:** Por decirlo en pocas palabras, los Bata'a usan el trance, la oración y la posesión para solicitar la ayuda de un espíritu. Incluso los conjuros "independientes" requieren una plegaria al loa y un trance menor, a no ser que un foco especialmente preparado (llamado *gris-gris*, *mojo*, botella de bruja, y otra docena de nombres distintos) haya sido bendecido por el espíritu de antemano. La mayoría de las herramientas rituales necesitan ser bendecidas de todos modos (lo que las convierte en focos únicos; ver *Mago*), pero un *gris-gris* permite al mago lanzar su Efecto sin tener que entrar en trance e invocar entonces al espíritu.

Para crear un *gris-gris*, los devotos invocan a un loa y le solicitan un favor. Una vez creado, el *gris-gris* sólo funciona una o dos veces, a no ser que el Bata'a cree un verdadero fetiche (*Mago*). También se pueden preparar varios *gris-gris* de una sola vez, pero para ello se requiere un favor mayor. Cualquier cosa puede convertirse en un *gris-gris*, pero entre los más comunes se encuentran: bolas de cera negra (utilizadas para matar), herramientas o armas hechas de hueso, *vévés* o signos de maldiciones, cartas, hierbas o pociones, polvo, velas y mascotas animales.

- **Polvos:** Al igual que las partes del cuerpo, los polvos transportan la esencia de un objeto de una forma concentrada. Algunos polvos, especialmente la sal, el azúcar y la tierra que proviene de las tumbas, poseen su propio poder; otros, como la caliza y las cenizas, se usan para señalar cicatrices o signos *vévés*.

- **Oraciones e iconos:** Aunque los loa y los fantasmas parecen ser los caminos más obvios para solicitar ayuda, los Bata'a se consideran al menos parcialmente cristianos. Por lo tanto, los santos católicos, la Virgen María y en ocasiones el propio Cristo son invocados en muchas oraciones mágicas, y sus estatuas son objetos ceremoniales habituales. Algunos bokor prefieren orar a Satanás o a algún otro demonio, pero aunque sus prácticas puedan parecer siniestras, la mayoría de los brujos que practican el vudú han dejado de lado el culto al diablo.



• **Sacrificio:** En la sección de "Creencias" hemos explicado ya el papel que desempeña el sacrificio en la magia vudú. Entre los sacrificios más habituales se encuentran los dulces, el ron y el whisky, el tabaco, el azúcar, la pólvora, las hierbas, el agua (dulce o salada), los animales (especialmente los gallos, los pollos y las cabras), las frutas, los fluidos corporales (el sudor, la sangre, las lágrimas, el semen), el café, la leche y el dinero. Casi todos los loa son muy quisquillosos con los tributos que se les ofrecen, por lo que no suelen aparecer hasta que son complacidos.

• **Cicatrices:** La mayoría de los Bata'a se hacen cicatrices con el signo de iniciación o de lealtad, o se marcan la piel con *vévés* u otros símbolos. También practican el tatuaje, aunque no es algo muy habitual. No es que las cicatrices ayuden realmente a focalizar la magia, pero sí lo hace el hecho de superar la prueba de hacerse una. Muchos adeptos de un cierto loa se marcan con alguna señal, cicatriz o tatuaje en particular, por lo que quienes están al corriente de ello pueden reconocer a un devoto por sus marcas.

• **Serpientes:** En la magia caribeña, las serpientes otorgan sabiduría y poder; tanto Ayida-Wedo como Damballah a menudo aparecen en forma de serpientes. La serpiente también posee un mordisco envenenado, representa a la vez deseo y amenaza. Los Seguidores de Set veneran a las serpientes, y en ocasiones se convierten en estos reptiles. Muchos Bata'a se envuelven en serpientes, llevan botas de piel de serpiente, beben veneno de serpiente o envían serpientes a sus enemigos para castigarlos. Un infame bokor, Papa Joe Coffin, incluso se cambió los ojos para que se parecieran a los de una serpiente.

• **Látigos y hojas de acero:** Heredados de los tiempos de la esclavitud y de las revueltas que acabaron con ésta, los látigos y las armas blancas derraman sangre e inspiran respeto. Casi todos los Bata'a consagran sus armas a un loa determinado, y las usan en consecuencia. Con los cuchillos, a menudo con hojas de la longitud de un machete, tallan *vévés* y realizan los sacrificios. Los látigos crean un fogonazo de esencia espiritual, y muchos ritos alcanzan su clímax con el chasquido de un látigo.

Organización

De todas las Artes, los Bata'a presumen de ser los más numerosos. En todo el mundo, más de cien millones de personas pertenecen a una de sus religiones, y al menos diez mil tienen relaciones activas con los Bata'a. Aproximadamente la mitad de estos posee algún tipo de talento místico y de ellos, entre trescientos y cuatrocientos son Despertados.

• El Arte no hace distinción entre magos menores y magos (véase "Creencias"), pero se refiere a los miembros más respetados como *mae-de-santos* (mamá santa) y *pae-de-santos* (papá santo). Aunque los hechiceros de nivel Maestro son escasos, los Bata'a poseen una formidable cantidad de poder místico, más que muchas Tradiciones. Casi todo este poder está concentrado en la región caribeña, América Central, el sur de los Estados Unidos (especialmente Luisiana) y partes de la ciudad de Nueva York. Existen también pequeños eslabones en África Central y del Sur. Todas estas zonas son "área restringida" para otras sociedades mágicas. Los intrusos son advertidos *una sola vez*.

Pero aun así, la influencia de los Bata'a no es proporcional a su gran número. Sus países son pobres, sus tierras a menudo están desoladas. Los *Invisibles* son aliados traicioneros, y los vampiros y los seguidores de otros cultos son enemigos peligrosos. La enfermedad, el crimen y la desesperanza paralizan sus comunidades, y la desconfianza entre los Rangis socava la unidad del Arte. La falta de un verdadero líder tampoco ayuda mucho. Se dice que en el pasado, Marie Laveau unió pacíficamente a todas las facciones; en la actualidad, los Bata'a han aumentado demasiado en número como para ser gobernados.

• La organización de este Arte es sencilla y local. Cada pueblo o vecindario que practica el vudú, la santería o cualquier otra de las religiones relacionadas con los Bata'a, posee al menos un enlace con la Ronde

des Ames (o Cadena de las Almas), la red de los Bata'a. Cada enlace cuenta con al menos una pareja **Marassa**. Estos hombres y mujeres del conjuro no tienen que ser magos, pero sí poseen cierto talento, y actúan como consejeros materiales y espirituales de sus "hermanos". Cada enlace establece un hounfour, y se mantiene en contacto con otros enlaces. Los siete Rangí poseen sus propias redes, y es aquí donde suelen comenzar los problemas. Aunque todo el mundo pertenezca al mismo grupo, las peleas son similares a las intrigas de los Herméticos. Sin embargo, el nivel de violencia alcanza cotas mucho más altas.

Una guerra vudú es algo terrorífico. El miedo es más importante que la magia, y ningún bando hace prisioneros. La lucha va desde el intercambio de disparos hasta el lanzamiento de maldiciones a gran escala, y las armas más truculentas (motosierras, mutilaciones, animales muertos y zombis) son habituales. Los hounfour son los primeros blancos; destruye el altar y destruirás el enlace. La lista de enemigos incluye vampiros, baka, cárteles de droga, funcionarios corruptos, bandas de delinquentes, cultos externos y policías. Algunas veces los Rangí se alían para luchar contra *les idiots*, pero no es algo con lo que siempre se pueda contar. La guerra suele durar hasta que al menos uno de los enlaces y sus aliados son aniquilados.

Iniciación

- Para unirse al Arte, un devoto de la fe debe acercarse a un miembro conocido y solicitar sus enseñanzas. Los contactos y una buena reputación pueden ayudar mucho, y pocos (muy pocos) estudiantes de raza blanca son siquiera considerados como posibles candidatos. Si es aceptado, el estudiante debe dedicar todo su tiempo y dinero al Arte durante un año antes de convertirse en *hounsis* (iniciado), y demostrar sabiduría, devoción y talento. Hasta entonces, su aprendizaje se verá reducido a llevar recados, escuchar historias y hacer encargos. Pocos candidatos superan esta primera etapa.

- Una vez admitido en el grupo, el *hounsis* comienza a aprender las costumbres de *Les Invisibles*. La escarificación, la purificación, la oración, el ayuno y las lecciones preparan el camino para la primera posesión del iniciado. Recluido en un *couché*, se le da *jurema* (whisky mezclado con hierbas alucinógenas) y se le deja solo para que se encuentre con los espíritus. Si pasa la prueba intacto, es admitido. Si vale para esto (y sobrevive a los frecuentes conflictos del Arte), poco a poco adquiere más poder. Durante todo este tiempo, el *hounsis* y su tutor buscan un **compañero Marassa**, un alma gemela que ayude al *hounsis* a alcanzar la totalidad. Cuando encuentran a su otra mitad (o ésta les encuentra a ellos), ambos se vuelven uno en casi todos los sentidos posibles. Si alguno de los dos está casado con otra persona, se respetan los votos matrimoniales; de lo contrario, se convierten en amantes y se trasladan a vivir juntos.

- Entre los Bata'a no existen rangos oficiales; un miembro progresa o fracasa a través de su propio esfuerzo. Con el tiempo, puede ser que lleguen a llamarle *pae* o *papá*, y su gemela se convertirá en *mae* o *mamá*. Estos "títulos" reflejan popularidad, no poder. Muchos magos mediocres se hacen llamar cosas como Papá Huesos o Mamá Le Flambeau, mientras que los mejores magos suelen usar nombres sencillos como John o Mamá Jones. En muchas ocasiones, un nombre de conjuro inquietante esconde la carencia de verdadero talento.

Acólitos

Como ya hemos explicado antes, los Bata'a consideran a sus comunidades como grandes familias. Al igual que le ocurre a cualquier padre, estas relaciones no son siempre cordiales, pero la palabra de un mago tiene mucho peso. Cualquiera dentro de la comunidad, desde un granjero hasta una enfermera o un mafioso, puede ofrecer *algo* al mambo u hombre del conjuro local. Tén la seguridad de que todos los favores serán devueltos. Los Bata'a sirven a sus comunidades, y a cambio esas personas tam-

Estereotipos

Tradiciones: Desde luego que son un grupo de lo más variopinto; conozco a algunos que respetan y reverencian nuestros caminos. Otros componen la peor clase de *les idiots* que existe... desagradecidos bokor mjane que quieren usarnos, a mí y a mi familia, como carne de cañón. No gracias, ésa es mi respuesta. No necesitamos ni vuestra ayuda ni vuestro veneno.

Tecnocracia: He oído su nombre, he visto su trabajo, y no me gustan. Pero aquí, yo soy el rey. Sus máquinas no son más que juguetes esperando para ser destrozados, y yo tengo un enorme martillo para hacerlo.

Merodeadores: Los loa danzan dentro de sus cabezas. Debe ser una maravillosa bendición.

Nefandos: Háblame de serpientes... eso lo entiendo. Algunas serpientes hablan con sabiduría, otras tienen ojos y colmillos venenosos. Las serpientes no me asustan. Luego háblame de almas y de oscuros espejos. De esto también entiendo. Si uno de esos espejos oscuros se presenta ante mí, lo destrozaré. Hasta entonces, tengo cosas más importantes que hacer.

Otros: Mi tierra es mía. Dejadla en paz. En los bosques, los Loup Garou y los Mokolé aguardan a los idiotas. Algunas noches, yo les alimento.

Seguidores de Set: En ocasiones, me pregunto por qué los loa no los castigan por su presunción. Los baka disfrutan del festín de sus almas y los estúpidos lamen su sangre como bebés. Nos cazan en la noche; nosotros arrastramos sus huesos al sol. La serpiente se muerde su propia cola, y puede que al final nosotros y las Serpientes seamos uno.

bién deben servirles a ellos. Pocos haitianos se atreven a contrariar al houngan local, e incluso los devotos americanos temen su poder. De este modo, cualquier cosa que un Bata'a quiera de sus "parientes", la obtiene, ya sea por respeto, por amor o por miedo.

Los miembros del Rangí de los magos constituyen un caso especial; los "parientes" cercanos están bajo la protección de los Bata'a, y cualquiera que les cause una molestia deberá vérselas también con ellos. Esto no impide que los vampiros u otros grupos de magos decidan empezar una guerra, pero cualquier ataque contra estos "parientes" será pagado con la misma moneda.

Conceptos

La profesión de un Bata'a depende en gran medida del lugar donde resida; un hombre del conjuro de Nueva York puede ser un predicador callejero, un miembro de una banda, un profesor o un policía, mientras que uno de Haití puede ser un médico, un granjero o un músico. Mucha gente del conjuro suele dedicarse a ello a tiempo completo, como es el caso de los miembros del clero, o llevan las típicas tiendas para turistas despistados (con habitaciones traseras para gente más avisada). Casi todos los Bata'a provienen de comunidades muy pobres, lo que influye sobremedida en sus puntos de vista y en sus personalidades. No suelen ser gente muy paciente, y a menudo intimidan a *les idiots* con su siniestro comportamiento y con rumores inquietantes. Otros Bata'a prefieren evitar la teatralidad, y actúan de una manera profundamente mundana a no ser que las circunstancias los arrinconen.

La edad proporciona sabiduría; la juventud aviva la pasión. Ambas suelen trabajar unidas para el bien común del Arte. Los más jóvenes de entre los Bata'a suelen ser bailarines, músicos, fugitivos rebeldes y niños con visión, que están marcados por favores sobrenaturales como estigmas, profecías y conexiones con los espíritus (el Talento de la Consciencia).

Ideas para el Narrador

• **Les Invisibles:** Entre su historia, su presencia mística y su proximidad a los cárteles colombianos de la droga y a la guerra que tiene lugar en el Amazonas, la región caribeña es el escenario ideal para el desarrollo de una crónica épica. La realidad de este entorno favorece más la magia primaria que la tecnomagia (ver Mago), así que las cosas más increíbles son posibles. Las culturas exóticas y la insoportable pobreza de la mayoría de las regiones, especialmente en Haití, son reveladoras para magos acostumbrados al aire acondicionado y a la MTV. ¡Qué mejor escenario para una búsqueda?

Los espíritus que se hacen llamar *Les Invisibles* también ofrecen muchas posibilidades. La mayoría de los loa pueden ser considerados por los Herméticos como Avatares Totémicos o Señores de la Umbra, pero son un grupo bastante impredecible y cuentan con un montón de fieles seguidores. Las leyendas de los fantasmas sostienen que provienen de África y que residen bajo el mar, sirviendo a poderes mayores que los suyos propios. ¿Cuáles pueden ser sus motivaciones verdaderas?

• **El mundo de los espíritus:** La Umbra caribeña es un desastre; enormes regiones de todos sus estratos se han convertido en plagas, cañadas o remolinos de Maelstrom, y los espíritus corruptos envenenan el aire. Cualquier mago u hombre lobo que respete el mundo de los espíritus quedaría consternado al ver la ruina en la que se ha convertido esta hermosa región. Aunque el Reino del Horizonte de Palmares mantiene vivo el recuerdo del pasado de las islas, pocos visitantes llegan a contemplar sus maravillas. ¡Qué puede hacerse, si es que puede hacerse algo, para reparar el daño?

• **Intrusos:** Los Bata'a tienen incontables razones para estar paranoicos; de todas formas, no todos los extraños son calificados como *l'idiot*, al menos no de un modo gratuito. Los no creyentes respetados son llamados *OgAs*, y son bienvenidos en los hogares de los Bata'a. La mayoría de los *OgAs* son de raza negra, y a menudo son descendientes de cambiaformas. Aunque los *Loup Garou* y los *Mokolé* pueden ser adversarios peligrosos, en muchas ocasiones los Bata'a comparten con ellos una causa común: el respeto por la tierra, el servicio a los espíritus y la expulsión de los vampiros.

La Tecnocracia nunca ha hecho muchos progresos en el Caribe; aunque las dos campañas militares estadounidenses (que, al menos, consiguieron mejorar las condiciones de vida en Haití) crearon un conducto para la infiltración de la Tecnocracia, todos y cada uno de los intentos que han hecho desde el siglo XVI por hacer valer algún tipo de derecho de propiedad sobre la laguna de Quinientos años han sido rechazados, bien por los *Setitas*, por las facciones *vudú*, o por los propios habitantes de la región. Las islas cuentan con una abundante historia mágica... nadie puede ir a decirle al hijo de un mambo que la magia es un fraude y pretender que se quede tan tranquilo! Aun así, cierto controlador del Sindicato ha metido bien sus manos en el sector turístico del Caribe, y esas manos se han ensuciado bastante. Los Caídos ya se le han echado encima; por ahora, nadie más se le ha dado cuenta.

Los propios Nefandos tienen una larga historia en las islas. Mientras muchos de los cultos *vudú* menores cuentan con su impronta si no con su presencia, el comercio de esclavos y el genocidio han convertido los poderosos Nodos de esta región en una fuente de poder estable. En las húmedas noches, los sectarios y sus maestros Caídos corrompen los servicios de *Les Invisibles* y los convierten en un culto a los baka, y a los vampiros que tan estúpidamente piensan que actúan por su cuenta...

Dos veces en la historia del Concilio, los representantes de los Cuentasueños y de los Verbena se han aproximado a los miembros de los Bata'a para ofrecerles la posibilidad de que se incorporen al Concilio de las Tradiciones. La primera oferta, en el año 1846, fue rechazada rotundamente. "Tenemos ya suficientes problemas como para inmiscuirnos en otra de las guerras del hombre blanco", fue la respuesta de Marie Laveau. Más tarde, tras la desertión de los *Ahl-i-Batin*, otro grupo de emisarios viajó hasta el Caribe. Desaparecieron para siempre. Dentro del Concilio se rumorea que los Bata'a habían obligado a los mensajeros a beber *nganga*, un nauseabundo brebaje hecho de hierbas, sangre y cerebros. Otros rumores especulan con la posibilidad de que los vampiros u otros monstruos esclavizaran o devoraran a estos magos. Nadie descubrió nunca la verdad. Hasta ahora no se ha recibido ninguna otra oferta. Los Bata'a son un Arte independiente.

Magia habitual



Muchos Efectos Espiritu (especialmente El Beso del Espíritu, Despertar lo Inanimado, Liberar a los Aulladores Locos, Puente Viviente y Crear Fetiche) son la especialidad de los Bata'a. Un conjuro similar a Esterilización Psíquica protege un hounfour y otros lugares sagrados. El Efecto de las famosas muñecas *vudú* requiere un "simple" conjuro de Correspondencia 3/Vida 2/Mente 2, o el favor de un espíritu que lo haga él mismo. Otros conjuros son:

Maleficio del Latido del Hombre (•• Mente, o ••• Espíritu)

Cualquier hombre del conjuro que se precie sabe cómo intimidar a los intrusos. Aunque la mayoría se apoya en un cierto sentido teatral y en su propio carisma, un Bata'a lo suficientemente habilidoso puede realmente perturbar la mente de su presa. Mientras habla, las sombras parecen alargarse y su voz resuena en los oídos del pobre idiota. Pronto, los latidos de su corazón se convierten en el estruendo de los tambores, y su volumen sigue aumentando de un modo ensordecedor hasta que el conjuro termina... o hasta que la víctima se vuelve loca...

[La variación de Mente crea un Impulso Subliminal basado en el latido del corazón del sujeto, después de retorcer las percepciones de la víctima sólo un poquito... una buena tirada de Manipulación + Intimida-

ción (cuya dificultad dependerá de las circunstancias) puede aumentar el Efecto enormemente; cuanto mejor sea la tirada, más duran los latidos atonadores. La versión Espíritu invoca a *Les Invisibles* para que atormen-ten a la víctima. Pero este método es mucho menos fiable que el primero.]

Uno con las Bestias (••••• o ••••• Vida, o ••••• Espíritu)

Los houngan y mambos más poderosos en ocasiones asumen la forma de ciertos animales, especialmente serpientes, delfines, cabras y búhos. A veces un loa otorga esta forma como un efímero regalo; otros consiguen sus nuevos cuerpos a través de sus propios poderes, que les han sido concedidos por los espíritus. Una larga danza y una canción, llevando un vestido hecho con la piel del animal en cuestión, desencadenan el cambio. La mayoría de los caribeños teme a los cambiaformas, y evita a cualquiera que mude a propósito su propia piel para convertirse en animal.

[Dependiendo de las formas que se quieran conseguir, este conjuro se parecerá a Cambio de Forma Menor o Metamorfosis Perfecta. Un bokor con mucha suerte puede conseguir que un espíritu cambie su cuerpo mientras lo posee, pero esto, como otros conjuros canalizados, es arriesgado.]

Escuchar y Obedecer (••••• Espíritu, ••••• Vida, o ••••• Vida, ••••• Mente)

Este aterrador mojo de bokor atrapa el alma de una persona y obliga a que su cadáver le obedezca. Así nace el zombi. Los métodos son

variados; la mayoría incluye una poción o un polvo mezclados en la comida de la víctima. Al poco tiempo, ésta fallece de un modo doloroso. Su cadáver es desenterrado, preparado ritualmente, y revivido para caminar eternamente, sin alma. El *ti-bon-ange* cae presa de las tempestades del espíritu, pero el *gros-bon-ange* permanece encerrado en un conducto (normalmente en un relicario, una botella de bruja, un animal o una calavera). Para posteriores torturas, los Bata'a pueden amenazar el conducto, mutilar el cuerpo, o ambas cosas. No existe un destino peor dentro de la cultura vudú.

[La magia de Espíritu atrapa el alma, partiendo en dos su esencia, mientras que la magia de Vida mata al hombre y resucita su cadáver. El *gros-bon-ange* es destruido para siempre; incluso si algún obrador de milagros consigue liberar al *gros-bon-ange* y devolver la vida al cuerpo, la víctima permanece vacía, sin capacidad de amar ni de sentir compasión. Una versión diferente aprisiona la mente del sujeto dentro de su propio y putrefacto cadáver, luego lo maneja como una marioneta hasta que el cuerpo se deshace. Este destino está reservado a chivatos, traidores y a los *idiots* que ignoran las advertencias de un bokor.]

Talismanes

••• Acero de Chango

Arete 3, Quíntaesencia 15, Coste 6

En una tierra poblada de enemigos, es bueno tener de tu lado una hoja de acero mágica. Este cuchillo, a menudo un machete, es consagrado al fuego y sacrificado a Chango. Si le agrada y está de acuerdo con su propósito, el Acero brilla al rojo blanco cuando se encuentra cerca de los Seguidores de Set, cegándolos hasta que el Bata'a pueda hacerlos trizas. Obviamente, el Acero inflige daño agravado cuando está ardiendo, pero sólo se enciende cuando está desenfundado en presencia de cualquier vampiro. Para cada combate se usa un punto de Quíntaesencia. Cuando este *Aché* se agota, Chango habrá retirado su bendición.

Cuchillo: dificultad 5, Fuerza + 3 (agravado), Ocultar C

••••• Coco Macaque

Arete 4, Quíntaesencia 20, Coste 8

El bastón del hechicero, un bastón negro dedicado al Barón Samedi o una muleta consagrada a Legba, se mueve solo. Danzando y brincando, el Coco Macaque espía el peligro, alerta a su propietario sobre acontecimientos venideros, e irradia magia mortal contra quienes quieran dañar a su amo. Se dice que algunos provocan pesadillas a los niños traviesos, o que revelan las mentiras de un cónyuge. El hombre o mujer que posea un Coco Macaque es alguien a temer.

En términos del juego, el Coco utiliza Correspondencia 1 para espiar, Fuerzas 3 para brincar, Tiempo 2 para prever el futuro y Vida 4 para matar. Ciertas variaciones usan Mente 2 ó 3 en lugar de las otras actividades. Se dice que ese tipo de bastones son irrompibles, pero que se queman muy fácilmente.

Compañero: Zombi (Coste: 2)

Comienza con una tos. Seca, convulsiva. El dolor nace en tus tripas, como si tuvieras un anzuelo oxidado abriéndose paso por tus entrañas, provocándote unos dolores atroces y desgarrándote la garganta. El aire de



tu garganta se convierte en polvo, luego en arena, luego en lodo. Muy pronto, todo se vuelve negro.

Entonces empieza el verdadero dolor.

Bienvenido al mundo del zombi, asesinado por los fantasmas, revivido por la magia y condenado a obedecer las órdenes del bokor. Tu alma ha sido separada en dos, una mitad está perdida en un remolino del infierno y la otra está encerrada en uno de los juguetes del hombre del conjuro. Al mismo tiempo que tu cuerpo se descompone, sientes como poco a poco cada capa de tu piel se despega y cae al suelo. Esa maldita peste que hueles, eres tú. Y mientras tus tendones crujen bajo tu piel deshecha, tu amo se carcajea, desenrollando su látigo.

Va a ser una noche muy larga.

Imagen: Al principio, el zombi parece un hombre normal, sólo algo cansado; una vez que empieza la descomposición, su piel se endurece, se resquebraja y se cae a puñados. Bajo este putrefacto caparazón, los músculos se vuelven de acero, y se cura cualquier daño provocado por quemaduras de fuego o de ácido. La piel, sin embargo, se cae, dejando al aire los tendones y casi incluso los huesos. Ninguna cantidad de daño puede destruir a un zombi (a no ser que sea quemado o completamente disuelto) hasta que su alma sea liberada. Algunas leyendas cuentan que un bocado de sal puede liberar al alma atrapada, así que muchos bokor cosen las bocas de sus zombis. Lo peor de todo son los ojos. Aquellos que contemplan la mirada de un zombi pueden ver los ecos de su destino.

Esos ojos están vivos. Y siguen siendo conscientes de lo que ocurre.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 1, Resistencia 5, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia de 2 a 0, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1

Habilidades: Alerta 1, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Intimidación 5, Pelea 4, Sigilo 3

Esferas: Ninguna

Fuerza de Voluntad: 10 (pero 0 contra el bokor que lo ha creado)

Niveles de Salud: OK x 5, -2, -3, -5, destruido

Valor de Armadura: 3

Ataques/Poderes: Regeneración (1 Nivel de Salud por turno excepto contra fuego o ácido)

Hija de Damballah

*Babaluaye gira sobre sus muletas,
dice vete si quieres,
tú quieres irte.*

—Paul Simon, "El ritmo de los santos"

Cita: *Caminar por la luz o por la oscuridad depende de ti. Déjate llevar por el miedo, y éste te devorará vivo.*

Preludio: Una vez, fuiste una buena chica, que cantaba en el coro y bailaba con los demás niños, sintiendo la alegría de vivir. Tu familia era pobre en cuanto al dinero pero rica en espíritu, y la Abuela Mambo te obsequiaba con dulces y con historias sobre Haití... no el cascarón putrefacto de una nación destruida, sino el Haití de los tiempos de la Abuela. Un lugar verde, lleno de promesas.

Entonces llegó la serpiente. Al principio, te hablaba en silencio, mientras te acurrucabas en tu rincón de la cama, respirando con dificultad, en las húmedas noches. Con el tiempo, empezó a aparecer cuando nadie más podía verle. Cuando ibas a por agua, cuando cortabas cebolla, cuando leías la Biblia. Ninguna oración le hacía desaparecer. La serpiente te llamaba, te aterrizzaba. Porque querías ir con él, y sabías que era un pecado.

Una noche, la serpiente se hizo real, se deslizó por debajo de una puerta y te arrastró hacia la noche. Sus ojos te obligaban a guardar silencio, aunque tampoco sentías ganas de gritar. A los quince, querías conocer el hambre de la serpiente, escuchar sus mentiras y aprender de su sabiduría. Te llevó a una laguna y te hundió hasta el fondo, donde podían verse huesos semienterrados en el lodo. Allí te cantó, y su voz era al mismo tiempo como el trueno y como una lluvia dulce. Damballah te Despertó para que te unieras a él, y pronto lo hiciste.

La llaman Abuela Mambo. Tu abuela. Tu profesora. Su voz habla con la sabiduría de la serpiente. Y sus palabras llevan consigo la bendición de Damballah.

Concepto: Una niña en pleno crecimiento que acaba de descubrir su herencia mágica. Criada en los barrios bajos por sus padres, dos buenos católicos, te has apartado del buen camino para seguir las locas enseñanzas de tu Abuela. Ahora sirves las mesas del Brazo de Gitano y estudias a *Les Invisibles*. El catre del salón de la Abuela es más cómodo que la cama que compartías en casa. Mamá y Papá no te hablan, pero no te importa. La vida es estupenda.

Sugerencias: Coqueta, lista, un poquito repelente, inquieta y fascinada por esta nueva vida. Bailas la danza del arco iris y devoras sabiduría como una serpiente se come un huevo. La bendición de Damballah es tu derecho de nacimiento. Nadie puede hacerte daño. Nunca.

Magia: Tus nuevas disciplinas fluyen de ti como el sudor de un bailarín. Vida y Cardinal te garantizan la influencia sobre las partes vivas de la creación de Damballah, mientras que Espíritu te permite hablar con *Les Invisibles*, e incluso tocarlos. Eres joven, aún no eres poderosa; aún así, la serpiente tiene sus propios planes. Puedes leerlos en sus ojos.

Equipo: Navaja automática, ropas de baile, bolsa de mojo llena de hierbas, un rosario y una botella de Jack Daniels.



EL LIBRO DE LAS ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Fanática*
Esencia: *Primordial*
Conducta: *Rebelde*

Tradición: *Bata'a*
Mentor:
Cábala: *Hija de Damballah*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●○○○
Destreza ●●○○○
Resistencia ●●○○○

Sociales

Carisma ●●●○○
Manipulación ●●○○○
Apariencia ●●●○○

Mentales

Percepción ●●○○○
Inteligencia ●●○○○
Astucia ●●○○○

Habilidades

Talentos

Alerta ●●○○○
Atletismo ●●○○○
Callejeo ●●○○○
Consciencia ●●○○○
Enseñanza ○○○○○
Esquivar ●●○○○
Expresión ●●○○○
Intimidación ○○○○○
Intuición ○○○○○
Pelea ●○○○○
Subterfugio ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. ●●○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ○○○○○
Do ○○○○○
Documentación ○○○○○
Etiqueta ●○○○○
Liderazgo ○○○○○
Meditación ○○○○○
Sigilo ●●○○○
Supervivencia ●●○○○
Tecnología ○○○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Cosmología ●○○○○
Cultura ○○○○○
Cultura y Sociedad *Vampiros* ●○○○○
Enigmas ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ●●○○○

Esferas

Cardinal ●●○○○
Correspondencia ○○○○○
Entropía ○○○○○

Espíritu ●●○○○
Fuerzas ○○○○○
Materia ○○○○○

Mente ○○○○○
Tiempo ○○○○○
Vida ●●○○○

Ventajas

Trasfondos

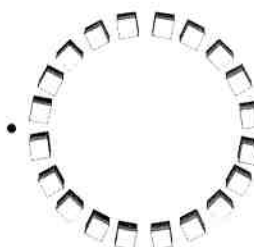
Mentor ●○○○○
Avatar ●●○○○
Destino ●●○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Areté

●●○○○○○○○○○○

Fuerza de Voluntad

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□



Paradoja

Otros rasgos

Bailar ●●○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tallido -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiencia



Hijos del Conocimiento: Un antiguo brebaje

**Por Wade Racine y Aaron Anderson;
basado en conceptos de Kevin Andrew Murphy**

La sustancia de la vasija exhibirá una gran variedad de formas; se volverá líquida y luego se coagulará un centenar de veces al día; algunas veces presentará la apariencia de ojos de peces, y otras parecerá formar diminutos árboles de plata, con sus ramas y sus hojas. Cada vez que la mires te causará asombro, en especial cuando la veas dividida en minúsculos y hermosos hilos de plata, como rayos de sol. Ésta es la tintura blanca...

—El Introitus Apertus



Jet inhaló por última vez el dulce aroma del humo del incienso de rosas mientras abandonaba la pista de baile. Su canción favorita interpretada por su grupo favorito convertía el baile en una experiencia casi religiosa para ella, y la Capilla Peligrosa era su bar preferido. Como de costumbre, se encaminó directa a la barra.

"Hace que uno se sienta vivo, ¿verdad?", comentó el camarero mientras le servía una copa. Jet le miró, luego sonrió. Él comprendía cómo ella se sentía cuando bailaba, convirtiéndose en la pálida emperatriz protagonista de la canción.

"Es más como si estuviera en otro mundo, más allá de la vida, más allá de la muerte", contestó mientras pagaba su copa. "No sé cómo describirlo. Es como si me convirtiera en otra persona... en lugar de ser simplemente yo". El camarero asintió con una sonrisa de complicidad. Jet no podía creerlo. Sabía a ciencia cierta que aquel hombre entendía exactamente de lo que ella estaba hablando.

"Te he cargado un poco más ésta", dijo el camarero, acercándole la copa. "Si no te gusta, invita la casa". Ella probó la bebida, y luego sorbió ávidamente el

increíble líquido que subía por la pajita. Aquello le golpeó la mente como un rayo. Podía ver; no con los ojos, no con la mente, sino con algo más. Podía ver a la gente bailando, pálidos halos alrededor de sus cuerpos. Sabía lo que sentían, sabía cómo se sentían. "Bienvenida al mundo", dijo el camarero mientras ella apuraba rápidamente la copa. "Te prepararé otra, pero tienes que pagarme sentándote aquí y charlando un rato conmigo". Jet aceptó de inmediato, porque, de algún modo, ella también comprendía al camarero, y por alguna razón la luz a su alrededor era la más brillante de todas. Y no estaría contenta hasta que no averiguara por qué.

Introducción

Los Hijos del Conocimiento son probablemente los más reservados de entre los practicantes de magia no alineados, y por una buena razón. Conocidos originalmente como los *Solificati* (los Coronados), participaron en la Gran Asamblea y se unieron al Concilio de las Nueve Tradiciones Místicas, ocupando el Sillón de Materia. Pero las cosas salieron terriblemente mal, y varios años después los *Solificati* se disolvieron. Aunque muchos tomaron caminos separados, otros se reagruparon y se hicie-

ron llamar los Hijos del Conocimiento, esperando así ocultar sus orígenes como Solificati. Desde entonces, se han vuelto muy reservados por miedo a las represalias, permaneciendo al margen del conflicto entre las Tradiciones y lo que hoy en día se conoce como la Unión Tecnocrática. Sin embargo, el tiempo juega en su contra, y pronto podrían tener que elegir un bando o arriesgarse a perecer.

Internamente, los Hijos del Conocimiento siguen llamándose a sí mismos los Solificati (singular Solificato). Consideran que su Tradición es la más antigua de todas, remontando el origen de su magia hasta la investigación alquímica europea de la Edad Media, e incluso hasta el arte de los árabes en España. En realidad, los árabes habían aprendido su oficio de los griegos, quienes habían desarrollado la alquimia en Egipto en el siglo IV a.C. Los Hijos del Conocimiento reverencian a la antigua figura del mundo helénico Hermes Trismegistus, el Tres-Veces-Grande, como fundador de su tradición mágica, y algunos incluso honran su forma original, la deidad egipcia Thoth, dios de las matemáticas y las ciencias.

Lejos de ser las polvorientas y socialmente aisladas ratas de laboratorio transmitidas por el folklore medieval, los Hijos del Conocimiento modernos disfrutan extendiendo su modo de iluminación por el mundo mortal. Y lo hacen aprovechando la ventaja que les conceden sus conocimientos en química (que es la "hija" moderna de la alquimia) y farmacología. Originalmente, la alquimia se utilizaba con el propósito de convertir una forma físi-

ca en otra, con la meta definitiva de conseguir la transmutación del plomo (o cualquier otro metal básico) en oro a través de la llamada "Piedra Filosofal". Sin embargo, los alquimistas Despertados se dieron cuenta de que esto no era más que una parábola, y de que la verdadera misión de la alquimia mágica era conseguir que el ser espiritual de la humanidad alcanzara un estado Despertado, una epifanía de unión con el universo. La Piedra Filosofal no era solamente para convertir el plomo en oro, sino para ayudar al ser humano a trascender los límites de la ignorancia espiritual. Los Hijos creían que todo lo que tenían que hacer era conseguir que la consciencia colectiva de la humanidad se abriera a la posibilidad de la iluminación trascendental, y entonces el propio conocimiento se revelaría ante todos.

Como seguidores de esta filosofía, los Hijos del Conocimiento están absolutamente enfrentados con la Tecnocracia, puesto que esta transcendencia universal es la antítesis virtual de todas las creencias y los objetivos de la Tecnocracia. Los Hijos han contemplado como su meta definitiva, la transcendencia espiritual, se aleja más y más a medida que la Tecnocracia impone su paradigma de banalidad entre las masas. Puede que esto sea lo que les haga acercarse de nuevo a las Tradiciones. Aunque los Hijos del Conocimiento opinan que gran parte de la filosofía de las Tradiciones es errónea, no se ven capaces de luchar en solitario contra la Tecnocracia. Para ellos, el viejo adagio que reza *El enemigo de mi enemigo es mi amigo* se vuelve cada vez más verdadero con el paso del tiempo.

Trasfondo: Los Coronados



La alquimia medieval era a la vez un arte y una ciencia. La premisa original de la alquimia, como se recoge en el *Corpus Hermeticum* en los cuatro primeros siglos después de Cristo, era que los metales básicos podían ser transmutados en oro y en plata liberándolos de sus impurezas inherentes. De Aristóteles, adoptaron la teoría de que todas las sustancias estaban hechas de *prima materia*, que comprendía los cuatro elementos: tierra, aire, fuego y agua. Todas las cosas eran consideradas combinaciones de estos elementos en distintas proporciones.

La alquimia floreció, y los alquimistas comenzaron a crear una comunidad mística secreta para la investigación y práctica de la magia. La astrología fue introducida en sus estudios como un medio para ayudar a determinar las épocas más adecuadas para intentar la transmutación, y el concepto chino de la medicina, adoptado por el gran alquimista árabe Jabir ibn Hayyan, reveló más adelante que si uno comía oro que había sido transformado a partir de un metal básico, podía alcanzar la inmortalidad.

La edad dorada de la alquimia fue alcanzada en Europa durante los siglos XII y XIII. Algunos de los mejores alquimistas de todos los tiempos (Arnaldo de Villanova, Alberto Magno y Roger Bacon) trabajaron en aquella época. Muchos alquimistas se unieron entonces y formaron una organización informal pero influyente, a la que llamaron los *Solificati*. Creían que el conocimiento y el esfuerzo compartido llevarían a todo el mundo más cerca del descubrimiento. Los rangos no dependían tanto de cuánto conocimiento hubiera acumulado uno, sino de cuánto había uno descubierto. Trabajaban codo con codo con la Orden de Hermes (con la que los Solificati actuales reclaman una historia común, aunque la Orden lo niega), y junto a ellos descubrieron muchas nuevas propiedades de la magia.

Entonces llegó la Orden de la Razón, amenazando con deshacer todo su trabajo. Por esta razón, los Solificati se unieron a las Tradiciones en la Gran Asamblea de 1457, enviando al mejor investigador con el que contaban en aquel momento, Diplomate Luis, para que se convirtiera en su Primus. Un Solificato de mucho talento, Heylel Teomin, incluso fue elegido para formar parte de la Primera Cábala, cuya misión era ayudar a extender la palabra tanto entre los Durmientes como entre los Despertados. Pero Heylel fue también el catalizador de la perdición de los Solificati cuando, en 1470, ayudó a la Orden de la Razón a tender una emboscada a los otros miembros de la Primera Cábala. En su juicio, Heylel adujo que lo había hecho para enseñar una lección a las Tradiciones, demostrándoles que la Orden de la Razón estaba más unida que las Tradiciones, y que las éstas podían trabajar juntas si se lo proponían (como hicieron para encontrarle y capturarlo). Por su papel en lo que se conoce como la Gran Traición, Heylel fue sentenciado a muerte, y sus Avatares gemelos le fueron arrancados y destruidos (ver *La Senda Frágil*). La denominación *Thoabath* ("Abominación") fue añadida junto a su nombre en todas las actas y documentos del juicio. Muchos Solificati defendieron las acciones de Heylel, aduciendo que había elegido el difícil camino del sacrificio

Léxico

Cununctio: "Conjunciones"; tres niveles de logros dentro del Arte.

Gran Despertar: Nombre del evento que, desencadenado por los Hijos del Conocimiento, causará un cambio paradigmático masivo de la creencia en la naturaleza de la realidad entre los Durmientes, provocando así la creación de la Décima Esfera.

Hermium: Auténtico Mercurio; también es el nombre de la tercera y más poderosa Cununctio.

Iluminación Trascendental: En jerga alquímica es el equivalente a la Ascensión.

Lunargent: Auténtica Plata; también es el nombre de la segunda Cununctio.

Orichalcum: Auténtico Oro; también es el nombre de la primera y más baja de las Cununctio.

Prima Materia: El material primero y original de toda la creación.

Prima Vis: Energía primaria que se encuentra en todas las cosas; Quintaesencia.

Solificati: (singular *Solificato*) Nombre original de los Hijos del Conocimiento, expulsados de las Tradiciones durante la Gran Traición; significa "Coronados"; también es el rango más alto entre las filas de los Hijos del Conocimiento.

Tienda: En la jerga común, es el laboratorio; también llamada taller.

Unidad: La legendaria "Décima Esfera" de los Hijos del Conocimiento.

personal para unificar a las Tradiciones. Otros despreciaron a Heylel por su traición, considerando que sus motivaciones eran nobles pero habían sido corrompidas, probablemente por la misma Orden de la Razón. Esta escisión dañó más aún a los Solificati y, en combinación con la desconfianza de las otras Tradiciones, provocó su desmoronamiento.

Durante toda la época de la Inquisición, los alquimistas de todas clases fueron perseguidos y asesinados, considerados como herejes y hechiceros malvados (hay quien dice que esto fue parte de la venganza del Coro Celestial por la Gran Traición). Pero aquello no frenó su trabajo. Aunque estaban desunidos, consiguieron que sus investigaciones se filtraran a través de canales informales de comunicación, y prosperaron en pequeños laboratorios ocultos. Muchos Solificati se unieron a la Orden de la Razón, dentro de la que, con el tiempo, dieron origen a los Ingenieros Electrodinámicos y a los Ingenieros Diferenciales (que a su vez se convirtieron más adelante en las Tradiciones de los Eteritas y de los Adeptos Virtuales, una ironía que no se les escapa a los Solificati). La mayoría de los Solificati regresó a los talleres solitarios, viviendo y muriendo por su cuenta y riesgo. Un grupo formado por doce supervivientes de los Solificati originales conservó su antiguo nombre y continuó sus investigaciones. Estos doce supervivientes tuvieron que confiar en sus viejos amigos de la Orden de Hermes para que los protegieran y les ayudaran a conservar su anonimato; muchos magos de las Tradiciones, especialmente los Coristas Celestiales y los Verbena (que creían que Heylel había traicionado también a su representante Eloine, que era su amante, y que había ocultado a los hijos de la pareja dentro de su Tradición), guardaban un gran rencor hacia la "Camada de Thoabath". A cambio, los doce les proporcionaron investigaciones y descubrimientos de una calidad pasmosa, que sobrepasaban en mucho las posibilidades alquímicas que los Herméticos hubieran podido contemplar. La Orden de Hermes mantuvo en secreto la existencia de los Solificati, puesto que no deseaban matar a la gallina de los huevos de oro alquímicos. En el año 1500, el grupo adoptó el nombre de "Los Hijos del Conocimiento".

El Renacimiento supuso una tregua y una época de reconstrucción para los últimos Solificati. Con el tiempo, los supervivientes tomaron nuevos Aprendices, y hacia 1700 el número de miembros del Arte había aumentado hasta llegar a varias docenas. Los viejos maestros enseñaron a sus alumnos la lección de la Gran Traición, la lección que las Tradiciones no habían sido capaces de aprender: la verdadera unificación y el equilibrio, al igual que en alquimia, sólo se consiguen cuando todos los elementos han sido unidos en las proporciones adecuadas. Este Gran Conocimiento, como ellos lo llamaron, estaba fuertemente relacionado con la numerología, que estaba empezando a gozar de mucha popularidad entre los alquimistas. Las Tradiciones sólo eran nueve, pero Heylel, como parte de la Primera Cábala, había sido en realidad dos personas: un hermafrodita creado de la unión de dos Solificati. Así, el número real de miembros de la Primera Cábala era diez. En numerología, los números que forman el diez (el uno y el cero) se convierten en uno cuando se unen. Ellos creían que ésta era la lección que Heylel estaba intentando enseñar como parte de la Gran Traición, que sólo mediante la verdadera unidad de intenciones se ganaría la Guerra de la Ascensión. ¿Pero cómo podía conseguirse esa unidad?

Fue sólo durante la Revolución Industrial, tras unos cuantos siglos más de búsqueda de almas y descubrimientos intelectuales, que los Hijos del Conocimiento se dieron cuenta finalmente de cómo alcanzar su meta. Para conseguir la verdadera unidad dentro de las Tradiciones tenían que unificar la magia. Puesto que el Concilio de las Tradiciones sólo había designado nueve Esferas mágicas, la primera Tradición debía descubrir la Décima Esfera. Los Hijos llamaron a este santo grial *Unidad*, un noble logro que sólo se manifestará cuando los Durmientes hallan sido Despertados a la magia del mundo. Un simple vistazo a las horribles condiciones de vida de las masas y al férreo control que ejercía la Orden de la Razón (que pronto pasó a llamarse la Unión Tecnocrática) fue suficiente para convencerles de la necesidad de alcanzar esta meta. Los Durmientes debían ser Despertados a toda costa, y la fórmula



alquímica de los Hijos del Conocimiento era simplemente aquello que les ayudaría a cumplir esta tarea. Sólo ellos podían utilizar la magia disfrazándola de ciencia. Una vez que los Durmientes fueran Despertados, el propio poder del movimiento sería el catalizador que abriría la Esfera de Unidad a los alquimistas.

División de los elementos

El avance decisivo tuvo lugar en 1943. Un alquimista Hermium suizo, el doctor Albert Hoffman, descubrió accidentalmente una sustancia que provocaba inusuales visiones, extrañas pautas de pensamiento y experiencias cercanas a la locura. En los años posteriores, muchas de las personas que tomaron dicha sustancia contaron después que les había abierto la mente a las maravillas del universo y les había ayudado a descubrir nuevas sendas de iluminación espiritual. La sustancia que Hoffman había descubierto era el ácido lisérgico o LSD (se rumorea que fue aceptado dentro de los Solificati gracias a este descubrimiento). Los usos místicos y alquímicos de esta sustancia fueron ocultados incluso de la Orden de Hermes (aunque muchos sospechaban que los magos del Culto del Éxtasis ya comprendían estos conceptos, sino la fórmula en sí). Aunque los brujos Herméticos habían sido durante mucho tiempo amigos y partidarios encubiertos de los Hijos, los alquimistas temían

que los poderosos magos de esta Tradición intentaran arrebatársela lo que tanto les había costado conseguir.

La inmortalidad (o al menos la longevidad) era una de las metas principales de la investigación alquímica. Aunque a comienzos del siglo XX muchos de los doce Solificati supervivientes habían sucumbido a la edad, a la enfermedad o a la casualidad, cuatro sobrevivieron en la era moderna. A estos cuatro, y a sus clásicamente entrenados Aprendices, no les hizo demasiada gracia la idea de una droga psicoactiva que pudiera proporcionar un "billete" hacia la iluminación. Un cisma, que había ido surgiendo gradualmente durante el turbulento siglo XX, dividió a los Hijos en dos bandos: uno que defendía las antiguas creencias de alcanzar la iluminación a través de logros, y otro que se inclinaba por la "piedra angular alucinógena" del cambio futuro.

Hoy en día, la mayoría de los Hijos del Conocimiento sigue este segundo camino; para ellos, el LSD es la Piedra Filosofal moderna, el modo de mostrar a las masas todas las posibilidades de la magia en el universo, y los cimientos de la Décima Esfera. Animados por los éxitos que consiguieron en la década de los sesenta y de nuevo en los noventa, se preparan para llevar la lucha por la iluminación mágica a las calles. Mientras los viejos alquimistas aún trabajan solos y en secreto, esta nueva generación prefiere trabajar entre las masas. Se apoyan en el hecho de que las Tradiciones vuelven a ser nueve, que les falta sólo la Décima esfera, y por lo tanto el décimo sillón, para convertirse en una sola fuerza, con una sola mente y una sola visión. Los jóvenes Hijos del Conocimiento pretenden formar esta décima Tradición, y crear su propio sillón: el Sillón de la Unidad.

Cultura



A pesar de lo que muchos puedan pensar de los Hijos del Conocimiento debido a su reciente asociación con el LSD y otras sustancias químicas alteradoras de la mente, hay que decir que ni están detrás ni forman parte, siquiera de un modo remoto, de la industria de la síntesis de drogas ilegales. Están convencidos de que estas sustancias son un medio, no un fin, y aborrecen el abuso del consumo de drogas tanto o más que los Cultistas del Éxtasis. Para ambos grupos, la adicción a las drogas (física o psicológica) se concentra en las piedras del camino en lugar de en la experiencia del viaje. Aunque muchos Hijos destilan y distribuyen potentes psicoactivos, lo hacen para promover la iluminación y no buscando un beneficio personal.

Los Hijos del Conocimiento son investigadores serios y eruditos, que perfeccionan sus métodos, preparándose para un único golpe maestro. Despertar a unos cuantos Durmientes de una vez no provocará el tremendo cambio de la Realidad necesario para crear la Esfera de Unidad, pero es un comienzo. A pesar de su intensa búsqueda de la creación de la Décima Esfera, aún sobresalen en el arte de la transmutación; de hecho, las teorías que sustentan este arte son lo primero que se enseña a los nuevos aprendices, para que puedan empezar a realizar las asociaciones mentales de la transmutación física y de la transformación de la consciencia por sí mismos.

Mientras los Hijos del Conocimiento antiguos y tradicionales suelen aislarse, la nueva generación extiende la consciencia química socialmente, tomando cuidadosa nota de los efectos que tiene en una gran variedad de personas y en las más diversas localizaciones. Por ahora, tratan de encontrar principalmente a quienes buscan la iluminación, dirigiéndoles entonces hacia el que sea el mejor camino para cada individuo. Así, muchos Hijos de la nueva generación suelen aventurarse fuera de sus laboratorios, o establecen estos laboratorios en lugares "abiertos" para facilitar su contacto con la sociedad. Bares en los que se sirven "bebidas energéticas" en lugar de alcohol, establecimientos New Age e incluso unas pocas tiendas psicodélicas pueden tener talleres de alquimistas en sus cuartos traseros o en sus sótanos.

Sin embargo, uno de los principales defectos del carácter de los alquimistas es que sufren de un pequeño complejo de superioridad. La historia nos cuenta que los Solificati fueron despreciados por causa de la Gran Traición, y que las otras Tradiciones desconfiaban de los Solificati debido a que muchos de sus miembros apoyaron las acciones de Heylel. Sus descendientes modernos (y los supervivientes) se regocijan pensando en su papel secreto de salvadores de las Tradiciones, como los catalizadores que conseguirán que las Tradiciones sean una. Pero deben ser muy cuidadosos con este hecho, puesto que temen una reacción violenta de las Tradiciones si éstas descubrieran sus planes. En una levemente temeraria muestra de arrogancia, los Hijos modernos proclaman su unidad con Heylel Teomin vistiendo togas blancas en las ocasiones formales (con los dibujos y marcas apropiados dependiendo del rango del alquimista). Para remarcar su verdadera inocencia y su pureza, Heylel vistió ropas blancas durante su juicio.

Los Hijos del Conocimiento prestan escasa atención a otras sociedades mágicas no afiliadas. Como las Tradiciones, tienden a desestimar las sociedades consideradas "Artes", si es que las llegan a reconocer. La única excepción a esto son los Wu Lung de China (ver Capítulo ocho). Estos antiguos brujos cuentan con su propia y antiquísima tradición alquímica, y durante siglos han intercambiado libremente secretos con los Hijos. Debido a toda su parafernalia moderna, los Hijos del Conocimiento son un grupo bastante aristocrático; por eso, se sienten cómodos con la cultura imperial de los Wu Lung.

Aunque la visión que los Hijos tienen de los Durmientes pueda ser algo paternalista, pocos de sus miembros se referirían a los no Despertados como "inferiores". Estas almas sumidas en la ignorancia son compadecidas más que dominadas. Todos los Durmientes son considerados conversos potenciales, las masas de la humanidad que los Hijos del Conocimiento salvarán un día del sueño de la ignorancia. A menudo, un alquimista hará todo lo que esté en su mano para enzarzarse en profundas conversaciones filosóficas con quienes entren en su establecimiento o en los lugares que suela frecuentar, e intentará guiar el progreso mundano hacia el camino de la iluminación. Cuanto antes puedan los Hijos recopilar más datos y encon-

trar más personas en las que probar sus conceptos y teorías, antes esperan también poder hallar el proceso que desencadenará el Gran Despertar.

Creencias

Todas las criaturas inteligentes del mundo poseen el potencial para Despertar. Es el orden natural de las cosas. Igual que todas las cosas del universo provienen de la *prima materia*, del mismo modo toda la iluminación del universo proviene de una misma fuente de sabiduría. Abriendo su mente a la iluminación, una persona puede buscar la iluminación desde dentro, templándola gracias a sus experiencias exteriores. Los Hijos del Conocimiento pretenden volver a abrir las mentes de los Durmientes a la *prima vis*, la energía primaria que lo domina todo. Aprovechar esta energía primaria permitirá a los Hijos del Conocimiento cambiar la propia Realidad.

Los Hijos del Conocimiento basan sus afirmaciones sobre la *prima materia* en dos puntos fundamentales: primero, la moderna teoría del big bang; opinan que si *eso* no es prueba suficiente de que todas las cosas tienen el mismo origen, entonces nada lo será. Segundo, la existencia del Primum, el metal más duro que existe, hecho de *materia prima* en la proporción perfecta. Los Hijos del Conocimiento conocen el secreto de la creación del Primum, el cual verifica su creencia de que un alquimista puede crear cualquier sustancia a partir de otra simplemente reequilibrando el material del que está compuesta.

Del mismo modo que un alquimista altera las composiciones físicas de las cosas para convertir, digamos, el plomo en oro, también puede alterar la mente y el espíritu modificando el equilibrio de las fuerzas que los componen. Esta metafísica Piedra Filosofal es la meta actual de los Hijos del Conocimiento. Buscan la fórmula definitiva, el componente definitivo, el proceso definitivo que encaminará las mentes de los Durmientes hacia la iluminación, provocando el Gran Despertar. De un modo individual, han tenido cierto éxito, pero el porcentaje de fallos sigue siendo mucho más elevado de lo que a los Hijos del Conocimiento les gustaría. Mediante una gran variedad de métodos diferentes, tratan de descubrir la fórmula que, al ser introducida en masa entre la población, traerá como resultado una profunda experiencia trascendental.

Con este fin, la mayoría de los Hijos del Conocimiento pasa la mayor parte de su tiempo en el laboratorio, estudiando minuciosamente polvorientos mamotretos escritos en idiomas casi olvidados. Luego sacan sus creaciones a la calle para realizar "pruebas de campo". Distribuyen polvos, ungüentos, comestibles, bebidas, drogas y toda clase de mejunjes. El humo para inhalar está ganando bastante popularidad, y algunos iniciados modernos han comenzado a experimentar con la luz y el sonido como medios para abrir las puertas de la percepción. La magia de los Hijos del Conocimiento depende en gran medida de sus focos; esto es inherente a la naturaleza de la magia que practican. Los fundamentos mismos de la alquimia se basan en las sustancias que componen las cosas, e incluso la alteración y la expansión de la mente deben comenzar por la alteración del equilibrio de su composición.

Estilo mágico

La alquimia es una curiosa mezcla de ciencia y filosofía, llena de palabras secretas, poderosos símbolos y antiguos rituales arcanos. Los Hijos del Conocimiento aún consideran las verdades alquímicas básicas como los cimientos de su magia, pero muchos Hijos se han vuelto más filosóficos en el transcurso de los últimos siglos. Esto no debería sorprendernos, si consideramos que incluso los primeros alquimistas no mágicos ya se percataron en su tiempo de que las creencias son tan importantes como los hechos.

Los Hijos del Conocimiento basan su magia en el funcionamiento físico de su arte; su ciencia siempre ha funcionado y probablemente siempre funcionará. Esta rigidez los limita, como a los Tecnomantes, a realizar únicamente Efectos basados en algún foco físico; sea cual sea el Areté del alquimista, no puede renunciar a su foco. Sin embargo, la creencia de los Hijos en potentes brebajes y métodos ayuda a que la magia alquímica sea



Hijos del Conocimiento: Un antiguo brebaje



flexible y a menudo coincidente. La amplia naturaleza de la propia alquimia permite a un alquimista asimilar nuevos conceptos de magia y ciencia de un modo sencillo, lo que, para los Hijos, demuestra la validez de su Décima Esfera. Ciencia y magia son reconciliables, y la Unidad será la clave para lograrlo. Después de todo, nada es verdaderamente "artificial", puesto que en realidad todo proviene de la *prima materia*.

Aunque los Hijos tradicionales luchan por alcanzar la perfección en soledad, los radicales (que superan en número a los tradicionalistas) consideran que el mundo exterior es el *verdadero* laboratorio. Así, los jóvenes se preparan para tratar con el mundo exterior; en remotos laboratorios, estos "agentes" crean focos para practicar magia improvisada: bombas de humo, bálsamos y líquidos curativos, pociones, incluso prendas de vestir especiales. Como una "División Q" alquímica, estos magos imbuyen sus herramientas con los ingredientes y preparativos necesarios a través de antiguos y modernos rituales. Muchos Hijos del Conocimiento llevan consigo estos artefactos preparados para usarlos en el momento más oportuno. Esta dependencia en los focos también consigue que cualquier actividad normal y corriente parezca de algún modo coincidente. Al fin y al cabo, es mucho más sencillo para un Durmiente creer que se ha mareado por causa del humo de una granada, de lo que sería para él aceptar que su malestar es debido a un rayo de luz azul verdosa.

La experimentación es tan importante como aprender aquello que ya ha sido descubierto. Por lo tanto, los Hijos del Conocimiento de ambos bandos buscan nuevas técnicas y experiencias. A través de la experimentación, uno adquiere la intuición necesaria para seguir nuevas sendas de investigación. Incluso el simple hecho de redescubrir la capacidad de asombrarse ante el modo en que funciona un objeto es suficiente para motivar a un alquimista a que explore nuevas rutas de pensamiento e investigación.

La alquimia también está poderosamente cargada de simbología. Incluso el equipo que los alquimistas han utilizado en sus laboratorios durante siglos ha alcanzado un cierto significado. Esto se traduce en laboratorios llenos de equipamientos muy especiales y en métodos exactos de creación de focos. Por ejemplo, un alquimista que desea fabricar una poción que derrita el hormigón debe utilizar herramientas y contenedores hechos de arcilla, puesto que la arcilla está estrechamente relacionada con la tierra, lo que ayuda a conseguir el equilibrio apropiado para la poción. Atraer a un Durmiente hacia la iluminación es más complicado, y depende en gran medida de cada persona. Si el sujeto en cuestión es amante de la música, el alquimista puede ayudarse de un disco de Mozart o de las Violent Femmes, en combinación con un poco de incienso (oculto entre el humo de una discoteca, por ejemplo) y la administración de una poción, para ayudar a prolongar una experiencia potencialmente trascendental.

Esferas

La primera Esfera que aprenden todos los Hijos del Conocimiento es Materia. Esto implica los fundamentos de toda la experimentación alquímica en la forma más básica: la transmutación de una sustancia física en otra. Los Hijos del Conocimiento han escrito extensas (algunos incluso dirían exhaustivas) obras sobre esta Esfera. Muchos de estos libros han llegado a manos de los magos de las Tradiciones, y están entre los tesoros más preciados de la colección de cualquier Hermético.

Materia está considerada un medio por el que provocar cambios en prácticamente cualquier cosa que no esté viva. Los Hijos comienzan por aprender los poderes básicos de los elementos y los momentos en los que cada uno de estos elementos está en su punto más fuerte. Estudiando los distintos componentes de la materia, el alquimista aprende cómo cambiar estos componentes de un modo sutil, haciendo posible la verdadera transmutación. De este modo, mejora las cosas hasta alcanzar la perfección. La creación de los "auténticos" metales es sólo el principio, así como la creación de la mente disciplinada es sólo el primer paso hacia la iluminación. Los alquimistas modernos utilizan sus poderes de Materia para convertir al propio mundo en un lugar mágico.

Secundando Materia encontramos la Esfera de Mente. Usada principalmente en conjunción con Materia, el Hijo utiliza Mente para descubrir secretos ocultos y misterios. A partir de ahí, es una tarea sencilla conducirlo hasta un estado trascendental. Los sueños de infancia, las fantasías adultas y los simples deseos son cosas que el alquimista utiliza para tejer un patrón de descubrimiento. Sin embargo, el verdadero problema es encontrar un patrón universal para todo el mundo, y luego llevarlo a cabo de una sola vez. Únicamente cuando este patrón sea descubierto podrá tener lugar el Gran Despertar.

Los poderes de Mente también se usan para leer las impresiones psíquicas de los objetos. Igual que los objetos son afectados por el equilibrio de sus componentes, también se ven afectados por las impresiones que dejan sobre ellos quienes los usan... es decir, por la Resonancia. Muchas veces los Hijos del Conocimiento realizan elaborados rituales purificadores sobre sus focos y sobre otros objetos que heredan o descubren, para asegurarse de que las impresiones de sus antiguos portadores no nublan su propia magia. Por último, los Hijos utilizan Mente para realizar viajes astrales, el método supremo de meditación, en el cual la mente se separa de los elementos y alcanza el equilibrio por sí misma.

Focos habituales

Los focos más comunes de un alquimista son su laboratorio y sus herramientas. A menudo este equipamiento se utiliza para crear otros focos en lugar de sus propios Efectos mágicos. El producto más habitual del trabajo de laboratorio de un alquimista es el **elixir**, término genérico para cualquier compuesto. Existen cuatro clases principales de elixires:

- Las **pociones** son elixires en estado líquido, ingeridas para provocar Efectos mágicos. Las pociones casi siempre son almacenadas en frascos, pequeñas botellas o en petacas apropiadas para pociones. Las pociones son la forma más habitual de elixir, y suelen asociarse con el elemento del agua.

- Los **polvos** habitualmente se transportan en pequeñas petacas o frascos. Su versatilidad los hace muy útiles; un polvo que sirva para que el color de la ropa del alquimista se funda con el de una pared de ladrillos, por ejemplo, será rociado sobre la ropa, mientras que un polvo cuya función sea hacer que alguien se quede dormido será espolvoreado en la comida o la bebida. Los polvos deben ser guardados en contenedores sellados hasta que vayan a usarse. La razón se encuentra en la tradición de que los polvos están estrechamente relacionados con la tierra, y el aire, el opuesto de la tierra, degradaría su eficacia.

- La **pastilla** es una de las formas menos habituales de elixir. A esta tableta, normalmente del tamaño de una uña de un dedo pulgar, se le prende fuego para que emita humo alquímico. Aunque para utilizar las pastillas más comunes se necesita cierto tiempo, los alquimistas más modernos las incorporan a pequeños artefactos explosivos, como granadas de humo caseras. Cualquiera que inhale este humo se convierte en blanco de la magia alquímica. Las pastillas, por supuesto, se asocian al fuego.

- Por último encontramos los **ungüentos**, cremas o geles que se extienden por la piel o sobre la superficie de un objeto. Un ungüento se adhiere rápidamente y se une a la superficie con la que está en contacto... por eso los alquimistas tienen mucho cuidado de llevar siempre guantes cuando utilizan este tipo de elixires. Un ungüento extendido sobre un objeto permanecerá efectivo durante un mes aproximadamente. Los ungüentos que se usan para afectar a personas pueden incluso ser aplicados sobre un objeto y afectar a la primera persona que toque dicho objeto. Los ungüentos se asocian con el aire puesto que deben interactuar con éste para funcionar como es debido.

De todas formas, cada foco depende de la investigación del alquimista; muchos "descubrimientos especiales" hacen el papel de foco excepcional (**Mago**). Algunos alquimistas están comenzando a experimentar con la luz y la electricidad, utilizando sus conocimientos en química moderna para conseguir las transformaciones mágicas. Otros focos habituales son las cartas astrales, el equipamiento de muestreo, los libros de

consulta de alquimia, las tizas (para marcar los símbolos alquímicos apropiados) y las tintas especiales que se usan en superficies poco comunes (como la piel humana o ciertos metales lisos y no porosos).

Organización

Los Hijos del Conocimiento se organizan en Aprendices, tres grupos menores de Cununctio y el grupo más alto de todos, los Solificati. Existen muy pocas estructuras internas y muy pocas normas dentro de los Hijos del Conocimiento; no las necesitan. Cada alquimista demuestra su valía a través de su trabajo, no mediante supuestas posiciones de poder o de autoridad. Los alquimistas valoran a quienes comparten sus descubrimientos, y otros les buscan para adquirir nuevos conocimientos. Esto fomenta la comunicación abierta. Para los Hijos del Conocimiento, el antiguo dicho "publicar o perecer" es dolorosamente cierto.

- Los **Aprendices** son el rango más bajo dentro de los Hijos del Conocimiento, aquéllos que aún estudian los principios básicos de la Esfera de Materia. Los Aprendices aprenden como mínimo de un Cununctio Hermium; convertirse en Aprendiz de un Solificati supone un gran honor y mucho prestigio. Además de aprender los caminos de la alquimia mágica de un profesor, un Aprendiz también realiza tareas mundanas en el laboratorio, entre las que se incluyen ocuparse del reaprovisionamiento, de medir los ingredientes para los experimentos, de limpiar el equipo del laboratorio, e incluso zurcir, lavar, cocinar y planchar. Un Aprendiz pasa mucho tiempo a solas, meditando sobre sus lecciones, familiarizándose con los métodos de pensamiento que son críticos para el descubrimiento alquímico.

- El primer rango que recibe un Aprendiz tras pasar la Prueba de la Piedra Filosofal (en la que debe demostrar su habilidad para convertir el plomo en oro... en términos de juego, alcanzar el Rango Dos en Materia) es el de **Orichalcum**, una palabra que significa "Auténtico Oro". Este es el primer y más bajo nivel de Cununctio. En este momento, el recién nombrado Orichalcum suele establecer su propio laboratorio, y comienzan las largas horas de paciente trabajo para crear sus propias y únicas fórmulas y Efectos mágicos. Para ser promocionado hasta el siguiente Cununctio, el Orichalcum debe crear una nueva fórmula o Efecto mágico, o una variante efectiva de una fórmula o Efecto ya existente. Tendrá éxito si otros alquimistas pueden leer su tratado y reproducir el Efecto con resultados regulares y predecibles. El Orichalcum expande su habilidad para llegar más allá de la simple y lógica transmutación, buscando cambios más radicales en las sustancias con las que trabaja.

- Tras publicar su primera fórmula alquímica mágica, que tendrá que ser aceptada por al menos cinco Cununctio de rango superior, el Orichalcum asciende a **Lunargent** Cununctio, la conjunción de Auténtica Plata. Ahora, el alquimista explora más allá de la transmutación de la materia física, pasando a transmutar pensamiento y percepción. El Lunargent usa sustancias alquímicas y fármacos alteradores de la mente para abrir sus sentidos místicos al patrón de la creación, y luego a las posibilidades inherentes de cambiar este patrón (en términos de juego, aprende a usar al menos un punto en cada Esfera). En este momento, el alquimista aprende a arreglar lo que estaba roto, y a crear cosas que aún no han sido creadas a partir de la propia *prima materia*.

- El siguiente nivel de reconocimiento es la promoción hasta **Hermium** Cununctio, la conjunción del Auténtico Mercurio. Habiendo llegado a dominar la habilidad de transmutar unas sustancias en otras sustancias y formas radicalmente diferentes (Materia 4), el candidato elabora una disertación sobre un aspecto del pensamiento alquímico y lo presenta ante un grupo de siete alquimistas del Hermium Cununctio. Este trabajo no sólo debe ahondar en los aspectos físicos de la transmutación, también tiene que relacionarlos con las teorías filosóficas en las que ésta se basa. Después de que la disertación sea aceptada, el alquimista alcanza el rango de Hermium, el más elevado de todos los Cununctio. A partir de este momento, el alquimista suele empezar a buscar su propio Aprendiz, puesto que ahora necesita una gran cantidad de ayuda para realizar su trabajo.

• Los **Solificati** son los maestros de la magia alquímica. Sus trabajos se distribuyen ampliamente tanto entre los hijos del Conocimiento como entre la población en general. Todos los alquimistas mágicos están familiarizados con los Solificati, y a menudo muchos de los trabajos de los Solificati se encuentran en la lista de lecturas obligatorias de los Aprendices. No hay un límite exacto en el número de Solificati, pero no existen más de veinte de estos Maestros. Para convertirse en Solificato, un alquimista del Hermium Cununctio debe haber entrenado al menos a cinco Aprendices que hayan ascendido a Orichalcum Cununctio, y tiene que haber publicado varios trabajos de investigación sobre la transmutación y la iluminación filosófica. Un alquimista no solicita ascender a Solificato; por el contrario, tiene que ser invitado a presentarse ante una reunión de Solificati para exponer sus teorías y sus ideas. Estas invitaciones se dan según las credenciales alquímicas de cada mago, las investigaciones que haya publicado y la disposición y la conducta generales. Si los Solificati estiman que el Hermium lo merece, le invitan a convertirse en uno de los Coronados a través de un elaborado y secreto ritual alquímico.

Existen aproximadamente ciento cincuenta Hijos del Conocimiento; muchos residen en Reinos del Horizonte y en Sanctasanctorum donde sus experimentos no causan problemas a nadie. Todos los miembros del Arte se reúnen una vez cada cuatro años en un momento determinado y en un lugar conocido. Allí, debaten sobre muchas cosas, no sólo sobre magia. En las tres últimas reuniones, han surgido serias discusiones sobre el modo de aproximarse a las Nueve Tradiciones, buscando su ayuda y sus conocimientos para encontrar la Décima Esfera. Algunos elementos radicales incluso han llegado a sugerir que los Hijos del Conocimiento deberían intentar un regreso formal a las Tradiciones antes de descubrir la Décima Esfera, pues opinan que quizás la mera presencia de una Décima Tradición crearía una atmósfera positiva para la finalización de la búsqueda. Hasta ahora, los

Solificati han frenado en seco a los radicales, pero una minoría significativa de los Cununctio está empezando a unirse a la causa.

Iniciación

Los Hijos del Conocimiento no tienen problemas a la hora de encontrar reclutas. Simplemente buscan gente que tengan un ávido interés por la alquimia, la química y lo oculto. Una mente abierta también es importante.

Un profesor normalmente empieza por socializar con el iniciado; a menudo le invita a fiestas, donde el profesor y algunos de sus colegas le animan a entablar conversaciones sobre metafísica y magia. Mientras tanto, evalúan la fuerza del Avatar del iniciado. Si lo consideran adecuado, entonces comienza el verdadero entrenamiento.

Para empezar, el profesor enseña al iniciado unos cuantos trucos alquímicos sencillos. Le explica los procesos, y luego le invita a que lo intente él mismo. Si tiene éxito, aunque sea sólo parcialmente, el alquimista se ofrece a acoger al iniciado y convertirlo en su Aprendiz. Por supuesto, todo esto no es tan fácil como parece. Muchos Aprendices potenciales fracasan en sus primeras pruebas, incluso aunque tengan Avatares poderosos. Sin embargo, pueden intentarlo tantas veces como quieran. Aquellos que persisten tienen éxito. Los que no persisten fracasan, y nunca se convierten en alquimistas. A muchos de los mejores alquimistas les resultó muy difícil dominar sus primeros Efectos mágicos, pero todos opinan que aquello les enseñó a perseverar ante las adversidades.

Dirigir un ritual de Aprendizaje es bastante sencillo, algo que incluso un Hermium sabe cómo hacer. Requiere la purificación del cuerpo, un reequilibrio de los componentes esenciales de la mente y la materia; el profesor lleva al nuevo Aprendiz al estado de receptividad necesaria para la nueva iluminación. El modo de conseguir esto varía según cada individuo, dependiendo de lo que el Aprendiz necesite para alcanzar este estado, y a menudo se centra en las actividades que le hacen sentir vivo. El Hermium dibuja símbolos alquímicos en su cuerpo y en el del Aprendiz, así como en el "área de trabajo" en la que tiene lugar el equilibrio.

Un elemento común a todas las iniciaciones es el Juramento del Alquimista, en el que el Aprendiz promete dedicar su vida a la exploración de los misterios del universo, y compartir sus descubrimientos con sus hermanos y hermanas alquimistas. A cambio, el Hermium promete enseñar al Aprendiz lo mejor que pueda. Romper este juramento provocará el aislamiento social del Aprendiz o hará que el Hermium sufra la censura oficial. La censura es el rechazo de todo aquello que el Hermium tenga que decir sobre cualquier asunto, y la negación a compartir toda información con él. La censura puede prolongarse durante un tiempo indeterminado; la más larga jamás conocida duró más de cien años.

Acólitos

Los ayudantes de laboratorios son los acólitos más comunes. Suelen ser universitarios que han elegido asignaturas de laboratorios científicos, e incluso algunos estudiantes de instituto brillantes (pero aún no Despertados) que quieran trabajar a tiempo parcial después de clase. Unos cuantos acólitos provienen de la "cima" de la cultura de las drogas, la flor y nata de la tropa alucinógena... no traficantes de drogas sino buscadores de visiones que demuestran ser algo más que meros drogatas. Esta gente tiene menos tendencia a alarmarse por causa de algunas de las cosas más inusuales que pueden ver mientras trabajan en un laboratorio alquímico. Este tipo de acólitos no son los típicos "colgados"; a menudo son personas extremadamente inteligentes, con habilidades e intereses esotéricos y que tienen mucho que aportar.

La vida trabajando para los Hijos del Conocimiento puede ser, como poco, extraña. Casi todos los alquimistas tratan bien a sus ayudantes, les consideran empleados valiosos y les pagan generosamente por el trabajo que realizan, normalmente con dinero (después de todo, crear dinero y objetos de valor es algo sencillo para un alquimista). A menudo los estudiantes también buscan ayuda en sus estudios mundanos, aunque los alquimistas

Estereotipos

Tradiciones: Hace muchos años intentamos unirnos a ellos, para convertirnos en uno con su idea de la unidad de las Esferas. Están ciegos, por eso no han comprendido la lección de la "Gran Traición" de Heylel Teomin, aunque a nosotros también nos costó mucho tiempo reconocer la verdad. En el futuro regresaremos a ellos... como salvadores, entregándoles el arma definitiva para ganar la Guerra de la Ascensión. Entonces nos uniremos a ellos y nos convertiremos en Uno, conduciéndoles hacia la victoria sobre la Tecnocracia. Igual que Heylel fue una vez el primero entre los magos, también nosotros seremos los primeros entre las Tradiciones.

Tecnocracia: Pulverizarían los huesos del mundo hasta convertirlos en polvo si creyeran que con ello iban a conseguir algo. Tratando de imponer su ridículo orden en el mundo, destruirán la misma magia que ayuda a crearlo. Han desaprovechado la unidad que un día tuvieron.

Merodeadores: Deben ser detenidos cueste lo que cueste.

Nefandos: Retorcidos. Desagradables. Sus cuerpos no están en equilibrio con sus mentes ni con el orden de la Naturaleza. El único modo de devolverles este equilibrio es destruyéndolos.

Otros: En el mundo existen muchos senderos mágicos, pero todos ellos son un mero reflejo de la Teoría de la Unificación. Algunas sectas, por supuesto, han sido nuestras aliadas durante siglos; los Wu Lung poseen un conocimiento sublime de las artes y las ciencias alquímicas, y nuestros hermanos Herméticos continúan guiando nuestros pasos y ocultando nuestra presencia. Criaturas mágicas nos observan desde lejos, pero sólo aquellos vampiros que pertenecen a la antigua Casa Tremere tienen algo útil para compartir con nosotros. Del resto, lo mejor que se puede decir es que son alimañas indeseables; lo peor, es que algunos son amenazas mortales.

suelen ser muy cuidadosos y se ciñen a la ciencia "estricta" en estos casos. Lo último que desea un alquimista es a un profesor curioso rondando por la tienda y haciendo preguntas extrañas sobre el Auténtico Mercurio.

Mundanos

En general, muchos alquimistas tratan a los Durmientes como ganado o, peor aún, como ratas de laboratorio. Realizar experimentos alquímicos con mundanos puede ser algo frustrante, ya que las masas a veces parecen deliberadamente poco dispuestas a colaborar. La búsqueda en curso del catalizador del Gran Despertar evita que los Hijos, a menudo altaneros, pierdan los estribos. Desde la época de la Inquisición, la historia ha demostrado que los Durmientes pueden llegar a morder si se les provoca, así que los Hijos inteligentes observan su comportamiento cuidadosamente y desarrollan su trabajo en secreto, achacando las consecuencias de sus pruebas de campo a gran escala a "experimentos de las agencias gubernamentales" (como las pruebas con LSD de la C.I.A. en las décadas de los cincuenta y los sesenta). Sin embargo, cuando un alquimista vierte un nuevo elixir en la reserva de agua local, su preocupación real por el bienestar de los Durmientes es bastante escasa. Después de todo, los resultados son lo más importante, no los sujetos de las pruebas. Quienes realizan sus experimentos de modo individual no son tan crueles, y suelen tener una actitud más compasiva. Algunos alquimistas trabajan de noche como camareros en bares y discotecas por esta misma razón, puesto que estos empleos les proporcionan la oportunidad de observar los efectos a largo plazo de sus brebajes.

Conceptos

Los conceptos de los personajes de los Hijos del Conocimiento pueden variar enormemente. Sin embargo, sí existen unas cuantas constantes. Lo primero, el personaje debe poseer la Habilidad Conocimiento de Alquimia (ver *El Libro de las Sombras*). Los Aprendices deben contar con al menos dos puntos en esta Técnica, los Orichalcum y los Lunargent con al menos tres, y no se conoce ningún Solificato que tenga menos de cinco puntos. Muchos Hijos del Conocimiento poseen también la Habilidad Conocimiento de Alto Ritual, utilizada en muchos laboratorios, y la Habilidad Conocimiento de Ciencia, habitualmente en química. Un último requisito es la Habilidad Conocimiento de Lenguaje en Código Secreto. Esto describe la amplia variedad de símbolos alquímicos utilizados en la magia de este Arte, y es el único modo de conseguir entender muchos antiguos escritos. El Trasfondo Santuario también es habitual, y refleja la naturaleza más personalizada de los laboratorios de los alquimistas, sobre todo en los laboratorios de aquellos magos que poseen niveles elevados de Santuario.

A parte del habitual estereotipo del alquimista como rata de laboratorio antisocial (una minoría cada vez más reducida en la actualidad), entre los conceptos de los Hijos se incluyen: barman (apoyado por Habilidades como Vida Social y Empatía, ya que, después de todo, un buen barman siempre escucha a los clientes); vendedor de libros raros; propietario de una tienda psicodélica; excéntrico profesor universitario; e incluso el bibliotecario que lo sabe todo sobre las estanterías restringidas del sótano.

Magia habitual

Semilla de Oro (•• Materia)

Una de las muchas variantes de la antigua Piedra Filosofal, este Efecto evita la posible reacción vulgar que se pueda dar al convertir las cosas en oro en presencia de Durmientes. Esparciendo un polvo especialmente preparado sobre cualquier semilla y luego plantándola, el alquimista consigue que la semilla transforme los metales de la tierra de alrededor en oro. Entonces el mago desentierra el oro, "descubriéndolo" ante cualquiera que pueda estar observándole.



Hijos del Conocimiento: Un antiguo brebaje

Ideas para el Narrador

• Aequipondium: El Reino del Horizonte de los Solificati

Cuando los Solificati se desmoronaron, veinte años después de la Gran Traición, los líderes que quedaban decidieron que necesitaban un lugar seguro para planear su regreso al mundo mortal. Completado durante las primeras fases de la Inquisición, Aequipondium es un Reino de belleza perfecta. Cada planta, animal y estructura parece ser el epítome de su clase. Los fuegos arden de un modo brillante y dando la "cantidad adecuada" de calor, las plantas están llenas de color y proporcionan potentes ingredientes cuando son secadas o cuando se dejan crecer. La propia atmósfera del Reino aclara la mente y ayuda a que uno se concentre en la tarea que tiene entre manos.

Por desgracia, hay problemas en el paraíso. Sólo los Solificati y los Hermium conocen la existencia de Aequipondium o se les está permitido viajar allí. Los alquimistas decidieron imponer esta restricción hace siglos, cuando los Solificati se escondían tanto de las Tradiciones como de la Orden de la Razón. Sin embargo, en los últimos años han aumentado los ataques de los Merodeadores, y un Solificati, respaldado por muchos Hermium, ha solicitado que los Solificati informen a los rangos inferiores de la existencia de Aequipondium, para que puedan ayudar en su defensa. Pero a los otros Solificati les preocupa que si esto ocurre, pueda llegar a oídos de las Tradiciones que los Solificati aún sobreviven, y que el Coro Celestial, entre otros, pueda exigir su destrucción. El debate continúa, los Solificati originales se niegan rotundamente a dejar entrar a los "advenedizos" en su Sanctasanctórum privado, mientras que los Solificati más recientes y muchos Lunargent sienten la desesperada necesidad de reforzar sus defensas.

[Por cada éxito, el alquimista puede crear quince gramos de oro en estado puro. Sin embargo, el mago deberá tener mucho cuidado, puesto que muchos metalúrgicos, geólogos y policías pueden comenzar a sospechar cuando una misma persona "encuentra" una gran cantidad de oro.]

Cambiar la Resonancia (•• Materia, •• Mente)

La Resonancia de un objeto es muy importante con respecto a lo adecuado de su magia (ver la tabla de "Dificultades Mágicas" en Mago). Muchos alquimistas se especializan en cambiar la Resonancia de un objeto alterando su composición física, cambiando así las "emociones" vinculadas a sus componentes físicos. Los objetos "sintonizados" de este modo pueden proporcionar ventajas adicionales a otros Efectos mágicos relacionados.

[Puesto que este Efecto produce muy pocos cambios visibles en su objetivo, este conjuro suele ser coincidente. Cuanto más fuerte sea la Resonancia de un objeto, más difícil es cambiarla. Además, ciertos objetos poseen una Resonancia inherente. Sería muy complicado conseguir que una bala tenga una esencia de paz, y casi imposible hacer que una pluma posea una Resonancia sintonizada con el peso.]

Bebida Inteligente (•• Mente, •• Vida, • Cardinal, • Espíritu, • Tiempo)

Éste es el elixir de la iluminación, o al menos eso les gusta creer a los Hijos del Conocimiento. Dando de beber esta bebida mágica a un Durmiente, el alquimista le permite ver el mundo como realmente es. Los miembros del Culto del Éxtasis utilizan un conjuro similar con la comida y las drogas, y es posible que la idea original provenga de ellos. Por desgracia, el receptor aún tiene que asimilar los efectos de la bebida sin fliparse. Considerando que las versiones más potentes provocan alucinaciones y subidones además de un vistazo místico entre bastidores, no es extraño que algunos no puedan soportarlo.

[Dado que tanta gente considera que los efectos de esta Bebida son simples alucinaciones, el conjuro es absolutamente coincidente. La magia de Mente abre las percepciones mentales del que la bebe y provoca las alucinaciones. Vida le proporciona un impulso de energía y le ayuda a apreciar la realidad de las cosas vivas a su alrededor. Cardinal estimula el espasmo (como el Efecto Cardinal 1) y le permite ver la parte vital de la creación. Tiempo y Espíritu le dan la posibilidad de vislumbrar las fluctuaciones del tiempo, y puede que incluso de ver a través de la Celosía.]

[Como podrás imaginarte, una Bebida Inteligente provoca visiones embriagadoras, especialmente para un no-Despertado. Las reacciones del que la bebe dependen de la persona y de las circunstancias... alguna gente es capaz de soportarlo, otros se vienen abajo. El Narrador puede pedir una tirada de Fuerza de Voluntad para determinar si el personaje conserva su cordura bajo la influencia de esta bebida. La dificultad dependerá de lo que esté ocurriendo en ese momento; si la Bebida es servida en un bar lleno de Perdiciones, las cosas pueden llegar a ponerse feas. Los Hijos pierden muchos buenos clientes de este modo.]

Perfección de la Auténtica Forma (••• Materia)

Todo tiene una forma o estado perfecto. De este estado provienen todas las otras cosas. Esta fórmula permite al alquimista sintonizar con precisión la composición de un objeto para idealizar su naturaleza. El cristal antibalas se vuelve impenetrable ante cualquier bala, incluso aquellas disparadas a quemarropa. Un cuchillo perfecto se vuelve irrompible y es capaz de atravesar virtualmente cualquier objeto. Es una cuestión de función más que de forma.

[Los alquimistas suelen pasarlo muy bien con este Efecto, pero también se utiliza para asuntos más serios. Este Efecto también puede resultar peligroso, puesto que es muy fácil aplicarlo de un modo vulgar. Recuerda, un objeto sólo puede convertirse en lo que sería en su forma definitiva, nada más. El cristal antibalas no podrá ser penetrado por ninguna clase de bala, pero resultará inútil ante un misil. Además, todos los objetos tratados con este Efecto carecen de las imperfecciones que todas las cosas poseen en el mundo "real". Por lo tanto, es más probable que llamen la atención, no sólo de los Despertados, sino también de los Durmientes. En otras palabras, este Efecto se usa pocas veces cuando se requieren sigilo o sutileza. Las ventajas adicionales que se otorgan por utilizar este Efecto con éxito quedan en manos del Narrador, y dependerán del objeto en cuestión y del modo en que se use.]

Inmunidad ante la Inmolación (••• Materia, •• Cardinal)

Quemar una pastilla y permanecer de pie entre el humo que despiende proporciona al alquimista y a otros la habilidad de resistir los efectos dañinos del fuego y el calor. Esto no afecta sólo a las ropas del alquimista, sino también a su piel y a su cabello. También es posible conseguir Inmunidad ante otras cosas, como el frío.

[Este Efecto funciona tanto ante el fuego mágico como ante el mundano. Por cada éxito, el alquimista añade un dado a su Reserva de Dados cuando tiene que absorber un daño provocado por fuego. El mago debe quemar una pastilla por cada persona adicional que el conjuro tenga que proteger, y hacer también una tirada a parte.]

Botella de Humo (••• Entropía, Fuerzas o Vida, •• Cardinal, o •• Mente o Materia, •• Cardinal; las versiones más avanzadas pueden incluir ••••• Tiempo)

Una de las armas más antiguas de los Solificati, este brebaje (que puede ser preparado también como polvo, poción o pastilla) crea una nube de humo mágico. Dependiendo de los elementos involucrados, esta nube puede estropear aparatos mecánicos, redirigir los senderos de la probabilidad, provocar una explosión, quemar piel desnuda, causar alucinaciones terribles o corroer materiales inertes. El nombre de "Botella de Humo" proviene de una de las muchas formas del conjuro: una botella de cristal o de metal que el alquimista deja tras de sí para distraer a sus enemigos mientras escapa. Entre las muchas variaciones existentes se incluye un huevo de cristal que se lanza contra el suelo, un frasco estampado contra una pared, un papel quemado para desencadenar el Efecto o un vaso de "agua" lanzado contra la cara del blanco. Todos estos focos deben

ser preparados con antelación, un procedimiento que proporciona al alquimista gran cantidad de tiempo para concentrar la potencia del humo.

[Este Efecto toma tantas formas como el alquimista pueda imaginar. Entropía hace que las cosas se rompan, Vida quema la piel de la víctima provocando daño agravado, Mente provoca toda una serie de alucinaciones y Materia destruye las sustancias inanimadas. Cualquiera de estas Esferas puede ser combinada para lograr un golpe masivo. La variante de Tiempo crea un detonador retardado, proporcionando al Solificato la posibilidad de alejarse.

[El "tiempo de lanzamiento" es en realidad un ritual que permite al personaje generar un buen número de éxitos (lo más normal es que sean tres tiradas de Areté y que los éxitos de las tres tiradas se sumen). Hay dos maneras diferentes de reflejar la potencia del Humo; el modo más sencillo es ofrecer tres dados extras a la tirada de Areté del personaje cuando se activa el Efecto, y decir que comienza siendo una nube de un radio de tres metros, que crece otros tres metros en cada turno durante cuatro turnos y luego se disipa (o que simplemente explota provocando una cantidad masiva de daño de Fuerzas). La manera complicada consiste en realizar las tres tiradas de Areté por separado, y luego dividir el resultado para ver cuánto daño crea el Humo, el tamaño del área afectada y el tiempo que perdura (ver Mago). Francamente, recomendamos la primera opción. En la mayoría de las circunstancias, Botella de Humo y sus variaciones son coincidentes.]

Talismanes

Este énfasis del Arte en la magia física proporciona a sus practicantes una gran cantidad de Talismanes entre los que elegir. Pero incluso así, los verdaderos "objetos mágicos" siguen siendo escasos y difíciles de conseguir.

●●● El Frasco Examinador

Areté 3, Quintaesencia 15, Coste 6

Introduciendo cualquier líquido en este frasco y agitándolo después, el alquimista puede detectar cualquier veneno o toxina en esa sustancia, y transformar líquidos inofensivos en veneno o ácido, o viceversa. Vertiendo el contenido del frasco en una masa de líquido del mismo tipo, hasta veinte litros de ese líquido pueden ser contaminados o purificados. Se necesitan dos éxitos para transformar venenos y ácidos sencillos; para cambiar líquidos complejos se necesitan tres éxitos.

●●● Talismán de la Máscara (3)

Areté 3, Quintaesencia 15, Coste 6

Esta moneda, cuando se lleva alrededor del cuello colgada de una cadena, permite a su portador cambiar su aura, haciéndole parecer un Durmiente ante alguien que le esté "observando" con magia de Mente. Otro poder consigue que la apariencia física del portador sea diferente, "lanzando" una sutil ilusión a su alrededor. Este último Efecto no cambia realmente al alquimista en ningún aspecto... simplemente le hace parecer diferente. Los espectadores que posean magia de Mente o de Espíritu de Rango 1 pueden ver a través de ambos engaños.

La moneda lleva inscritos varios símbolos alquímicos, y su portador la besa para activar sus Efectos.

Compañero: Homúnculo (Coste: 2)

La creación de un diminuto hombre artificial es un logro alquímico de larga tradición; la mayoría de los Lunargent posee al menos un homúnculo a su servicio, y algunos tienen varios, que actúan como ojos, oídos y pares extras de manos. Estos compañeros comienzan su existencia siendo materia sin alma, pero a menudo se convierten en seres con sus propias personalidades, requerimientos y necesidades.

En un elaborado ritual para el que se necesitan semanas o meses de estudio y exóticos ingredientes (y, en términos de juego, Mente 5/Materia 4/Vida 3/Cardinal 2, dificultad 9 y cinco éxitos), el alquimista prepara el cuerpo inerte de su compañero a partir de una mezcla de polvos, elixires y materiales



puros (madera, minerales, arcilla). Una vez que los ingredientes se han mezclado y se han vertido en un molde, el resultado se calienta bajo unas condiciones específicas. Un fracaso hace saltar todo el experimento por los aires, mientras que un fallo simplemente hace que el proceso resulte más complicado (ver Mago). Si el Hijo del Conocimiento tiene éxito, del molde saldrá un diminuto humanoide que se restregará los ojos y vivirá. Una vez viva, la criatura debería permanecer escondida en algún Reino lejano o en un lugar de trabajo... los homúnculos están sujetos a la Paradoja de la Incredulidad y se consumen rápidamente si son expuestos a la observación.

Estas pequeñas criaturas no son familia en el sentido habitual de la palabra, pero sí se asemejan. Al contrario que los espíritus-hechos-carne, un homúnculo comienza su vida sin otra identidad que aquella que el alquimista haya diseñado para él, y no puede proporcionar ninguna información que sea desconocida por el alquimista. Como la vida es un proceso en curso, las cosas nunca son tan sencillas durante demasiado tiempo. Antes o después, el homúnculo adquiere su propia personalidad, resultando a menudo una caricatura no demasiado halagadora del alquimista que lo creó.

Obviamente, en la creación de estas criaturas se utiliza magia muy seria; en ocasiones, un mentor generoso legará un homúnculo a su estudiante preferido, pero es algo poco habitual. Lo más normal es que este compañero deba surgir del trabajo y el esfuerzo del propio alquimista. Después de todo, la mayoría de los Hijos del Conocimiento se enorgullece de sus propias habilidades, no de las cosas que obtiene a través de otros.

Imagen: Una diminuta figura de apariencia humana que mide aproximadamente quince centímetros de alto; a parte de este detalle, la apariencia del homúnculo dependerá de los deseos de su creador. Algunos parecen gárgolas aladas, muñecas de porcelana o soldaditos de plomo, mientras que otros se asemejan a antiguos amantes. Aunque siguen estando compuestos por materia inanimada (y por lo tanto se ven afectados por conjuros de Materia, no de Vida), el homúnculo se mueve tan libremente como cualquier ser vivo.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia de 1 a 3 (depende), Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 2, Esquivar 4, Sigilo 4 (algunos especímenes inusuales pueden ser entrenados en Alquimia, Ciencia, Cultura, Herboristería, Informática o Tecnología, para que puedan ayudar mejor en el laboratorio; estas Habilidades no pueden superar el nivel 3; los homúnculos no son buenos luchadores)

Esferas: Ninguna

Fuerza de Voluntad: 3

Quintaesencia: 5 (sólo puede ser cosechada cuando ha muerto)

Niveles de Salud: OK, -1, -2, -3, -5, Incapacitado

Ataques/Poderes: Depende; algunos pueden volar (diez metros por turno), morder y arañar (un Nivel de Salud), o ver en la oscuridad, mientras que otros cuentan con aguijones venenosos, camuflaje u otras habilidades menores.

Propietario de un club

Los Correlatos Psicodélicos de estos conceptos evolucionarios y genéticos pueden encontrarse en los informes de casi cualquiera que haya experimentado con el LSD. La experiencia de ser una criatura unicelular agitándose tenazmente, el sibilante y zumbante sonido de la exfoliación de la vida... abandonas el cálido caldo del agua y tomas la tierra.

—Dr. Timothy Leary

Cita: *Sé lo que ves, ¡pero cómo te sientes?*

Preludio: La facultad de medicina simplemente no era sitio para ti. La cantinela de los profesores te producía sopor, y un puñado de buenas notas y un trozo de papel no compensaban el aburrimiento terminal. Ir a aquella fiesta fue sólo un capricho, una manera de desahogarte. La primera vez que probaste las drogas, fue como si algo explotara dentro de tu cerebro. Un vistazo a los secretos del universo despertó nuevas sensaciones. La preciosa compañera de clase que te lo pasó *entendía* de verdad cómo era todo aquello; fue ella quien te presentó a algunos de sus amigos, los que lo habían fabricado. Estaban metidos en algunas cosas bastante raras, pero claro, eso era lo normal en aquella época en las colinas del East Bay. Pronto, aquellas cosas tan raras empezaron a interesarte. Había en ellas una verdad fascinante, una verdad que se te había escapado en la facultad de medicina.

Después de leer algunos de los tomos más polvorientos de su biblioteca, era evidente que merecía la pena encaminarse hacia una vida de farmacología iluminada. Tras aprender más sobre alquimia, descubriste que tu amiga era mucho mayor de lo que aparentaba. ¡Unos cien años mayor! Quizá todo aquello era mucho más de lo que parecía...

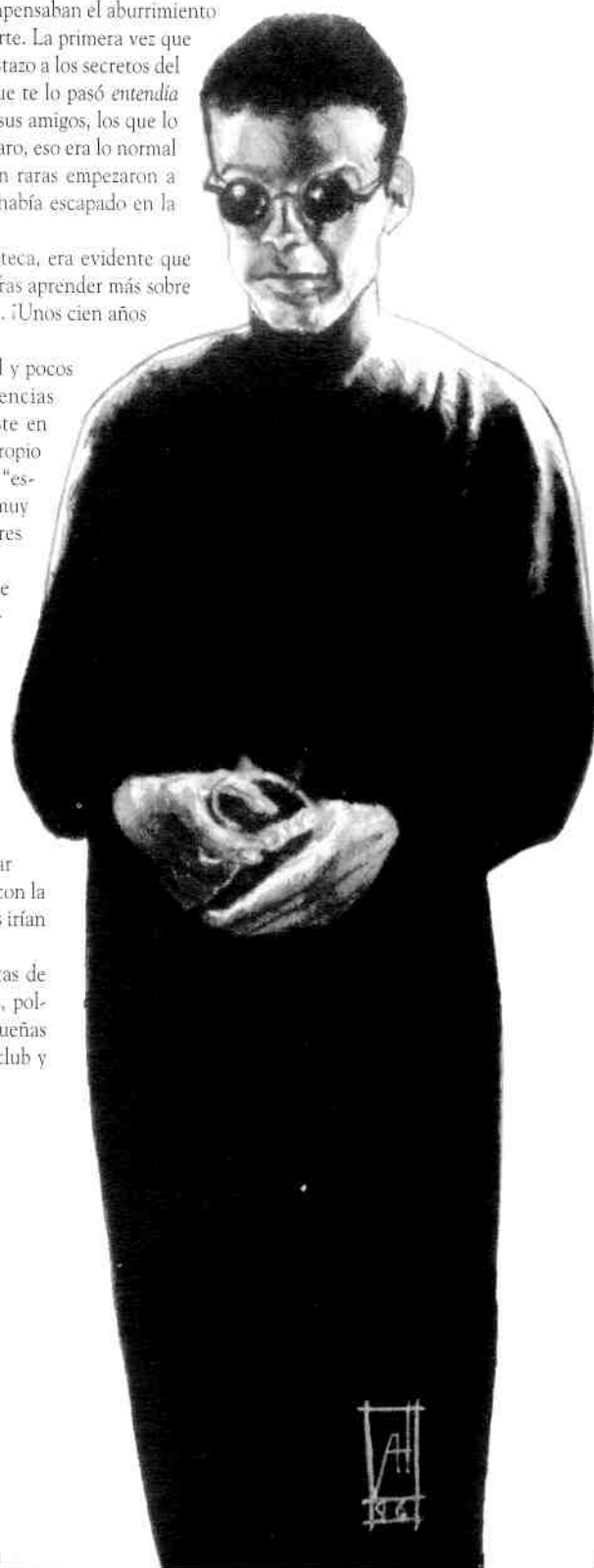
Abandonaste la universidad, pasaste la prueba de la Piedra Filosofal y pocos años después te convertiste en Orichalcum. Combinando tus tendencias hedonistas con tus conocimientos en alquimia farmacológica, convertiste en oro el suficiente plomo como para abrir tu propio club. Recordando tu propio Despertar, has tratado de transmitir tu experiencia a otros a través de las "especialidades" secretas de la casa. La mayoría de la gente no es que sea muy receptiva que se diga, y estás empezando a desesperarte. Aun así, hay peores maneras de cambiar el mundo...

Concepto: Aunque en el pasado intentaste representar tu papel de estudiante modelo, vivir en una mentira te ponía enfermo. Ahora has abandonado la febril competitividad del mundo moderno y has comenzado una cruzada por la Ascensión, dando un giro de ciento ochenta grados a tu vida. Estar en el bando de los ganadores está muy bien, y no hay ninguna ley que prohíba que puedas pasar un buen rato mientras tanto. Bueno, no hay muchas leyes que lo prohíban.

Sugerencias: No es que seas el alma de la fiesta... es que la fiesta es *tuya*. Hablar con la gente y ayudarles a resolver sus problemas es divertido, y además te proporciona datos para tus nuevos experimentos.

Magia: Tu dominio por igual de Mente y Materia te permite preparar tus variadas bebidas especiales, para explorar los límites de la iluminación con la clientela de tu club. Si tan solo uno de ellos Despertara realmente, las cosas irían mucho mejor...

Equipo: Petacas, tabaqueras y papel de fumar, una docena de tabletas de "material" de primera, un buen cuchillo y una mochila llena de pociones, polvos, pastillas y ungüentos bien guardados en petacas, frascos, botes y pequeñas bolsas de plástico. También cuentas con un laboratorio en el sótano del club y posees una biblioteca con tus libros favoritos.



EL LIBRO DE LAS ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Vividor*
Esencia: *Patrón*
Conducta: *Vividor*

Tradición: *Hijo del conocimiento*
Mentor:
Cábala: *Propietario de un club*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●○○○
Destreza ●●○○○
Resistencia ●●○○○

Sociales

Carisma ●●●○○
Manipulación ●●●○○
Apariencia ●●●○○

Mentales

Percepción ●●●○○
Inteligencia ●●●○○
Astucia ●●○○○

Habilidades

Talentos

Alerta ●●○○○
Atletismo ○○○○○
Callejeo ●●●○○
Consciencia ●●○○○
Enseñanza ○○○○○
Esquivar ○○○○○
Expresión ○○○○○
Intimidación ○○○○○
Intuición ○○○○○
Pelea ○○○○○
Subterfugio ●●●○○

Técnicas

Armas C. C. ○○○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ●○○○○
Do ○○○○○
Documentación ●●●○○
Etiqueta ●●○○○
Liderazgo ○○○○○
Meditación ○○○○○
Sigilo ○○○○○
Supervivencia ○○○○○
Tecnología ○○○○○

Conocimientos

Ciencias ●●●○○
Cosmología ●○○○○
Cultura ○○○○○
Cultura y Sociedad ○○○○○
Enigmas ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ○○○○○
Medicina ●●○○○
Ocultismo ●●○○○

Esferas

Cardinal ●●○○○
Correspondencia ○○○○○
Entropía ○○○○○

Espíritu ○○○○○
Fuerzas ○○○○○
Materia ●●○○○

Mente ●●○○○
Tiempo ○○○○○
Vida ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

Avatar ●○○○○
Biblioteca ●○○○○
Recursos ●●●○○
Influencia ●●●○○
○○○○○

Areté

●●○○○○○○○○○○

Fuerza de Voluntad

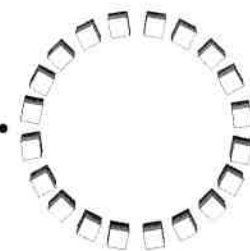
●●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Otros rasgos

Alquimia ●●●○○
Herbalismo ●●○○○
Lenguaje en clave ●○○○○
Club nocturno ○○○○○
(mérito) ●●○○○



Paradoja

Experiencia



Hem-Ka Sobk: Los devoradores del pecado

por Lucien Soulban

*Yo soy el cocodrilo dentro de sus temores.
Yo soy el dios cocodrilo. Yo traigo la destrucción.
—El Libro Egipcio de los Muertos*



Dentro de los angostos confines de El Cairo, los edificios se apiñan como niños asustados. Si miras hacia arriba desde las pequeñas callejuelas, el cielo, siempre en expansión, brilla como un río de estrellas que serpentea alrededor de las orillas que forman los edificios contiguos. En la soledad de las primeras horas de la mañana, un hombre perseguido avanza a trompicones por las estrechas calles, y sus enemigos son invisibles pero implacables. Aunque no ha cometido ningún crimen, siente en su corazón la sentencia de su enemigo. Es un hombre condenado que corre para alcanzar su libertad, pero corre por los mismos pasillos que con el tiempo le conducirán al tajo del verdugo.

Cegado por la mortífera mezcla de miedo y cansancio, a Abid no le preocupa hacia donde le llevan sus pasos. De una zancada, se abalanza sobre una charca de agua poco profundo y desaparece dentro, como si fuera un profundo pozo excavado por la misma mano de Alá. A su paso no produce ningún sonido; incluso los destrozados pulmones de Abid son incapaces de dejar escapar un grito mientras cae por el agujero que le reclama por completo.

Desde las sombras del callejón, un hombre da un paso adelante. Sus ropas están destrozadas y hechas jirones, su cara marcada con cicatrices intencionales. De un modo casi sensual, se pasa la lengua por los bordes de sus afilados

dientes, anticipando ávidamente al sabor del hígado de Abid. El cazador se introduce en el charco y se hunde poco a poco en sus tenebrosas profundidades para unirse a su presa. Sobk ha juzgado a Abid y le ha encontrado indigno. Ahora está en manos de los Hem-Ka Sobk hacer que se cumpla su destino.

Introducción

Para el observador ajeno a las circunstancias, los Hem-Ka Sobk son un Arte de asesinos sin corazón, que disfrazan sus naturalezas destructivas bajo las túnicas del culto a una deidad cocodrilo a la que culpan de sus actos. Esta imagen, aunque está llena de prejuicios, no es del todo errónea. Pocos extraños, excepto aquéllos que han hurgado en el pasado de Egipto, reconocen a la deidad llamada Sobk. El dios con cabeza de cocodrilo del Faiyum y del Kom Ombo, el papel de Sobk, a través de los recovecos de la historia, lo señala a la vez como el portador de la buena fortuna y el heraldo de la destrucción. Se le ha equiparado con Osiris en los ritos funerarios y con Set por su tendencia al mal. Fue llamado "Rager" en el argot de los Antiguos Reinos y "Suchos" durante las últimas dinastías de los Tolomeos. Tantas caras, tantas identidades, y aun así nada es seguro.

Los Hem-Ka Sobk comparten los enigmas que rodean a su deidad. Muchos neófitos consideran a estos "sacerdotes" poco más que sectarios



peligrosos. Los más instruidos, por otra parte, saben que son mucho más que lo que dejan que la gente crea. ¿Cómo sino se podría explicar su existencia antes de que el Nilo soportara el peso de la Pirámide de Giza, su antiquísima amistad con Isis cuando no era más que una *Hekau* y su conocimiento sobre Set antes de su Abrazo?

Trasfondo: Los Heri-Shi



Culto pre-dinástico del antiguo Egipto centrado en el precepto de que todas las cosas viven de una u otra forma. Del cielo a la tierra, desde los insectos hasta los animales... todas las cosas tienen un sentido. Más tarde estas deidades cambiaron, adoptando acciones humanas, y luego con el tiempo adquirieron características también humanas.

Se cree que Sobk fue una deidad cocodrilíca prefaraónica, adorada por varias tribus alrededor de la región de los lagos del Faiyum y dentro de las tierras del Kom Ombo. Cuando las primeras dinastías sometieron a las culturas del Nilo que habían existido con anterioridad, las nuevas creencias dominantes adoptaron las expresiones y las inspiraciones divinas de sus predecesoras. Los dioses y las diosas cambiaron sus papeles, su popularidad sufrió muchos altibajos, e incluso sus funciones cambiaron radicalmente. Durante todo este proceso, los egipcios aceptaron estos cambios y diferencias. Para ellos, la naturaleza aparentemente divina de sus deidades era un modo de vida comprendido y aceptado; nunca se pensó que tuvieran que cumplir una sola función.

La primera aparición de la deidad tiene lugar en los textos del Antiguo Reino como "Rager", hijo de Neith, esposo de Hathor y padre de Khonshu. La principal función de Rager era parecida a la de Prah, "El que Abre los Caminos", cuyas palabras habían sido las catalizadoras de la creación. En los ritos funerarios, Rager era equiparado a Osiris como "El Juez de los Muertos" y el "Devorador de los Indignos", mientras otros lo consideraban una fuente de destrucción, íntimamente relacionado con las malvadas maquinaciones de Set. Sobk también fue conocido como "El Señor de Bakhu", una de las montañas de los Reinos Oníricos, en los límites de lo que se conoce ahora como la Telaraña Digital. En la antigüedad, su templo estaba situado en las laderas de Bakhu. En los tiempos antiguos, este juez de almas era tenido en gran estima, como atestiguan muchos templos y ceremonias. Se utilizaba su nombre para grabar maldiciones en las tumbas y en las necrópolis de animales egipcios se guardaban restos momificados de cocodrilos. En una ciudad oasis, apodada más tarde "Cocodrilópolis", mantenían cocodrilos vivos en lagunas y los adornaban con joyería. Incluso hoy en día, el cocodrilo (considerado un símbolo de buena suerte por muchos egipcios) es reverenciado en Sudán.

Sobk ya era muy antiguo en los comienzos del mundo. El conocimiento del dios cocodrilo que proviene del cementerio de los tiempos, de la historia, es limitado y contradictorio. Lo que la mayoría llama un "hecho" no es más que una extraña mezcla de suposiciones, superstición y subjetivismo. Cuando las tierras en el pasado fértiles del norte de África se desvanecieron ante el nacimiento del Sahara, muchas tribus nómadas se asentaron en las riberas del próspero Nilo. Tras su llegada, descubrieron que en aquellas tierras habitaba ya un pueblo muy antiguo... los cazadores del Faiyum.

Política divina

Los Hem-Ka remontan su linaje hasta esta comunidad de cazadores. Antes de la llegada de las tribus procedentes de África Occidental, vivían

tranquilos en las fértiles tierras del Faiyum, adorando a los cocodrilos que habitaban en el gran lago. El nombre de su tribu, *Heri-Shi*, olvidado por la historia y recordado únicamente por ellos, permanece en secreto hoy en día. Ellos reclaman que es su auténtico nombre comunal.

Cuando los *Heri-Shi* se limitaron a observar a los recién llegados que provenían del África Occidental, estos últimos confundieron esta actitud con un signo de debilidad. Aquellas tribus que intentaron tomar por asalto el Faiyum desaparecieron rápidamente; los supervivientes aprendieron que no debían violar la región de los lagos. Debido a la costumbre de los cazadores de devorar el corazón de sus enemigos, pasaron a ser conocidos como los *Nequai-hatu*, "los demonios que arrancan corazones". Mientras en la región del Nilo florecieron otras culturas como los *Tasianos* y los *Badari*, los *Nequai-hatu* permanecieron dentro del Faiyum, observando pacientemente, esperando con reptílea tranquilidad. Durante los periodos de crecimiento de los primeros reinados, muchas bandas de cazadores abandonaron el Faiyum, mientras el poder del clan vampírico conocido como los *Setitas* se extendía por la tierra egipcia. Estos cazadores, que actuaban como sacerdotes errantes, propagaron el culto a un dios al que llamaban "Rager" entre muchas de las tribus establecidas en las orillas del Nilo. Muchos de los que contemplaron a estos últimos cazadores en acción, creyeron que los *Nequai-hatu* se habían dividido en dos bandos, el primero de los cuales deseaba mantener el estatus quo, mientras que el segundo se había dado cuenta de que ya no podían permanecer escondidos por más tiempo.

Durante el segundo milenio, el culto a Rager se extendió desde su hogar en el Faiyum, expandiéndose por las regiones circundantes y por todo el Nilo. Pronto los *Nequai-hatu* permitieron a los miembros de otras tribus convertirse en *Unu-t*, sacerdotes del culto. Más tarde trataron de distanciarse, permitiendo que el culto del cocodrilo escapara a su control y cayera en manos de quienes gobernaban las dinastías undécima y duodécima.

Los sacerdotes de Hekau que esperaban usurpar a los *Nequai-hatu* transformaron rápidamente el papel de Rager como deidad. Hasta su nombre fue cambiado por el de *Sobk* para restarle importancia, mientras que nuevas deidades se apropiaban de las funciones que en el pasado correspondían al dios cocodrilo, especialmente las de juez de las almas y guardián de las llaves de la otra vida. Con el tiempo *Sobk* fue identificado como un "aspecto" del Dios Sol, Ra, mientras que el propio dios cocodrilo fue relegado simplemente a consumir las almas de los condenados. Los Hekau de las cortes de El-Lisht, en lo que pensaron que sería el golpe definitivo contra el culto de *Sobk*, aconsejaron al Rey Amenemhet I que cultivara el Faiyum y reclamara las tierras para propósitos "agrícolas". Destruyendo los lagos, esperaban que el poder de los *Nequai* disminuyera y se desvaneciera con el tiempo. Su sorpresa debió ser mayúscula al descubrir que los *Nequai-hatu* ya habían desaparecido del Faiyum.

Los reyes de la duodécima dinastía fueron los responsables de reclamar los cuatrocientos kilómetros cuadrados de tierra fértil para el cultivo. Más tarde, los Faraones Tolomeos ayudaron a convertir el Faiyum en una de las regiones más pobladas del país. Con el paso de los años, la tierra se agotó; en la actualidad el lago ocupa una quinta parte de su antigua extensión y la mayoría de las tierras de cultivo están ahora desiertas. La enemistad de los Hekau procedía de que sabían que los *Nequai-hatu* estaban propagando un culto falso. Aunque nunca se lo revelaron al grueso de la población, los Hekau habían descubierto que Rager nunca había existido; era una invención. Los *Heri-Shi* sabían que ni ellos ni su dios viviente podrían permanecer dentro de los límites del Faiyum, y que no podrían guardar sus secretos para siempre. Por eso crearon una deidad ficticia a la que llamaron Rager y extendieron este falso culto por todo Egipto. Esto concedió a los *Heri-Shi* más tiempo para buscar un nuevo santuario en algún lugar dentro de los confines del Nilo sin levantar sospechas. Rager no era más que una pista falsa muy bien creada, basada en medias verdades.

Se escondieron donde se escondieron, los *Hem-Ka Sobk*, como empezaron a llamarse a sí mismos, siempre se mantenían varios pasos por delante de sus enemigos. Los *Hem-Ka* consiguieron arraigarse en las costumbres y la cultura tradicionales de las tribus del Nilo, lo que enfureció enormemente a sus rivales

Léxico

Aakhu-t sheta-t: El "horizonte secreto", más conocido entre los magos actuales como la Telaraña Digital.

Aat-t: Plaga o enfermedad; una referencia al Silencio, la Paradoja y los Fallos que los acompañan.

Ab: El corazón; fuente de poder y de buenos y malos pensamientos.

Agb: Agua utilizada como foco por los *Hem-Ka*.

Akha-t: Cicatrices utilizadas como foco por los *Hem-Ka*.

Aakhu: Magia menor usada por los *Kheri heb ashau*.

Bakhu: Montaña situada en el *Aakhu-t sheta-t*, donde una vez estuvo emplazado el templo de *Sobk*. También conocida como Monte Qaf.

Heka: La habilidad para dominar la magia.

Hekau: Magos egipcios tradicionales; término que también se utiliza para momias y poderosos brujos menores.

Hem-Ka: El sacerdote del alma de Ka. Nombre utilizado por todos los miembros del Arte de *Sobk*.

Heri-Shi: La tribu de *Sobk*.

Kheri heb ashau: La clase más habitual de sacerdotes dentro de los *Hem-Ka*.

Kheri heb tep: "Principal intérprete de las palabras divinas". Sacerdote principal de los *Hem-Ka*.

Nak: Invulnerable; Condenado. Nombre que se les da a los vampiros.

Nequai-hatu: Antigua descripción de los *Hem-Ka*.

Nuta Akha-t: Cicatrices divinas; las marcas de *Sobk* en sus seguidores.

Rager: Se cree que fue el primer nombre de *Sobk*; falsa deidad.

Sekhem: El poder que aviva la magia; también se utiliza para identificar el Avatar de un mago.

Sekhet Aaru: Campo pantanoso del inframundo donde se juzga a los muertos.

Sunu: Cazadores divinos; los *Hem-Ka* encargados de atrapar a los culpables.

Unu-t: Sacerdotes vulgares; aquéllos que han sido engañados para que propaguen el falso culto a Rager.

Xeper: "Escarabajo" o Auténtico Mago. Aquél cuyos poderes han sido creados por él mismo.

Hekau. Sabían que habían adoptado el nombre de *Sobk* para burlarse de ellos, y no había nada que pudieran hacer contra este dios cocodrilo secreto.

Con el tiempo, sin embargo, surgieron problemas más importantes y las historias sobre los *Hem-Ka* se perdieron en el recuerdo. *Sobk* ya había sido olvidado para el momento en que un dragón recién emergido llamado el Imperio Islámico extendió sus resplandecientes alas por todo el Oriente Medio. El nombre de *Sobk* no fue recordado hasta la Gran Asamblea de 1457. Ali-beh-shaat, el representante de los *Batini* en la Asamblea, mencionó la existencia un templo en el Monte Qaf que pertenecía al culto de los adoradores del cocodrilo. Aunque el templo estaba en un emplazamiento de difícil acceso, un *Batini* llamado Zaffir Ujma acompañó a dos *Shiekhas* tribales (mujeres sabias árabes, que más tarde se integraron en la Tradición de los Cuentasueños) a la ciudad de Tebas, donde se decía que se practicaba el culto al cocodrilo. Aunque *Sobk* aún era reverenciado en Tebas, los *Hem-Ka* ya habían dejado la ciudad y se desconocía hacia donde se dirigían.

Tras varios fracasos, finalizaron los intentos por contactar con los *Hem-Ka*. No se supo nada de ellos hasta mediados del siglo XX, cuando comenzaron a resurgir las historias sobre el culto a *Sobk* tras el abandono de los *Ahl-i-Batin* del Concilio de las Nueve. Después del hundimiento del Monte Qaf (ver *Telaraña Digital* y *El Libro de las Sombras*), una Capilla de magos Cuentasueños informó que los *Hem-Ka* habían sido vistos entre la creciente población de gente sin hogar de El Cairo. Han dejado de observar y han comenzado a juzgar.



Según los cálculos del último milenio, el Cairo sigue siendo como un bebé que flota en la orilla del Nilo. Esta ciudad, construida para que vivan en ella cómodamente dos millones de personas, da cobijo a trece millones más. Incluso los que no descansan deben dormir de vez en cuando, y en El Cairo una cama puede ser un tejado, un cementerio o incluso los putrefactos jardines del vertedero de la ciudad. En ocasiones, estas son las únicas opciones en las ciudades del Nilo; el noventa y seis por ciento de la población de Egipto habita en el cuatro por ciento del espacio disponible.

La nueva tribu de Egipto

Los Hem-Ka viven dentro de la sociedad egipcia como parte de la creciente población transeúnte que registra los montones de basura de El Cairo, en busca de escasos restos de comida y de mercancías con las que poder comerciar. Esta nueva comunidad de vagabundos se ha unido recientemente ante la ausencia de ayuda gubernamental. Cuidan de los niños de los otros en una especie de "guardería" comunal, rebuscan en los vertederos de la ciudad en grupos, comparten el botín de sus expediciones carroñeras, se cuidan unos a otros cuando están enfermos, y se defienden mutuamente de la adversidad. La comunidad que han formado no se apoya en los gritos nacionalistas del país, ni en la soberanía del rey, ni en la bandera; al contrario, la tribu en la que viven los Hem-Ka se ha unido debido a la necesidad. Incluso la religión ha resultado inservible para los desposeídos; a pesar de la constante presencia de la ideología islámica que los rodea, muchos sin techo creen ahora en Sobk y en sus sacerdotes. Todo aquél que se encuentre de pronto viviendo en la calle es bienvenido a esta banda comunal, siempre que demuestre que puede adaptarse. A menudo, las creencias que habían abrazado en el pasado se quedan a mitad del camino. Es una simple cuestión de realidad contra ideología; la religión no quita el hambre, y el nacionalismo no sirve para calentarse por las noches. En la crueldad de las calles, sólo lo que ayuda al individuo a sobrevivir en el día a día se convierte en la verdad, sin importar que parezca verdadero o falso.

Puede que ésta sea la razón por la que los Hem-Ka se han convertido en parte del paisaje. En lugar de andarse con retóricas, enseñan a los niños lecciones prácticas sobre cómo sobrevivir en la calle. En vez de lamentarse por su destino, luchan por mejorarlo. Puesto que los Hem-Ka actúan en consecuencia con sus creencias en lugar de simplemente profesarlas, se han ganado la lealtad de los destituidos y han conseguido incorporar nuevos miembros a la congregación de Sobk. El culto a Sobk no es una obligación rígida; se cumple con él a través de la lucha diaria por sobrevivir. Come cuando tengas hambre; caza cuando necesites comida; protege a los jóvenes; respeta a los ancianos; haz el amor sin vergüenza; busca cobijo cuando los elementos lo requieran así; y sobrevive dentro del mundo que te rodea. Cada uno entrega lo que puede, de una forma o de otra. Estos son los caminos de Sobk, la senda del cazador silencioso.

Vivir es cuestión de supervivencia, no de lujo. Los Hem-Ka operan mejor entre los nuevos salvajes que surgen en el corazón de la "civilización". Sirven a las gentes sin techo de su "tribu" como sacerdotes, y cazan para Sobk cuando éste así lo ordena. La comunidad y la adoración son sus dos únicas obligaciones.

Los que sirven a Sobk

Los Hem-Ka se dividen en dos grupos diferentes. Los primeros son los sacerdotes a tiempo parcial, los *Kheri heb ashau*. Aunque pueden lanzar algunos conjuros (en términos de juego, magia menor), no son rivales para Auténticos Magos. La responsabilidad de los *Kheri heb ashau* es vi-

gilar al rebaño mortal y cuidar de él; sirven a Sobk escarbando entre los vertederos de basura y llevando objetos de interés a sus superiores. Con el tiempo, todo llega a los montones de basura, y de allí a sus manos.

El segundo grupo está formado por los seguidores Despertados de Sobk... los *Sunu* y los altos cargos de los Hem-Ka, conocidos como los *Kheri heb tep*. Los primeros son responsables de encontrar a quienes busca Sobk, destruirlos y luego devorar partes de su cuerpo. Sobk lega una gran parte de su poder a este grupo, y ellos se han ganado el nombre de *Nequai-hatu*. El segundo grupo, los *Kheri heb tep*, escucha e interpreta las instrucciones del propio dios cocodrilo. Aunque tantos los sacerdotes como los cazadores poseen Avatares Despertados, ninguno de los dos grupos cree que sus talentos mágicos provengan de ellos mismos. La magia proviene de los dioses, y sólo de los dioses.

Los Kheri heb ashau

Todos los Hem-Ka sirven como sacerdotes, tanto a Sobk como a las gentes de su tribu. La mayoría son considerados *Kheri heb ashau*, o "sacerdotes del pueblo". Estos *Kheri heb ashau* viven principalmente entre los sin techo, ayudándoles a encontrar comida, enseñando a los jóvenes el mejor modo de sobrevivir, reuniéndose con ellos para compartir su música, cuidando de los enfermos e incluso ayudándoles a administrar la justicia. Cuando Sobk no les ordena que rebusquen entre los montones de basura, los *Kheri heb ashau* cumplen con sus obligaciones dentro de la comunidad.

Aunque son considerados sacerdotes a tiempo parcial (una práctica que data de los tiempos del antiguo Egipto), los *Kheri heb ashau* no tienen que cumplir las mismas restricciones que los *Sunu*. Pueden dejarse crecer el pelo, llevar las ropas que quieran, casarse, tener hijos e incluso ahorrar lo que ganen trabajando honradamente, mendigando o robando (sin embargo deben compartir sus botines con la comunidad). En esencia, se les permite tener una vida fuera del sacerdocio, mientras que a los *Sunu* no. Al contrario que éstos, el puesto de *Kheri heb ashau* puede ser transmitido de padres a hijos. Sin embargo, a pesar de su estatus dentro de los Hem-Ka, estos sacerdotes raras veces ascienden hasta el rango de *Sunu*, puesto que su pasado no suele ser tan colorido.

Los Sunu y los Kheri heb tep

Sin los faraones para que hablen de los dioses a la gente, los *Kheri heb ashau* representan la voluntad de Sobk ante la comunidad. Sin embargo, ni siquiera ellos conocen las palabras de Sobk. Es responsabilidad de los *Kheri heb tep*, los "principales intérpretes de las palabras divinas", actuar como intermediarios directos entre Sobk y la población. Un círculo de magos-sacerdotes ayuda a los *Kheri heb tep*: los *Sunu*, o Cazadores Divinos.

Los *Sunu* dominan formidables habilidades mágicas e inspiran miedo y respeto a todos aquéllos que comprenden su filosofía. Estos magos-caníbales son los dientes del dios cocodrilo... literalmente. Sin embargo, sus obligaciones no son obsequios, sino actos de contrición por crímenes que cometieron como Durmientes. Todos los *Sunu* comparten un pasado sórdido y el deseo de redimirse por esos recuerdos mancillados. Todos los Hem-Ka practican los ritos de hacerse cicatrices y automutilarse, pero ambos ritos sirven a un propósito mucho mayor que la simple piedad religiosa. Estas cicatrices, llamadas *Nuta Akha-t*, actúan como focos a través de los que Sobk concede el poder para realizar sus conjuros a los Hem-Ka. Los Hem-Ka no creen que sus poderes provengan de ellos mismos, sino como recompensa por sus servicios a los dioses.

Como los *Kheri heb ashau*, los *Sunu* viven entre las masas sumidas en la pobreza. Sin embargo, también están obligados a servir a Sobk, y a estudiar las lecciones del pasado y del futuro. Pasan al menos dos horas al día estudiando; pasan otras cinco horas cuidando el cuerpo dormido de Sobk; cada *Sunu* debe pasar al menos una hora al día en meditación

contemplativa, recordando y llorando por sus crímenes pasados; al anochecer dedican tres horas a la caza.

Los Sunu sufren un gran dolor emocional por sus pecados pasados (como Durmientes, fueron asesinos, violadores, blasfemos y ladrones) y a menudo se sienten alienados con respecto a la comunidad a la que protegen. Cuando no cumplen con sus obligaciones, se entregan a la indulgencia y al vicio, esperando así que los recuerdos de sus acciones se desvanezcan. Está entonces en manos de los Kheri heb ashau velar por sus taciturnos hermanos y ocuparse de sus necesidades.

Dentro de las comunidades transeúntes de El Cairo, los Sunu y los Kheri heb tep son reverenciados. No hay nada que un Kheri heb tep no les daría, incluyendo sus propios cuerpos (si es que no están ya casados). Los Sunu sólo suelen tener relaciones con otros miembros de los Hem-Ka, aunque no pueden casarse ni tener hijos. También se les exige que vayan siempre con la cabeza y la cara afeitadas, y sólo pueden llevar la ropa que se les haya donado. Éstas y otras restricciones son parte de la penitencia que deben cumplir por sus crímenes pasados.

Las obligaciones de los Sunu requieren tener una mente casi reptílea. Por naturaleza, estos Cazadores Divinos buscan toda clase de libertad; al contrario que el Dios Musulmán, Sobk es más comprensivo con las necesidades humanas... o al menos con los vicios. La mayoría de los Sunu tiene distintos amantes y ahogan sus emociones mediante gran variedad de indulgencias. Algunos se entrenan y se batan en duelo entre ellos, mientras que otros cazan *lo que sea* en su tiempo libre, juzgando a todo el que encuentran. Algunos Sunu utilizan métodos menos físicos para alcanzar la absolución y usan sus poderes para explorar su interior y el mundo en el que habitan. Sin embargo, a los Sunu no se les permite engancharse a ningún vicio químico que pueda dañar su cuerpo. La perfección física es primordial... los Sunu son recipientes a través de los que actúa Sobk infundiéndoles su Ka (manifestación viva e independiente de Sobk que emerge de quien él elige) y su Sekhem (Quintaesencia). Puesto que la salud es un aspecto fundamental de la devoción, muchos Sunu pasan su tiempo libre entrenando y practicando entre ellos.

Prácticas

En el servicio a Sobk, los Sunu y los Kheri heb tep cumplen con la meditación, la devoción y la oración diarias. También se les exige que se afilen los dientes y que participen en un canibalismo ritual cuando matan a alguien. Cuando un Sunu comienza la caza, se vuelve imparcial e impassible, la encarnación viviente del paciente cocodrilo que aguarda para matar. Ya no es un ser humano que sirve a su dios, sino una manifestación viviente de ese dios. Su identidad es secundaria ante la voluntad de Sobk. Algunos sostienen que los Hem-Ka simplemente justifican sus actos mediante esta providencia divina. Quienes se han tropezado con algún Sunu durante una caza no están tan seguros. Antes de desvanecerse, los Ahl-i-Batin que habían tratado con los Hem-Ka que habitaban en las laderas del Monte Qaf, aseguraron que sus mentes se desconectaban y entraban en sintonía con algún poder mayor. Bien podría ser verdad que cuando un Sunu cumple una misión por encargo de Sobk, no es su mente la que le guía, sino la del propio Sobk.

Crimen y castigo

Para los Hem-Ka, los crímenes contra la comunidad y los sacerdotes incluyen: no participar en el reparto del trabajo; herir a un miembro de la comunidad; tomar más de lo que se necesita; tomar lo que no se te ha dado; revelar secretos a quienes no han sido elegidos por Sobk; y no ayudar a otros cuando lo necesitan. Entre los pecados de los Sunu se encuentran: recurrir a los métodos que utilizaban en su oscuro pasado; contaminar su cuerpo con drogas o alcohol; no devolver el Sekhem de Sobk cuando la caza termina. Quienes son acusados, deben someterse al ritual de *Aai-ab*, o el "Lavado del Corazón" (ver la sección "Magia habitual"). Si son hallados culpables, el castigo depende de la gravedad del crimen.



Hem-Ka Sobk: Los devoradores del pecado



Las infracciones menores requieren un mayor servicio a la comunidad, la pérdida temporal de alguna habilidad, o el castigo corporal en la forma de flagelación pública. Entre los castigos más duros se encuentran la extracción de los dientes, la eliminación de las cicatrices o la expulsión de los Hem-Ka, previa alteración de la memoria. Cuando el crimen es lo suficientemente atroz, los Sunu ejecutan la sentencia de muerte y entregan el corazón del ofensor a Sobk.

Creencias



En la fe hay poder; es lo que justifica lo impensable y hace posible lo que de otro modo sería irrealizable. Si los Sunu y los Kheri heb tep tienen algo en común aparte de su servicio al dios cocodrilo, es que los miembros de ambos grupos murieron y eran culpables de pecados imposibles de perdonar por muy indulgente que uno sea. Si los Kheri heb ashau sirven por causa de su sentido de la compasión, los Sunu lo hacen por que se sienten culpables por los crímenes que cometieron, por los asesinatos, las violaciones y las torturas.

Como Durmientes, los Sunu, responsables de las miserias de muchos, llevaron a cabo sus tareas con brutal eficacia. Sus razones (cánones religiosos, dogmas políticos, desesperación o pura maldad) no importan. Nada, a los ojos de Sobk, podría justificar sus actos. Cada Sunu narra la misma historia sobre su muerte: que llegó durante el sueño más profundo y le arrebató la respiración mientras soñaba con negras marismas y una par de terroríficos ojos amarillos.

Los Sunu creen que en la muerte, se les da la posibilidad de escoger entre la redención y la condenación. Ambas suponen un alto coste. El precio de la condenación es la destrucción de sus almas, mientras que el del arrepentimiento es convertirse en conductos del dios cocodrilo y sus poderes. La recogida del Sekhem es el servicio que deben cumplir estos pocos elegidos. Cuando una persona acepta su suerte, Sobk limpia al iniciado y reemplaza el escaso Sekhem que posea por un fragmento del suyo propio. Incontables generaciones atrás, cuando Sobk comandaba incondicionales legiones, les otorgaba este mismo don. Cuando su culto comenzó a desaparecer, el Sekhem que había legado se perdió. Su gran ser fue esparcido y renació en otros, que o bien nunca despertaron al poder que poseían en su interior, o le volvieron la espalda a su benefactor.

Es tarea de los Hem-Ka Sobk encontrar a quienes han nacido con un fragmento de su Sekhem y juzgarlos. A quienes merecen conservar esta parte de Sobk se les invita a unirse a los Hem-Ka o bien se les deja vivir en la ignorancia. Aquellos que no cumplen con las misteriosas expectativas de Sobk son cazados y asesinados, su hígado es devorado en un acto de canibalismo ritual y su corazón es entregado a Sobk. Los Sunu creen que devorando el hígado, impiden que la persona vuelva a renacer en algún momento, y que entregando a Sobk el corazón, le devuelven su Sekhem. Cuando un corazón ha sido reclamado por el dios cocodrilo, se les entrega a los Kheri heb tep para que se lo ofrezcan directamente a Sobk. Aquellos Sunu que se atreven a ir más allá que sus superiores, utilizan la magia de Correspondencia para enviar los corazones al laberinto de alcantarillas de Sobk.

Paradoja y Silencio

A menudo la Paradoja se manifiesta de acuerdo con las influencias regionales. En Egipto, las reacciones suelen asumir la forma de la ira divina: vengativas criaturas (halcones, gatos, escorpiones, cocodrilos e incluso antiguos dioses egipcios), explosiones de luz o de oscuridad, locura, plagas de insectos e incluso sepultura de personas vivas (una terrorífica forma del Reino de la Paradoja). Por extraño que parezca, los Hem-Ka no piensan en la Paradoja y el Silencio como mecanismos de autodefensa de la realidad. Al contrario, ambos son considerados antiguos enemigos de Sobk que in-

intentan interferir en las tareas de los Sunu. Las formas mitológicas de muchos espíritus de la Paradoja egipcios refuerzan esta creencia.

Aunque la magia de los Hem-Ka no suele ser vulgar, hay ocasiones en las que se da un Silencio o un Fallo. Se conocen con el nombre de Aa-t o plagas, y suelen ser tratadas como tales. Cualquiera que manifiesta un Fallo es puesto en cuarentena fuera de la comunidad hasta que los síntomas de la "plaga" remiten.

Estilo mágico

Los Hem-Ka no creen que el *Heka*, el poder de dominar la magia, sea algo inherente. Sus poderes provienen de Sobk, y su expresión del Heka se basa por completo en varios focos, ya sean cicatrices, agua o canibalismos rituales. Por lo tanto, el Heka es un acto de devoción y de servicio a un dios más grande, no a uno mismo.

Los Kheri heb ashau practican el *Aakhu*, o magia menor. Sus conjuros abarcan varias áreas de conocimiento para servir mejor a su comunidad, puesto que la magia es concedida por necesidad, no por deseo. Muchos Kheri heb ashau están familiarizados con las Sendas de Efimeria (*Akhu*), Curación (*S-utcha*) y Herbalismo (*Aneb*; los ingredientes para este tipo de brebajes son difíciles de encontrar en una ciudad). Cada Senda y Ritual requieren diferentes *Nuta Akha-t* (cicatrices) que actúen como focos. Por otra parte, los Sunu y los Kheri heb tep, dominan la Auténtica Magia. Sin embargo, cuatro de las Esferas están prohibidas para ellos; a ningún Hem-Ka se le permite aprender Entropía, Fuerzas, Materia o Cardinal. Solamente los dioses pueden dominar estos poderes.

Esferas

En ausencia de cuatro de las nueve Esferas "habituales", los Hem-Ka Sobk se especializan en las otras cinco, sobre todo en:

- **Correspondencia:** Como el cocodrilo, los Hem-Ka utilizan el agua para viajar de un lugar a otro y para entrar en sintonía con el ambiente. Todos los Efectos que utilizan Correspondencia deben contar con la participación de un foco acuático de algún modo.

- **Espíritu:** Los Hem-Ka creen que en cada persona existen siete aspectos distintos entre el alma y el cuerpo. De este modo, el espíritu se divide en los siguientes: el *Khat*, o el cuerpo físico, aquello que se puede descomponer; el *Sahu*, una manifestación espiritual del cuerpo; el *Ab*, o el corazón, que sirve como fuente de todos los pensamientos emocionales; el *Ka*, un espejo independiente e idéntico de la personalidad del individuo; el *Ba* o alma eterna; el *Khaibit* o sombra; el *Khu*, o espíritu inteligente; el *Sekhem*, o poder de una persona y, por último, el *Ren*, o nombre verdadero de un individuo. La parte que más preocupa a Sobk es el *Sekhem*, el poder personal que busca recuperar.

Los Hem-Ka Sobk creen que la mayoría de los seres Despertados, incluyendo los fantasmas, los vampiros, los hombres lobo e incluso otros magos, están espiritualmente desequilibrados. En los vampiros, el desarrollo natural del *Khat* ha sido interrumpido; los hombres lobo se rigen únicamente por su *Ab*; los fantasmas y otros espíritus se manifiestan cuando el *Sahu*, el *Ba* o el *Khu* son arrancados del *Khat*, mientras que los Merodeadores son atrapados dentro del abrazo de su *Sekhem*. Según los Hem-Ka, las momias inmortales son las únicas entidades Despertadas que están perfectamente equilibradas (ver *Mundo de Tinieblas: Momia*).

Focos habituales

Al igual que muchas filosofías "puente" mágicas, las creencias de los Hem-Ka Sobk no permiten a un mago despreciar objetos con los que canalizar sus poderes; utilizar la magia sin canalizar el poder de Sobk a través de un objeto sagrado es una blasfemia. Por lo tanto, hasta los Maestros más poderosos siguen utilizando los siguientes focos rituales:

- **Akha-t:** Los miembros de este Arte usan muchas técnicas de sacrificio para marcar sus cuerpos, incluyendo las marcas con hierro, los piercings, los cortes, las excoriaciones de la piel y la creación de nódulos restregando ceniza en heridas abiertas. Cada tipo de marcas representa una Senda, fórmula o Esfera a la que los Hem-Ka tienen acceso, y estas cicatrices en concreto son cada uno de los focos. Un sacerdote sólo tiene que pasar sus dedos o su lengua sobre el tejido cicatrizado para activar el conjuro.

- **Agb:** Cuando usan la Esfera de Correspondencia, los Hem-Ka utilizan el agua como un conducto a través del que viajar o extender sus sentidos. Se cree que en algunos casos la saliva es especialmente potente.

- **Hersh:** Por extraño que parezca, éste podría ser uno de los primeros focos basados en el Efecto de un conjuro. A no ser que el Hem-Ka utilice el conjuro del Hersh antes que cualquier otro Ritual o fórmula, no estará en sintonía con Sobk y su Heka no funcionará.

Organización

Parece ser que los Hem-Ka operan dentro de una jerarquía muy poco definida que emplea tanto a hombres como a mujeres. Los sacerdotes entran dentro de una categoría específica, pero esto tiene más que ver con sus funciones dentro de la sociedad que con los poderes que manejan. Todos los Hem-Ka son respetados por igual, tanto por la gente a la que ayudan como entre ellos. Después de todo, nadie es nada en comparación con el propio Sobk.

- Desde el punto de vista de un extraño, los Hem-Ka situados en el escalafón más bajo son los **Kheri heb ashau**, o sacerdotes a tiempo parcial. Sirvan a los mortales de sus comunidades utilizando una magia limitada. Sin embargo, dentro de la organización los Kheri heb ashau son tratados con mucho respeto y altamente recompensados. Sus tareas no son pasadas por alto, puesto que cumplen gran cantidad de funciones, desde guardianes hasta sanadores, desde profesores hasta padres. Realizan sus servicios desde el corazón y cumplen con sus tareas con amor y devoción. El poder que manejan no refleja su valía. Al contrario, Sobk sólo les otorga lo que necesitan para sobrevivir.

- De nuevo desde el punto de vista de un extraño, los **Sunu** estarían colocados por encima de los Kheri heb ashau en importancia, pero esta impresión es falsa. Los Sunu no son más que una división diferente del sacerdocio, y realizan una función más específica para Sobk. La magia que se les ha concedido es necesaria para el caso en que tengan que enfrentarse a seres que posean un poder igual o mayor que el suyo. Aunque los Sunu son respetados, intimidan a los mortales, quienes los reconocen sólo como harían ante Potifar, el ejecutor del Faraón.

- Normalmente, a cualquier Hem-Ka culpable de alguna infracción contra el sacerdocio o contra la comunidad se le retiran los dones de Sobk hasta que pueda compensarlo de algún modo (que será decidido por el Kheri heb tep). Si el veredicto resulta en contra del sacerdote ofensor (una decisión que sólo puede tomar Sobk), entonces son los Sunu los encargados de hacer cumplir la sentencia. De todos los sacerdotes, los **Kheri heb tep** son reconocidos como los segundos después de Sobk, no en términos de divinidad, sino en cuanto a la autoridad. Esta posición siempre ha sido ocupada por uno de los Sunu, pero uno cuyos ímpetus por servir a Sobk y a su gente provengan del amor. Un Kheri heb tep es alguien que por fin ha aceptado las atrocidades que haya cometido, que está en paz consigo mismo. La posición que ocupa ya no es una penitencia, sino la demostración de su devoción.

Estos sacerdotes-brujos pasan la mayor parte de su tiempo bien en comunión con el *Sekhem* de Sobk, bien dando clases a los nuevos Sunu. No se les conoce por otro nombre que no sea su título. En la actualidad, existen doce comunidades de gente sin hogar, relacionadas entre sí por los Hem-Ka. Cada una de estas tribus cuenta con su propio Kheri heb tep. Las dos tribus más amplias habitan en los distritos de Darb-el-Ahmar y Darb-el-Barabrah, los barrios bajos de El Cairo, y cada uno cuenta con más de cuatrocientos miembros. Entre todas las tribus, hay unos cien sacerdotes

Kheri heb ashau en todo El Cairo, cuarenta y un Sunu (incluyendo los doce que viajan alrededor de todo el mundo) y doce Kheri heb tep.

Iniciación

• **Kheri heb ashau:** Aquéllos que entran de modo voluntario en el sacerdocio de Sobk, son entrevistados primero por el Kheri heb tep local. Sólo quienes están deseosos de vivir entre los miembros de la comunidad son aceptados. Para ello, se utiliza una variación del ritual de Aai-ab, la "Limpieza del Corazón" (ver la sección "Magia habitual") para determinar su dedicación y su fidelidad. Mediante este rito, el iniciado es enviado al pantano de Sekhet-Aaru, donde es sumergido en el agua hasta la cadeira. Su piel se cubre con las manchas de sus antiguos pecados, y es aquí cuando contempla por primera vez a Sobk y siente su poder. El dios cocodrilo sostiene una balanza en la que está colocada la pluma de la Diosa Ma'at, y le entrega al Iniciado un cuchillo con el que debe cortar toda parte de sí mismo que se encuentre corrupta y se haya convertido en malvada. Si al final de este doloroso proceso, al Iniciado le queda algo de su corazón puro e intacto, puede ponerlo en el otro plato de la balanza y pesarlo con la pluma. Si su corazón es más ligero que la pluma, o si no queda nada de éste, es rechazado; si es más pesado, es aceptado.

Si el iniciado pasa la prueba, el Kheri heb tep le asigna a un Kheri heb ashau anciano para que se ocupe de su tutela. Esta fase no tiene un límite de tiempo definido, y puede durar tanto como el Hem-Ka estime necesario. Al fin y al cabo, si el servicio a Sobk es para toda la vida, ¿qué es un año en comparación? Al terminar su aprendizaje, el iniciado se prepara para pasar el Rito de Akha-t, la colocación de las primeras cicatrices. Esto tiene lugar en presencia de toda la comunidad mortal y a continuación hay una gran celebración.

• **Sunu:** Todos los Sunu mueren mientras están dormidos, soñando con una gran extensión de agua y un enorme cocodrilo de ojos amarillos que avanza hacia ellos. Tras la muerte, el iniciado se encuentra en los

pantanosos campos de juncos de Sekhet-Aaru, ante un tribunal compuesto por Sobk en todas sus formas. Como Juez, El que Abre los Caminos, Evaluador de Corazones y Devorador, Sobk arranca del cuerpo del mortal su Ab, y luego le explica que tiene que tomar una decisión: si pesa el Ab y lo encuentra inadecuado, será devorado y destruido. El único modo que tiene el iniciado para redimirse es rendirse ante la voluntad de Sobk como su juez en la tierra... elegir bien la muerte bien la servidumbre arrepentida.

Quienes aceptan el ofrecimiento de Sobk, vuelven a despertar en las cloacas, sanos, vivos y en compañía de un Kheri heb tep. Es él quien enseña al nuevo Hem-Ka las sendas de la magia y se asegura de que se le esculpan por todo el cuerpo las Akha-t apropiadas. Este periodo de entrenamiento y meditación dura un año, tiempo en el que el iniciado aprende a controlar tanto sus emociones como el don que Sobk le ha otorgado. Tras este periodo intermedio, el Sunu es introducido en la nueva comunidad. Desde ese momento en adelante, el Sunu es considerado un Auténtico Mago, en todos los sentidos de la expresión.

Acólitos

Habitualmente, los miembros de las comunidades a las que sirven los Hem-Ka suelen ser considerados como sus acólitos, pues los Hem-Ka pocas veces confían en alguien que no pertenezca a las "tribus". Aunque los mortales de estas comunidades son tratados de forma igualitaria, el estatus y la influencia se conceden a quienes son capaces de sacar el trabajo adelante (los más ancianos y los muy jóvenes son excepciones). Es la ley de la tribu que todo el mundo debe, no sólo ayudarse a sí mismo, sino también a los demás. Los mortales que pertenecen a estas comunidades creen en Sobk gracias a las habilidades de los Kheri heb ashau (quienes, debido a su carencia de Auténtica Magia, pueden ser considerados acólitos por muchos magos). Los Sunu y los Kheri heb tep pocas veces muestran abiertamente sus habilidades mágicas, pero dentro de las tribus son muchos los que conocen los grandes poderes que poseen.

Conceptos

Este nuevo mundo ha creado una gran cantidad de incertidumbre, y aunque los Hem-Ka no intentan cambiar su entorno, enseñan a la gente cómo adaptarse y sobrevivir en él. Este sentimiento de comunidad y comprensión atrae a muchas personas que de otro modo serían seres solitarios, almas perdidas o inadaptados en un mundo "normal".

Todo aquél que entra a formar parte de los Sunu es alguien que preferiría poder olvidar los pecados de su pasado. Asesinos, violadores, ladrones, terroristas, fundamentalistas que han perdido la fe en su causa, soldados de fortuna cansados de ese estilo de vida, y muchos otros que han visto (y perpetrado) terribles atrocidades, se encuentran así ante Sobk. Aunque su epifanía haya sido inducida, ellos siguen luchando por cambiar.

Magia habitual



Como cazadores y servidores de su gente y de su dios, los Hem-Ka se especializan en la magia de viaje, de convocación y de ofuscación. Gran parte de su magia se asemeja a los siguientes Efectos del libro de reglas de Mago: Paisaje Mental (utilizado para abrirse camino en cuevas y callejones oscuros); Abrir/Cerrar Ventana (se usa para espiar a los pecadores a distancia); Cadena (utilizado para conectar a un Sunu con su objetivo, con un amigo cercano o algún familiar); La Zancada de Siete Leguas (para viajes rápidos y sin interrupciones); Desgarrar el Cuerpo del Hombre

Estereotipos

Tradiciones: ¿Por qué pretenden hacer común algo que, para empezar, ni siquiera les pertenece? Estos blasfemos parecen condenados a cometer las mismas insensateces una y otra vez.

Tecnocracia: En la gran carrera en la que todos somos iguales, han olvidado mirar hacia atrás y ayudar a quienes han caído por la borda. Se han convertido en barcos sin pasajeros.

Merodeadores: ¡Adláteres del caos! Estos dementes quedarán atrapados en la corriente de su propio poder, y somos nosotros los que beberemos de sus corazones llenos de agua.

Nefandos: Ofrecemos a estas viles cosas una eternidad de sufrimiento en las entrañas de Sobk. Puede que entonces se apiade de ellos y les permita caer en el olvido.

Otros: Recordamos con cariño a nuestros hermanos inmortales (las momias), y esperamos que ellos sientan lo mismo. Todos nuestros Kheri heb tep hablan muy bien de estas almas viajeras y, de vez en cuando, volvemos a encontrarnos con ellos. La corrupción de esos demonios llamados los Seguidores de Set se extiende por las calles, envenenando incluso las comunidades de nuestros desposeídos. Les deseamos la muerte eterna y se la concedemos siempre que tenemos ocasión, pero son demasiados, y nosotros muy pocos para poder luchar contra ellos abiertamente. En ocasiones, durante nuestros viajes, nos hemos encontrado con los últimos supervivientes de nuestros parientes, los Ahl-i-Batin. Aunque es bueno saber que no todos han perecido, hay muy poco que nosotros podamos (o queramos) hacer para ayudarles en su cruzada fatal. Nuestro camino es la supervivencia, no el suicidio.



(para castigar a los pecadores a distancia; a menudo el Kheri heb tep lo usa para hacer cumplir la ley de Sobk dentro de su tribu); y **Acelerar o Frenar el Tiempo** (para ralentizar o acelerar una pelea o una persecución). Los rituales de esta magia requieren que los participantes se humedezcan las cicatrices con sangre, saliva o una mezcla de ambas.

Hersh, "Ser Paciente" (● Correspondencia, ● Mente, ● Espíritu)

Restregándose saliva sobre los párpados el Hem-Ka entra en un trance semi-meditativo en el que aclara sus dudas y sus vacilaciones, y alcanza un estado de calma impassible. Su entorno brilla con una nítida intensidad y siente como el Sekhem de Sobk fluye a través de él. Entonces se vuelve uno con el cocodrilo. Sin esta fórmula, ni los Sunu ni los Kheri heb tep pueden acceder a su Heka. Aquéllos que realizan una acción contraria a sus funciones como sacerdotes o cazadores también pueden verse privados de los dones de Sobk.

Utchatti, "Los Dos Ojos Divinos" (● Correspondencia, ● Espíritu; también un Ritual de Nivel Dos para la Senda de Akhiu/Efimeria)

Después de tocarse las cicatrices de alrededor de los ojos con los dedos húmedos, el Hem-Ka puede sentir los objetos situados en la vecindad inmediata que hayan sido tocados por el Sekhem (es decir, cosas que hayan sido tocadas por magia falsa o por magia). La impresión recibida no establece distinciones entre la esencia de Sobk o el Sekhem de un Hekau (un objeto que haya sido manejado por un mortal o un Nak). Sea como sea, el objeto suele guardarse para examinarlo más tarde.

Aai-ab, "Lavado del Corazón" (● Mente, ● Espíritu)

Con una pluma, la representación de la Diosa Ma'at, usándola para seguir el dibujo de la cicatriz sobre su propio corazón, el Sunu puede contemplar la representación simbólica de su objetivo basada en su naturaleza espiritual y en su pensamiento. Así, puede determinar la clase de ser que está ante él (mortal, Nak, Hekau, etc.) y su poder potencial. Si la pluma aumenta de peso en manos del Sunu, significa que Sobk ha decre-

tado la destrucción del que ha sido juzgado. Si la pluma permanece ligera, entonces la persona es perdonada.

[Este Efecto utiliza Espíritu para leer el aura y Mente para estudiar los pensamientos superficiales. La "decisión" debe tomarla el Narrador, pero Rasgos como Humanidad, Paradoja, Angustia y Rabia deberían formar parte de la ecuación.]

Abh-t-ab, "Morder el Corazón" (●● Correspondencia, ●● Mente)

Un modo poético de describir la sensación de temor; así, el sacerdote Hem-Ka induce una respuesta o bien "de huida" o bien "de paralización" como la que se produce en los animales aterrorizados. Humedeciendo con la lengua las cicatrices del paladar y pronunciando luego algunas amenazas, el Sunu consigue que parezca que se acerca una amenaza desde una dirección específica. A menudo los Sunu utilizan este ataque a distancia y proyectan estas emociones para que la víctima, que cree que está escapando de una amenaza que se acerca en la otra dirección, vaya directa hacia ellos... o hacia una charco que sirva para detener al que huye. El agua estancada, el foco más habitual para este Efecto, desaparece cuando la víctima está a punto de caer en la trampa. Si no hay charcos disponibles, se sabe que los Sunu suelen llevar una botella de agua, de la que beben para luego escupir el líquido en la cara de sus presas.

Engañar a la Vista (●● Vida, posiblemente con ●● Mente, o simplemente ●●● Mente)

Restregando ceniza en un corte de su brazo, un Hem-Ka puede ocultar sus cicatrices y tatuajes de la vista de aquéllos que no los comprenderían. Soplando polvo en la cara de los que están a su alrededor, puede esconder alguna cosa, persona o artefacto que no quiera que sea descubierto.

[La magia de Vida cambia los pigmentos de la piel para ocultar las marcas durante cierto tiempo, mientras que Mente evita que la gente le haga preguntas indiscretas si quiere actuar sin ser molestado. Las variaciones que únicamente utilizan Mente impiden que la gente vea algo que

Ideas para el Narrador

• **La Verdad:** Sobk es real. Aunque pocos aparte de los Hem-Ka han podido contemplarlo, el dios del Arte descansa en las profundidades del viejo laberinto de alcantarillas de El Cairo. Por lo que dicen todos, es un ser monstruoso, casi el doble de grande que cualquier cocodrilo del Nilo. Sus escamas son del color de la sangre y emana un aura de tal poder que los jeroglíficos que adornan su cuerpo arden como carbones encendidos. Sus ojos son de un amarillo hiriente, y parecen demasiado viejos para ser de este mundo.

Algunos sostienen la teoría de que esta manifestación en forma de cocodrilo de Sobk no es más que un receptáculo para la esencia de una entidad mayor. Muchos han llegado a la conclusión de que Sobk es un Umbrole... un señor de Incarna, para ser más precisos. Este grado de poder podría explicar por qué su guarida está tan bien escondida.

Se tardarían años en peinar las alcantarillas de El Cairo como es debido, pero incluso entonces no se descubriría nada. En realidad la guarida de Sobk es una extensión Umbral de un sistema de alcantarillado abandonado. La magia hace que los túneles vuelvan una y otra vez sobre sí mismos, creando un pequeño Reino del Horizonte. Espíritu y Mente esconden esta burbuja de ojos indiscretos. Un vagabundo incauto puede tropezarse con este Reino de modo accidental, mientras que alguien que lo esté buscando puede explorar el lugar durante años sin llegar a descubrir nada.

• **Misterios en la Telaraña:** ¿Por qué un supuesto dios utilizaría una morada así? Los túneles son una guarida reciente, pero en el pasado Sobk solía habitar en el gran templo de Bakhu, en la montaña secreta de Aakhu-t sheta-t, antes conocida como Monte Qaf. El templo fue abandonado varios años antes de la destrucción de la Telaraña de la Fe, porque Sobk había previsto el cataclismo que se aproximaba. En los últimos tiempos, se han visto continuamente por varios sectores de la Telaraña Digital figuras con cabeza de cocodrilo portando las marcas de Sobk. ¿Qué están buscando? Quizá algo que no pudo ser evacuado del templo a tiempo. Hace poco que se ha visto a los Hem-Ka fuera de las fronteras de Egipto, tan lejos como en Norteamérica, cumpliendo lo que se supone que sea una continuación de los deberes de Sobk. En alguna ocasión, ciertos expertos en la red se han tropezado con pobres vagabundos de dientes afilados en la propia Realidad Virtual, ¿pero quién sabe qué clase de iconos puede inventar un hacker con mucha imaginación?

• **Una Muerte Mejor:** Como varios desgraciados pueden atestiguar, los Hem-Ka odian a los Eutánatos. En la antigua tradición, el mal a menudo era identificado con el caos y el desorden, y parece que los Hem-Ka siguen creyéndolo así. Consideran que los Eutánatos son malvados por el control que ejercen sobre las fuerzas Entrópicas del universo, y los cazan siempre que se presenta la ocasión.

Los fundamentalistas islámicos, especialmente los responsables de ataques terroristas a turistas por todo Egipto, también se han ganado la enemistad del Arte en los últimos tiempos. Al principio, Sobk y sus sacerdotes se mantuvieron neutrales con respecto al Islam, debido en parte a la buena voluntad de los Ahl-i-Batin. Ahora que éstos se han ido, las diferencias entre los Durmientes y magos islámicos (en particular los miembros del Coro Celestial) y el Arte animista de Sobk han resultado ser una fuente cada vez mayor de conflicto. El asunto aún no ha culminado en una guerra, pero en el explosivo Oriente Medio, todo puede ocurrir.

realmente está allí, convenciéndoles de que no está. Obviamente, cuanto más grande o más prominente sea el objeto, mayor número de éxitos debe obtener el Hem-Ka para ocultarlo. Esto no es verdadera invisibilidad, sino simplemente "nublar la mente de las personas", por así decirlo. La primera versión del conjuro suele ser vulgar sin testigos, mientras que la variación con ofuscación a menudo es coincidente. Un objeto oculto no desaparecerá sin más de la vista de un observador directo.]

Amon Maat, "Justicia Oculta" (●●● Correspondencia, ●● Vida, o ●●● Espíritu)

A veces simplemente ocurre que quienes tienen mucho le dan un poco a quienes no tienen nada... ya sea voluntariamente o no. Antes de entrar en la morada de otra persona, un Sunu puede lavarse los pies con agua fría y luego, rociando un poco de ese agua en la puerta o en el alféizar de la ventana mientras susurra un salmo a su protector, pasar fácilmente por la puerta hasta la habitación contigua. Ungiendo sus párpados con esta misma agua, el mago podrá ver todo lo que haya en la habitación, incluso aunque esté a oscuras. Si mezcla un poco de sangre con el agua y hace lo mismo, Sobk concede al Sunu una visión de las otras habitaciones de la casa también. Mientras tanto, los habitantes de la casa duermen profundamente, al menos hasta que el agua se seque. Sin embargo, un Sunu torpe podría despertarlos. El sigilo depende del cazador, no es algo que el dios conceda.

[La magia de Correspondencia permite al Sunu pasar a través de la puerta o de la ventana sin abrirla. Esto es vulgar, pero obviamente se hace cuando no hay testigos. La Correspondencia adicional permite que los sentidos del Hem-Ka se extiendan por toda la vivienda, mientras que Vida consigue que el sueño de los habitantes de la casa sea más profundo y duerme a los que estuvieran aún despiertos. En este último caso, la víctima podría ser capaz de resistirse al conjuro con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7).

[La variante orientada a la magia de Espíritu hace lo mismo, pero utiliza una apertura hacia la Celosía para rodear las barreras y convocar a

los espíritus que distraigan a los residentes de la casa, o para que los hagan dormir si es que los espíritus convocados poseen poder para ello.]

El Estanque Interminable (●●●● Correspondencia, posiblemente con ●●● Vida y ●●●● o ●●●●● Tiempo)

Sabiendo que su presa va a pasar por una determinada zona pronto, un Sunu habilidoso puede colocar esta trampa mágica. Primero, debe encontrar o crear un charco grande o un estanque. Luego tiene que escupir en él y marcar las orillas del estanque con su propia orina. Una gota de sangre en el agua es el último paso para dejar lista la trampa, hacia la que la víctima es empujada en cuanto aparece. Cuando el pecador pone un pie en el estanque, es arrastrado hacia el fondo y transportado a otro lugar, donde el Hem-Ka puede disponer de él. Una variante espantosa es la que deja a la víctima "colgada" en el tiempo, atrapándola durante tanto tiempo como el Sunu sea capaz de sostenerla. A veces los Kheri heb tep utilizan este conjuro como castigo para miembros díscolos o para extraños importantes (pero no irredimibles).

[La magia de Correspondencia abre un portal hacia otra localización y emborrona los contornos del estanque, haciendo más sencillo que la víctima se confunda al calcular la distancia y se caiga dentro. Una vez que pone un pie en el agua, la magia lo arrastra hacia el fondo.

[Un conjuro parecido, que añade el poder del Tiempo al portal, suspende a la víctima en un momento y lugar determinados, bajo el agua pero sin ahogarlo. La versión que utiliza Tiempo 4 traslada al sujeto a otro lugar después de cierto tiempo. La variante de Tiempo 5 dura indefinidamente, lo que puede hacer cosas espantosas a la mente de la víctima. Imagínate la sensación de caer eternamente, aunque estés parado en el mismo sitio sin moverte. Ahora imagínatelo bajo el agua, sumergiéndote en las profundidades pero sin ahogarte nunca. ¡Horrible! Sí, lo es...]

Ap-Sobk, "El Último Juicio de Sobk" (●●●●● Espíritu)

Las palmas de las manos de los sacerdotes más importantes, están cubiertas con cicatrices en forma de jeroglíficos dedicados únicamente a esta fórmula. Si el Sunu o el Kheri heb tep está expuesto a un gran

peligro, puede pedir ayuda a Sobk escupiéndose en las palmas y restregándolas después. Si el dios lo aprueba, el Hem-Ka se ve poseído por el propio dios cocodrilo. Si el Sunu es encontrado culpable de emplear este conjuro sin una buena razón (tratar simplemente de salvar la propia vida no siempre es una justificación válida), será condenado a muerte... a menudo es el propio Sobk el que lo mata, consumiendo el corazón del pecador en un sueño.

[Para más detalles, ver el Efecto de Espíritu **Puente Viviente**. Da por sentado que el Hem-Ka puede utilizar los siguientes Hechizos además de los incentivos de los Rasgos Físicos, con cuarenta puntos de Poder a repartir entre: Percibir Trochas; Armadura (cinco dados de absorción extra); Roce de la Plaga; Limpiar la Plaga; Corrupción; Crear Viento; Inundación (provoca que todas las aguas de las cercanías se alcen e inunden la zona; Poder 5 para usarlo); Habla Mental; Cortocircuito; Rastrear.]

Polvo Espiritual Destrozado (●●●●● Espíritu, ●●●●● Mente, ●●●● Vida)

Con una copa rota y la magia más poderosa que concede Sobk, un Kheri heb tep destruye el vínculo entre los nueve aspectos del cuerpo y el alma. Primero llena una copa de arcilla con una mezcla de agua, saliva, sangre y pelo de la desgraciada víctima, el blanco del conjuro. Tras escupir en la copa, el sacerdote recita la lista de pecados que la víctima ha cometido, y estampa la copa contra el suelo. Si el ritual se realiza como es debido, y si Sobk está de acuerdo con el castigo, el cuerpo de la víctima se convierte en polvo, su alma se rompe en pedazos, su mente se deshace y su esencia vuelve a Sobk, a quien pertenece. En cierto sentido, este castigo es peor que la condenación... es la destrucción completa y eterna. Aun así, en lo que se refiere a crímenes especialmente horribles, como la traición, es el único castigo apropiado.

[Este rito, que obviamente es vulgar, rompe en pedazos el alma del sujeto a través de la magia de Espíritu, convierte su cuerpo en un puñado de polvo mediante Vida, y arranca la mente de la víctima de su cuerpo, lanzándola a un vacío astral gracias a Mente. Esta Destrucción también inflige sus éxitos como Niveles de Salud de daño; si los éxitos no son suficientes para matar a la persona, la víctima convertida en polvo sobrevive a la transformación, espantosamente viva, pero sin mente y sin alma. La destrucción dura unos pocos aunque agónicos segundos, durante los cuales se eleva desde el suelo un viento de olor espantoso, que se convierte en una tormenta y absorbe los distintos aspectos de la víctima uno a uno.]

Talismán y equipo

Como son un Arte sumido en la pobreza, los Hem-Ka no utilizan ayudas mágicas aparte del cuchillo Abh-t, aunque sí usan un "equipo" especial compuesto por unos cuantos objetos. Los artículos valiosos que llegan a sus manos son entregados a los Kheri heb tep y utilizados para el bien común de la "tribu" local.

●● Daga Abh-t

Areté 2, Quintaesencia 10, Coste 4

Al terminar su primera caza, al iniciado Sunu se le entrega una daga tallada ornamentalmente, con una superficie áspera en una de las caras de la hoja, que utiliza para afilar sus dientes. Estos Talismanes han sido bendecidos por Sobk y se utilizan para hacer incisiones en los muertos, para arrancar sus hígados y sus corazones. Estas dagas provocan daño agravado y también pueden dañar a un espíritu.

Cuchillo Abh-t: dificultad 4, Fuerza +1 (agravado), Ocultar P



Equipo

- **Bolsas Canópicas:** Bolsas de tela, con asas, ungidas con aceites conservantes y utilizadas para almacenar órganos momificados. En estas bolsas se guardan los corazones humanos antes de entregárselos a Sobk.

- **Sef-t:** Aceites sagrados usados por los Hem-Ka para lavarse y purificar sus cuerpos tras devorar los hígados de sus víctimas.

- **Dientes Afilados:** Aunque no son equipo *per se*, constituyen un arma que poseen todos los Hem-Ka. Con una tirada exitosa de Destreza + Pelea, los seguidores del dios cocodrilo pueden morder a sus víctimas con sus afiladas dentaduras (ver la "Tabla de Pelea"; dificultad 5; daño: Fuerza +1). El daño provocado es normal, no agravado.

Compañero: Uha-t (Coste: 3)

Los consortes espirituales de los Hem-Ka son los *Uha-t*, los Siete Escorpiones de Isis. Cada uno se manifiesta como siete pequeños escorpiones que flotan libremente por el aire, unidos entre ellos por sus colas. Las creencias egipcias sostenían que cuando los cocodrilos morían se convertían en escorpiones, y que siete escorpiones acompañaron a Isis en su búsqueda de Osiris. Puede que estos poderosos espíritus fueran los catalizadores de estas leyendas.

Solamente se conoce la existencia de siete *Uha-t*, que se encuentran distribuidos entre los Sunu y los Kheri heb tep. Cada consorte permanece con una misma persona durante siete días antes de abandonarlo para unirse a otro miembro de los Hem-Ka. De los siete, un consorte especial se reparte de este modo entre los doce Sunu que viajan por todo el mundo.

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 6, **Gnosis** 7, **Poder** 25

Hechizos: Sentir las Trochas, Aparición, Habla Mental, Veneno (como en el Efecto de Cardinal 2 **Frotar los Huesos**, pero tirando Rabia en lugar de Areté; Poder 5 para usarlo), Rastrear

El Sebi-t, "Navegante de la Eternidad"

Cita: No me busques en tus recuerdos, puesto que aún no tienes nada que recordar.



Preludio: Vivías en una mentira, creyendo que las faltas religiosas de otros justificaban la tortura y el dolor que les provocabas. Entonces llegó tu propia muerte. El viaje comenzó la primera vez que sentiste los ojos de Sobk sobre ti, revelando todos los horrores que habías perpetrado en tu vida, y eso te hizo temblar de vergüenza... y de miedo. Al final, te permitió elegir. Fue muy doloroso, pero no te has arrepentido.

Ahora, en estas ciudades de cristal y dientes de acero, vagas en silencio, observando como las naciones más ricas despilfarran su dinero buscando nuevos modos de ignorar a los más pobres. Aunque los marginados de estas nuevas tierras no son tu gente, los ayudas de todas formas en el nombre de Sobk. Aunque tu viaje es en soledad, no estás solo. Otros Hekau se cruzan en tu camino, confundtiéndote con uno de los suyos o tratándote con desprecio, tomándote por un "huérfano". La distancia que te separa de tu hogar ha traído de vuelta el recuerdo de tus antiguos pecados, pero te niegas a rendirte nuevamente ante ellos, o ante los impulsos que una vez te llevaron a convertirte en un demonio sin corazón.

Concepto: Un Sunu que viaja fuera de los confines del territorio de Egipto. Partes del Sekhem de Sobk se encuentran escondidas en los corazones de los Durmientes mortales; es tu deber encontrarlas y ejecutar el juicio de Sobk. Sin embargo, en el fondo crees que tiene que haber algo más en el mundo tras esa fachada de avaricia y poder. Tu búsqueda se ha convertido también en una búsqueda del bien en la humanidad. Quizá en la redención de otros puedas encontrar el modo de perdonarte, la fuerza con la que continuar luchando y el momento en el que puedas regresar a casa.

Sugerencias: Observa y escucha, puesto que las presas no se acercan a un cazador reconocido. El cumplimiento de la obligación y la perseverancia siempre han sido tus distintivos. Golpea rápido y sin vacilar... el campo de batalla no es lugar para estoicos heroísmos ni para discursos ingeniosos. Prepara tus conjuros con antelación e improvisa sólo cuando la situación lo requiera. Si dudas de tu supervivencia, envía tu Sekhem de vuelta a Sobk antes de que se pierda también. Esta dedicación a tus obligaciones te hace sentirte incómodo en compañía de otras personas. Quieres reírte con sus bromas, pero tu sonrisa te delata como cazador. Añoras el contacto físico, pero tus cicatrices no están hechas para ser vistas por ojos extraños.

Magia: La magia es agua, un estado fluido del poder; las cicatrices son los conductos de esa agua, que la retienen hasta que se presenta la necesidad de utilizarla. Crees en esto, y sabes que la magia no es tu dominio del conocimiento, sino el regalo de Sobk a un alma reseca. Como cazador, debes ser siempre consciente de lo que te rodea (Correspondencia); para conocer a tu enemigo, debes conocer su Ab, su corazón (Espíritu y Mente). Estas últimas disciplinas sirven a un propósito mucho más grande que el asesinato: son los medios que te permiten saber quién necesita de tu ayuda, y las llaves de tu propia salvación.

Equipo: Daga Abh-t, bolsas canópicas, frascos de sef-t, botella de agua, esterilla para dormir, cecina y bastón.

ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Mártir*
Esencia: *Primordial*
Conducta: *Solitaria*

Tradición: *Hem-ka sbak*
Mentor:
Cábala: *Sebi-T*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●●●○
Destreza ●●●●○
Resistencia ●●●●○

Sociales

Carisma ●○○○○
Manipulación ●●●●○
Apariencia ●●●●○

Mentales

Percepción ●●●●○
Inteligencia ●●○○○
Astucia ●●○○○

Habilidades

Talentos

Alerta ●●○○○
Atletismo ○○○○○
Callejeo ●●○○○
Consciencia ●●○○○
Enseñanza ○○○○○
Esquivar ●●●●○
Expresión ○○○○○
Intimidación ●●●●○
Intuición ○○○○○
Pelea ●●●●○
Subterfugio ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. ●●●●○
Armas de Fuego ●○○○○
Conducir ●○○○○
Do ○○○○○
Documentación ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Liderazgo ○○○○○
Meditación ○○○○○
Sigilo ●●●●○
Supervivencia *Urbana* ●○○○○
Tecnología ○○○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Cosmología ○○○○○
Cultura ○○○○○
Cultura y Sociedad ○○○○○
Enigmas ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística *Inglés* ●○○○○
Medicina ●●○○○
Ocultismo ●○○○○

Esferas

Cardinal ○○○○○
Correspondencia ●○○○○
Entropía ○○○○○

Espíritu ●●○○○
Fuerzas ○○○○○
Materia ○○○○○

Mente ○○○○○
Tiempo ○○○○○
Vida ●●●●○

Ventajas

Trasfondos

Avatar ●●○○○
Aliados ●●○○○
Talismán ●●○○○
○○○○○
○○○○○

Areté

●●●○○○○○○○

Fuerza de Voluntad

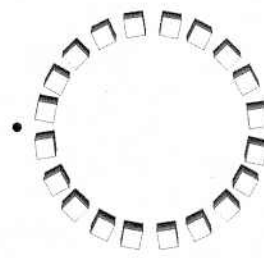
●●●●○○○○○
□□□□□□□□

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Otros rasgos

Idioma en clave ○○○○○
secreto ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○



Paradoja

Experiencia



96

Kopa Loei: La magia de la tierra

Por Andrew Ragland

*Puede que algún día cante la canción
de mi estancia en la tierra que mi corazón desea.
—Debra F Sanders, Libro Hawaiano de los Días*



¿Te gustaría saber cómo ocurrió todo esto? Siéntate, keiki, y escucha. Una vez, eh... los Tūpua Nui fueron y le metieron una buena patada a nuestro okole... vaya tiempos. Te gustaría hacer el kaua contra los Tūpua Nui... ¿y olvidarte del camino de los keikis? Entonces escucha bien.

Intenta verlo... una vez, eh... hace mucho... cuando la gente vivamos a nuestra manera... Los maka'ainana trabajan la tierra... los ali'i mueven el mana, así que la tierra sigue fértil. Los Kahuna curan a los enfermos... castigan a los malvados... construyen He'iau... rezan. Los akua nos favorecen. A través del océano... los ho'okele-manua, los buscadores de caminos. Los Menehune y los Rokea, her-

manos y hermanas de la tierra y el mar... están siempre con nosotros.

Pero a los Tūpua Nui... no les gusta. Hacen que la magia sea complicada... todo el mundo tiene que hacer las cosas a su manera... con cajas de metal y otros cacharros. Por todo el mundo... los Tūpua Nui y los Kahuna Ha'ole atacan a los ali'i. Los Kahuna Ha'ole van y hacen un gran consejo... cuando le dicen a todo el mundo que se junte... bumbay, los Tūpua Nui se apoderan del mundo... Creemos que akamai... pueden cuidarse... echan a algunos Tūpua Nui okole. Les decimos que no... no se metan.

Se acaba... los Tūpua Nui cogen la tierra de los ha'ole... se acaba y se van al oeste. Cuando arrasan nuestras islas... ¡Ho! Mucho mana se mueve... libre. Los Tūpua Nui quieren pararlo.

Cuando los Tūpua Nui oyen un mele... sobre Lono... que volvió sobre una gran isla flotante. Los Tūpua Nui tienen un plan... eh, cogemos el gran barco... parece una isla... con tantas velas... que casi parecen las tapas blancas del akualoa de Lono. Y puede ser que un Tūpua Nui de pelo claro... pueda hacer que ese barco navegue... haciendo que los isleños piensen que Lono ha vuelto. Van a oír a los akua... hacen lo que les dicen... así que no pueden contener la magia libre.

Los kanakas pican... vaya tiempos. El buggah rubio... navega hasta la ensenada... cuando el Kahuna Kilokilo les dice a todos que el buggah se parece a Lono. Bumbai, pero... cuando algunos empiezan a pensar que el buggah rubio es sólo otro buggah rubio... demasiado tarde. Y muchos kanakas creen a los Tūpua Nui. ¡Muchos creen a los Tūpua Nui! Cuando el mana se para... como un arroyo que se seca. Los Kahuna... los ali'i... los buscadores de caminos... todos pierden mana... pierden poder... ya no pueden hacer magia. Los Tūpua Nui lo controlan todo. Todos pelean y pelean... eh, los Tūpua Nui nos aplastan.

Pero los kanakas amaki... muy listos. No contamos, porque no peleamos y peleamos con el ejército que viene con los Tūpua Nui. Vamos detrás de ellos... creamos problemas en la ciudad... hablamos a la gente de las antiguas costumbres... como en secreto. Vamos y enseñamos a los keikis sobre las antiguas costumbres... hacemos que las antiguas costumbres vuelvan a ser fuertes, otra vez. Y los Tūpua Nui nunca se dan cuenta. El mejor modo de pelear... con la mente... no con los puños. Enseña... ayuda a la comunidad... haz que la gente crea en las antiguas costumbres. Cuando tenemos suficiente fe... los Tūpua Nui se van... no hay que derramar sangre kanaka.

Léxico

La historia con la que comienza este capítulo está escrita en una especie de dialecto usado por los *kanaka maoli*. No lo hemos utilizado por ser racistas, sino para mostrar cómo suena este dialecto. Muchos nativos utilizan una mezcla de polinesio e inglés como seña identificativa de su comunidad, y como un modo de identificarse como *kanakas*. Esta gente es capaz de hablar lo que el mundo occidental considera inglés correcto. Eligen no hacerlo con el fin de identificarse mejor con sus hermanos polinesios... y para excluir a los no nativos.

La mezcla puede ser difícil de entender, especialmente si el hablante posee un acento nativo fuerte. Un *ha'ole* intentando hablar en dialecto sonará ridículo e incluso podría ser acusado de hacer burla a los nativos. No abuses del dialecto en tu crónica. Los personajes *Kopa Loei* sólo deberían utilizarlo cuando se encuentren dentro de su comunidad nativa, entre ellos, o cuando quieran excluir a los no nativos de su conversación, nunca para burlarse de su propia comunidad.

El polinesio es una lengua complicada; las palabras suelen cambiar de significado según el contexto. Debido a los estrechos vínculos que existen entre estos antiguos magos y sus contrapartidas fééricas, muchos títulos se refieren a ambos grupos con los mismos términos. En el pasado, no se establecía ninguna distinción entre ellos. ¿Por qué empezar ahora?

Vocabulario común

Aina: La Tierra, tanto en el aspecto mundano como en el sagrado.

Akua: Espíritus, buenos y malos.

Ana'ana: Usar la magia de Vida para matar a distancia.

Aumakua: Dios personal, en ocasiones un Avatar o una deidad mayor y a menudo asociado a una familia determinada. También, el Avatar de un Auténtico Mago, contemplado en visiones como una figura totémica.

Espíritu Bayanihan: La visión de todos los polinesios como una gran familia. Ver "Cultura".

Ha'ole: Cualquiera que no sea un *kanaka*. Suele ser despectivo cuando se usa para designar a un caucásico. También se utiliza para referirse a cualquier mago de las Tradiciones que no sea un Cuentasueños o ciertos Verbenas.

He'iau: Templo de las antiguas tradiciones polinesias. Plataforma de piedra, en ocasiones con paredes o un tejado. También es una Capilla o lugar de encuentro de los *Kopa Loei*, habitualmente con un Nudo.

Ho'o-komokomo: Usar la magia de Vida para provocar enfermedades.

Ho'okupu: Despertar; literalmente "brotar" o "crecer", pero utilizado para reseñar un don de Espíritu.

Ho'o-piopio: Trabajar con Fuerzas.

Ho'o-unauna: Convocar *akua lapu* (espíritus malvados) para causar muerte y destrucción.

Iwi: Huesos. La esencia de una persona (Resonancia) permanece en sus *iwi* tras su muerte. Funcionan como los Grilletes de los fantasmas.

Kadugo: Alguien de la misma sangre; Parentela o familiares. También es una "cábala".

Kahuna: Sacerdote, chamán, obrador mágico. El tipo de mago se añade al título; Kahuna Ho'o-piopio = Adepto a las Fuerzas.

Kanaka: Un nativo polinesio. Formalmente *kanaka maoli*. Utilizado por los nativos como palabra identificativa. No debe ser usada por no nativos, puesto que se supone que es un término despectivo cuando proviene de los *ha'oles*. También *moke*.

Kahuna-nui: Oráculos. Muy pocos son capaces de conectar con su gente desde la caída de los *Kopa Loei*.

Kapu: Prohibido, sagrado, tabú. Equivalente en algunos de sus usos a los *geas* célticos, una restricción o prohibición. También se utiliza en los carteles de "No Pasar".

Ke aka nui: Las Grandes Sombras, los Nefandos.

Keiki: Literalmente "niños"; iniciados.

Kilokilo: Adivinación usando Tiempo.

Kua'aha: Altar, en especial el altar de piedra de un He'iau.

Kuhikuhi pu'uone: Localización y construcción de un He'iau. Complejo arte en el que se usa Cardinal para encontrar Nodos, Materia para reforzar la edificación, y Tiempo y Espíritu para hallar lugares, materiales y ayudantes prometedores.

Kupuna: Ancianos, mentores. Maestros de los antiguos caminos, que guían a los nuevos iniciados desde el estatus de *keiki* hasta el de *kahuna*. También se usa para referirse al Dominio de una Esfera o estilo; Kupuna Lapa'au = Maestro de Vida.

Lapa'au: Curación con Vida.

Luakini: He'iau construido para realizar sacrificios humanos. Su construcción y utilización se consideran ilegales según la legislación americana actual. Los activistas por la soberanía nativa no suelen hablar de ello, pero algunos quieren conseguir que los *luakini* vuelvan a ser legalizados, para usarlos como castigo por no respetar un *kapu*.

Malihini: Literalmente "recién llegados"; magos de las Tradiciones.

Mana: Quintaesencia.

Mele: Cánticos, específicamente recitaciones del linaje o de antiguas historias. Ver "Cultura".

Menehune: Las hadas polinesias; los *Kopa Loei* se consideran parientes de estos seres fééricos, y muchas personas ven a ambos grupos como uno solo (ver *Sombras en la Colina*, suplemento para *Changeling*).

Moe'uhane'na: Aquellos cuyas almas están dormidas; Durmientes.

Mu: Ayudante de un *kahuna*; un acólito o consorte.

Nana-uli: Predicciones meteorológicas en las que se utilizan Fuerzas, Entropía, Tiempo y Materia para sentir los vientos, la presencia de nubes y la probabilidad de los patrones climáticos.

Oneone-I-honua: Sacerdotes que representan a la gente ante los *akua*, y que utilizan Espíritu, Cardinal y/o Auténtica Fe.

Poi-uhane: Usar Espíritu para contener y repeler espíritus dañinos.

Puna'lua: Intercambio de parejas; no está restringido a personas de sexo opuesto. En argot significa acostarse con cualquiera de forma indiscriminada.

Rokea: Hombres tiburón (Ver *Hombre Lobo: Libro del Narrador*).

Tupua Nui: Grandes Constructores; la Tecnocracia.

Títulos

Ali'i: Especialistas en Cardinal que se vinculan al *aina* y mueven el *mana* para mantener la tierra fértil. De modo mundano se usa para significar "jefe". La santidad de estos sacerdotes-brujos es tan importante que están protegidos por tabúes de muerte (ver "Creencias"). No deben confundirse con los familiares del mismo nombre.

He ho'okele moana: Buscadores de caminos que utilizan Correspondencia y Fuerzas para cruzar el océano en pequeños barcos.

Ho'omana: La tradición mágica polinesia. Literalmente, "hacer mana".

Ho'omaka: Iniciado, mago recién Despertado.

Maka'ainana: Campesinos o granjeros. Literalmente, "personas que son propiedad de la tierra".

Argot

Haka'uhane: Miembros de la Tecnocracia, especialmente los del NOM. Literalmente "alma vacía".

Kahea'uli: Los que convocan a los espíritus malignos de los muertos. Vulgarmente, Eutánatos.

Kanakahuna: Auténtica Magia de los *Kopa Loei*.

Kapuhuna: Magia vulgar, llamada vulgar debido a que aparentemente su utilización es "castigada" por la Paradoja. La forma antigua, 'a'e'ku, significa romper un *kapu* sin ningún miramiento.

Wikilele: Usar Correspondencia para movimientos instantáneos. Literalmente, "salto rápido".

¡Eh! ¿Té gusta luchar? ¡Adelante! Pero escucha a este viejo kanaka. Yo aún no pupule... aún no makule. Ya hace mucho que sobrevivo. Aprende de los kahuna-nui... aprende de los Menehune. Hay mucho que aprender... si quieres akamai.

Introducción

Más un conjunto de especializaciones que un Arte organizado, los Kopa Loei llevan doscientos años sufriendo los ataques de la Tecnocracia, y en el pasado casi fueron destruidos. Aunque su actual encarnación se organizó recientemente, sus costumbres son tan antiguas como la raza humana. Esparcido por todas las islas de la Polinesia, este Arte es más frecuente en el archipiélago Hawaiano. Ellos mantienen vivas las antiguas disciplinas mágicas de los viejos chamanes de la Polinesia, continuando con las mismas prácticas de sus ancestros. A pesar de una gran variedad de presiones, los Kopa Loei se niegan a adaptarse al cambiante paradigma; los ancianos del Arte insisten en que haciéndolo traicionarían todo aquello por lo que han trabajado.

Trasfondo: Los barcos blancos



Según el mele, los Kopa Loei evolucionaron de un modo orgánico. Algunos magos Despertaron espontáneamente; otros nacieron así. La mitología de la isla, rica en cultura mágica, ya estaba llena de historias sobre los Rokea, hombres tiburón, y los Menehune. Aquí, los dioses hablaban abiertamente, los buscadores de caminos navegaban a través del océano, los kahunas dominaban el poder sobre la vida y la muerte, y los ali'i controlaban el flujo de mana. Con el tiempo, los que poseían talento místico se situaron por encima de los maka'ainana. Pronto estos magos se especializaron en

diferentes disciplinas, y enseñaron a sus keikis a hacer lo mismo, mientras los maka'ainana se encargaban de la comida y de las necesidades diarias.

Cuando los exploradores atravesaron el territorio de la Polinesia en el siglo XVIII, descubrieron una cultura elaborada y generosa. Los Kopa Loei, aunque en aquel momento todavía no eran un Arte elaborado, sí poseían una influencia de vida y muerte sobre los no-Despertados. Atendían a los reyes y reinas, contaban historias, ayudaban a los pescadores, servían a los dioses, hacían cumplir las leyes y castigaban a quienes violaban el kapu. Aunque el hambre y la enfermedad no eran desconocidas, las islas en general producían un fabuloso tesoro de alimentos y de energías místicas... Quintaesencia y Tās. Al regresar a Europa, los viajeros llevaron consigo las historias sobre magia, riqueza y parejas sexuales muy predispuestas. Por supuesto, los Buscadores del Vacío de la Tecnocracia tenían que investigar aquellos informes.

En el año 1778, las fuerzas de la Orden de la Razón planearon una elaborada estrategia. El mele de Lono habla sobre el regreso de los dioses a la tierra en una isla flotante cubierta con blancas tapas (cortinas). El Capitán Cooke atracó su navío en la Bahía de Kealahakua con todas las velas desplegadas. Como su llegada coincidió con las fiestas de Makahiki, el alto y rubio explorador se hizo pasar fácilmente por Lono. Nuevas enfermedades, traídas por los marineros y contagiadas debido a la costumbre local de puna'lua, arrasaron las islas, debilitando la moral y la resistencia de sus habitantes. Tras un siglo, la población autóctona había descendido un noventa por ciento, y los nativos se habían convertido prácticamente en esclavos que trabajaban en las plantaciones que en el pasado constituían sus propias tierras.

Para 1810, el Rey Kamehameha había unido a todo el archipiélago hawaiano bajo su mandato, actuando como una marioneta de la Orden de la Razón. Con un único gobierno sobre todos los kanaka maoli, la Orden de la Razón podía imponer su voluntad de un modo mucho más sencillo. En 1819, Liholiho, primer rey que estuvo totalmente bajo el control de la Orden de la Razón, fue coronado, y el sistema de kapu fue abo-

Antiguamente miembros de las castas reales y sacerdotales, los Kopa Loei originales formaban parte de lo más selecto de la elite: nobles Despertados que utilizaban su magia no sólo en beneficio de su gente, sino también para mantener sus posiciones sociales. Un sistema religioso de leyes, kapu, aseguraba que los abundantes recursos naturales de las islas continuaran floreciendo, y que los Kopa Loei siguieran siendo la fuerza dominante dentro del gobierno local.

Tras miles de años de dominación de los Kopa Loei, la Tecnocracia derrocó a estos místicos. El gobierno nativo pertenece ya al pasado; el orden social de los isleños ha sido destruido, y las ideas occidentales se han impuesto. Relegados a trabajar de modo encubierto dentro de sus comunidades nativas, los Kopa Loei son una pálida sombra del poder que un día dominaron.

Pero su ira no quedará sin respuesta. Saben que es posible un cambio en el paradigma, y tienen mucho tiempo... las islas no se van a mover de su sitio. Los espíritus aún les hablan, y las antiguas creencias están volviendo a tomar nuevas fuerzas. Los Kopa Loei volverán a alzarse.

lido. Con él desapareció la principal protección del sistema de creencias nativo y el paradigma que sostenía.

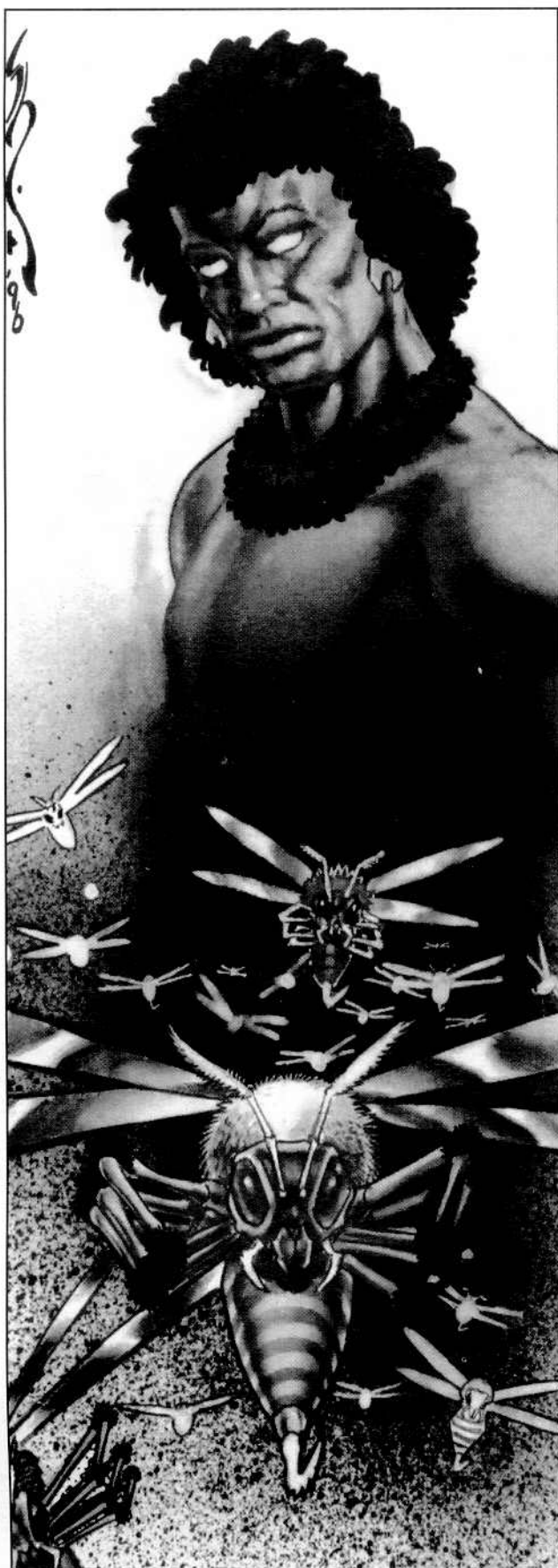
Actuando como consortes involuntarios de la Orden de la Razón llegaron muchos misioneros bienintencionados, con unos pocos Coristas sabidamente hostiles escondidos entre ellos. Con su llegada al Pacífico en 1820 empezaron la tarea de convertir a los nativos al cristianismo, destruyendo así sus creencias tradicionales. Casi lo consiguieron. La leyenda de Pele, la Diosa del Volcán, fue destruida cuando las esposa de un importante jefe de Kona fue cristianizada. Sus doctrinas monoteístas chocaron con las tradiciones politeístas de los nativos, y en ambos bandos hubo mucho sufrimiento.

El encuentro de Lli'ili'opae

Durante la conquista, kupunas y kahunas de todas las islas se reunieron en Lli'ili'opae, un lugar sagrado rico en magia y favorecido por los espíritus y por las hadas Menehune (ver *Sombras en la Colina*). En 1825, bajo el liderazgo de Nakai'ka el Jinete del Tiburón y Lani, una sacerdotisa de Pele, estos magos crearon oficialmente una sociedad para la enseñanza y preservación de sus disciplinas: los Kopa Loei. Su primera tarea fue expulsar a los Ha'ole de sus tierras mediante enfermedades y maldiciones. Aquel año, una serie de tormentas arrasaron las islas, pero aun así los hombres blancos no se marcharon.

La esperanza renació cuando los Estados Unidos reconocieron la independencia de Hawai en 1826, y cuando Kamehameha III aprobó la Primera Constitución de la República de Hawai en 1840. Parecía que los Kopa Loei iban a tener éxito en su misión. Sin embargo, tres años después la Armada Británica se apoderó de las islas. El 8 de marzo de 1848, la Cábala del Pensamiento Puro puso en práctica lo que se pensó que sería la solución definitiva con respecto a los vínculos de la mística polinesia a la tierra. La tierra fue declarada en propiedad (adquirible y divisible) y así comenzó la Gran Mahele, la primera gran división. El resultante cambio del paradigma, de la tierra poseyendo a las gentes a las gentes poseyendo la tierra, rompió los vínculos de muchos ali'i menores (aquellos especializados en energías Cardinales). Más directamente, todos los hechiceros conocidos fueron capturados durante la redada que tuvo lugar en una medianoche del año 1886. Los que se resistieron (la mayoría) fueron asesinados y sirvieron como comida para los tiburones.

El 7 de julio de 1887, la Constitución de la Bayoneta fue impuesta a los kanaka maoli por la Liga Hawaiana, compuesta únicamente por blancos. El Rey Kalakaua fue depuesto de su trono y la soberanía de Hawai llegó



a su fin. Después de que el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos capturara a la Reina Lili'uokalani, en 1898 el Congreso declaró las islas territorio de los Estados Unidos. Los pocos Kopa Loei que quedaban habían aprendido de sus errores; durante las siguientes décadas, extendieron su credo de un modo muy discreto. Con el tiempo, reconstruyeron su Arte.

Antes y durante la Segunda Guerra Mundial, miles de isleños provenientes de Visayan e Ilocano fueron enviados a Hawai para trabajar en las fábricas, separados de sus familias y de sus apoyos culturales, y adoctrinados en las creencias de la Tecnocracia. En poco tiempo, prácticamente les lavaron el cerebro. Sin embargo, el espíritu bayanihan prevaleció. Como el referéndum para adquirir la categoría de estado del año 1959 no contemplaba la opción de la independencia, las semillas del futuro cambio fueron plantadas en el amargo descontento de las comunidades nativas.

Escupiendo en la cara de los dioses

Tras la Segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos desarrollaron una serie de pruebas nucleares en el Pacífico Sur. Aunque se dieron muchas razones para justificar la necesidad de estas pruebas, la realidad era que amenazaban la estabilidad mística y geográfica de la región. Peor aún, quienes vivían cerca de las zonas de pruebas fueron trasladados a otras comunidades por orden del gobierno de los Estados Unidos, por lo que se rompieron familias, lo que significó un tremendo insulto a los dioses. Quienes se negaron a abandonar sus hogares murieron en brutales condiciones, y sus fantasmas aún vagan por los lugares de las pruebas clamando venganza. Entre los Kopa Loei, algunos oyen sus llantos; en los años siguientes, una serie de accidentes y enfermedades, sorprendentes pero al parecer sin relación entre ellos, acabó con muchos de los científicos militares, marines y oficiales.

En la actualidad, los Kopa Loei permanecen escondidos. Aunque les han arrebatado gran parte de su herencia cultural, luchan por mantener sus tradiciones vivas y válidas en un mundo tan cambiado. Ya ganaron una importante batalla en noviembre de 1993, cuando consiguieron que el Congreso de los Estados Unidos declarara ilegal la invasión de Hawai y el derrocamiento de su rey. Los puestos de avanzada de la Tecnocracia en las islas de Oahu y Hawai vigilan en busca de alguna señal de problemas, pero los kahunas están siendo muy cuidadosos. Últimamente se ha desarrollado mucha actividad, e incluso en enero de 1995 se aprobó una Constitución para la Nación de Hawai, pero la mayoría de esta actividad sólo ha consistido en gobernantes electos pacificando a la población con gestos vacíos. Desde luego que en eso no hay nada de sobrenatural, ¿verdad?

Ahora es más sencillo para los Kopa Loei encontrar nuevos reclutas. Muchos jóvenes descontentos han empezado a engrosar sus filas, frustrados por el modo en que la sociedad occidental les ha tratado y deseando regresar a sus costumbres ancestrales para encontrar el sentido de sus vidas. Sin embargo, los jóvenes no apoyan la actitud pasiva de los kupuna, por lo que el conflicto abierto puede no estar muy lejos. Los kupuna ya les han advertido contra esto, pues la Tecnocracia tiene mayores recursos y está bien afianzada, pero dile a un keiki que no vaya a la playa a coger las olas... asiente, sale corriendo y se mete en el mar de todas maneras.

Cultura

Reducida a pequeños jirones fácilmente digeribles por la industria turística, la sociedad en la que surgieron los Kopa Loei era más compleja, vital y peligrosa de lo que los folletos sobre el *Espíritu Aloha* hacen que los Durmientes crean. Desperdigados por miles de kilómetros de océano en unos pocos pedazos de tierra, los isleños del Pacífico consiguieron mantener una cultura ampliamente unificada gracias a los primeros Kopa Loei. Los buscadores de caminos mantenían el contacto físico, mientras que los

kahunas Espíritu enviaban mensajes de unas islas a otras a través de una compleja red de comunicaciones.

Ahora la cultura de las islas está destrozada, pero muchas de sus instituciones más importantes aún existen. Entre ellas, la principal es el espíritu bayanihan, lo que convierte a los polinesios en una verdadera comunidad. Todos los kanakas están unidos por vínculos de ascendencia, idioma y experiencia, formando así una gran familia. Los recién llegados a una isla pueden encontrar un lugar en el que vivir y un trabajo gracias a sus contactos con otros kanakas. Los árboles genealógicos se guardan en la memoria y se enseñan a todos los kanakas. Conocer a tus primos y a tus parientes lejanos es tan importante como conocer a tus padres. Esto es incluso más importante para los Kopa Loei, cuyos vínculos con los Menehune y con criaturas incluso más extrañas pueden llegar a ser significativos. Gracias a tus contactos mundanos, puede que consigas un trabajo de canguro; mediante tus contactos con los Kithain puedes conseguir el apoyo necesario para frenar una operación bien definida.

La estrechez de miras es otro de sus rasgos principales. No importa cómo de bien hable un ha'ole el idioma y cuánto conozca las costumbres, seguirá siendo un ha'ole. Sólo los kanakas pueden recurrir al espíritu bayanihan. Ciertas cosas simplemente no se comparten con los extraños. Muchas experiencias amargas con algunos antropólogos condescendientes han enseñado a los kanakas que los ha'oles encuentran muy graciosas las costumbres religiosas de los nativos, y que están más interesados en clasificarlas que en comprenderlas. Compartir estas cosas con los extraños contamina el mana, agotando el poder del sistema. Sólo manteniendo el secreto de las antiguas creencias dentro de la comunidad nativa ésta podrá ser revitalizada.

Los Kopa Loei trabajan dentro de las comunidades nativas, intentando acercar a la gente entre sí y acercarlos también a los espíritus de sus ancestros. Enseñan el idioma y las artes nativas, e interconectan a los kanaka maoli para hacerlos más poderosos dentro de la civilización occidental. Muchos participan activamente en el movimiento por la soberanía nativa, luchando por la reinstauración del kapu, mientras la necesidad de endurecer las leyes de protección medioambiental se hace más urgente. Algunos se han retirado a las comunidades nativas, a las islas hasta las que la cultura occidental raramente llega, y viven totalmente fuera del sistema Tecnocrático, regresando a las antiguas costumbres tanto como les es posible.

Se supone que algunos Kopa Loei están relacionados con los tiburones, que incluso podrían ser Parentela de los misteriosos Rokea. Los aumakua se aparecen a los miembros de su familia en sueños para llevarles comunicados de sus ancestros. Algunos de estos aumakua aparecen como tiburones, deslizándose en los sueños de aquéllos que eligen y llevándose a las profundidades. En muchas ocasiones los pescadores nativos trabajan con los tiburones del arrecife cuando pescan, los humanos manejando las redes mientras los tiburones conducen a los bancos de peces hasta ellas. Luego ambos grupos comparten la captura. Cuando aparecen conocidos devoradores de hombres como los tiburones tigre y los peces martillo, los tiburones aliados se unen para proteger a sus "amigos" humanos, expulsando a los devoradores de hombres. A cambio, hace muchos años que ciertas clases de tiburones fueron convertidas en kapu, y hasta el día de hoy sigue estando prohibida su caza.

Cánticos

Los cánticos son vitales para los kanaka maoli. No sólo hacen las funciones de focos en las disciplinas kanakahuna, también sirven para mantener vivos los recuerdos de la gente. Deberías tomar nota de cuatro clases de cánticos principales:

- **Mele:** Las historias habituales. Suelen recoger los árboles genealógicos de los ali'i, pero también cuentan la historia de los kanaka maoli.
- **Moolelo:** Antiguas leyendas de los kanaka maoli. Siguiendo la tradición, sólo se cantan durante el día.
- **Kanaenae:** Los cánticos genealógicos. Todo el mundo conoce su propio kanaenae, cuyos detalles se remontan a varias generaciones atrás. Conocer este cántico mantiene clara la conexión con la comunidad en tu mente.

Cuando entras en una comunidad nativa que sigue las antiguas costumbres, no eres reconocido como una persona a no ser que puedas cantar tu kanaenae.

- **Kumulipo:** El Cántico de la Creación. El kumulipo detalla la creación del mundo, el panteón de las deidades y los comienzos de la humanidad. Todos los preceptos básicos de la fe nativa se basan en este cántico.

Creencias

La magia de los Kopa Loei está basada en la aceptación literal del panteón polinesio. Los dioses y diosas son tan reales como el cielo y la tierra. Lono y Pele, Kane y Ku, bien podrían ser Incarna, o incluso Celestiales a juicio de otros magos. Sea cual sea la verdad (y la verdad es algo muy subjetivo cuando se trata de los paradigmas), muchos Kopa Loei poseen el Mérito de Auténtica Fe (ver **Libro de las Sombras**). Para comprender a los Kopa Loei, debes entender sus deidades y sus costumbres.

- **Kane:** Líder de los dioses, domina sobre los bosques, la tierra, el sol y el agua. Nunca se ofrecen sacrificios humanos a Kane: él es el dios de la vida, y la muerte le ofendería. Normalmente se le rinde culto bajo el nombre del aumakua de la familia.

- **Ku:** Dios de la guerra y el poder. Los hijos de los jefes son consagrados a Ku desde niños. Los sacrificios humanos a Ku tienen lugar en el luakini, y habitualmente los sacrificados son importantes prisioneros de guerra. A estas ceremonias sólo pueden asistir los altos kahunas y los ali'i.

- **Hina:** Diosa de la fertilidad, esposa de Ku. Controla el crecimiento y la reproducción. Las leyendas sobre sus múltiples aventuras amorosas constituyen la base teológica del puna'lua (intercambio de parejas).

- **Kanaloa:** El dios calamar, rival de Kane como dios del mar. Se le culpa de las enfermedades y la desgracia, pues sedujo a la esposa del primer hombre e hizo que las dos primeras personas se desvanecieran del Mokapu, el Edén polinesio. Señor de Po, el inframundo. También es considerado el señor de los Merodeadores, puesto que Po es una tierra oscura y caótica.

- **Lono:** Señor de las nubes, la cosecha, la lluvia y el clima. Creador del boxeo y del festival de otoño de la cosecha, el Makahiki, durante el que la guerra es kapu. Su símbolo es una alto poste con una imagen sobre él, y un poste cruzado del que están colgados largos estandartes blancos de una tela llamada tapa, típica de la Polinesia. Las oraciones a Lono atraen al buen tiempo y proporcionan alivio ante las enfermedades.

- **Pele:** Diosa del fuego y de los volcanes, actualmente vive en el cráter del Kilaua. Malhumorada y propensa a la ira, desprecia a los cerdos debido a que fue violada por Kamapua'a, el Dios Cerdo. Aparece ante sus fieles como una vieja bruja o como una joven asombrosamente bella, y les advierte sobre desastres inminentes. Los verdaderos creyentes que siguen sus instrucciones se salvan. Lleva un bastón mágico, Pa'oa, que posee muchos poderes.

- **Maui:** Semidiós, embaucador. Hijo de Hina, concebido después de que ésta se fuera a dormir vistiendo un taparrabos de hombre que encontró mientras paseaba por la playa. Elevó el cielo para que los hombres pudieran caminar erguidos, e hizo surgir las islas desde el fondo del mar. Durante el proceso, su hermano miró hacia atrás, provocando que la tierra que surgía se fracturara en muchas islas pequeñas. Frenó al sol para que la luz del día durara más de una hora, y entregó el fuego a los humanos.

- **Kamo-ho'ali'i:** Dios tiburón. Enseñó a los kanaka maoli como hacer surf. Protector de los viajeros marinos. Posiblemente un espíritu tótem de los Rokea. Hermano mayor preferido de Pele, y rey de los tiburones hawaianos. En algunas historias, a los kupuna devoradores de hombres se les considera los hijos resultantes de sus relaciones con mujeres humanas.

Kapu

Complejo conjunto de restricciones y severos castigos. Muchos kapu (la palabra es tanto singular como plural) se centran en la protección de los recursos naturales; es kapu retirar todo el marisco comestible de una roca. Hay que dejar algo para que se regenere, y que más adelante haya más marisco. Otros kapu tratan sobre el flujo y la recolección de mana.

Para un maka'ainana, dejar que su sombra se cruce con la de un ali'i es una violación del kapu, puesto que contamina el mana del ali'i, cuyas consecuencias (en los viejos tiempos) eran la muerte del campesino y un largo ritual de purificación del ali'i. Algunas clases de magia también son kapu debido a la alta probabilidad de que se produzca una reacción de la Paradoja, mientras que otras son kapu porque van en contra del orden natural y dañan el medioambiente. En ocasiones, en casos muy específicos, los kahunas y los ali'i pueden declarar algo como kapu. El Rey Kamehameha I declaró kapu el cuerpo de su joven esposa Kaahumanu. Por desgracia, aquello no la detuvo a la hora de practicar puna'lua con cualquiera que estuviera disponible.

Estilo mágico

La magia de los Kopa Loei (ho'omana) se centra en la invocación natural de los poderes. Las deidades son consideradas parte de la naturaleza, de ahí que la oración sea una aproximación válida. El fuego y el viento también son considerados poderes naturales, y se puede acudir a ellos directamente y sin personificarlos.

El concepto de la dirección radica en las bases de la ho'omana. Fuerzas, espíritus, maná... todos poseen canales naturales. Redirigir estos canales de manera que no entren en conflicto con las formas naturales es lo más importante de la magia de los Kopa Loei. El mago invoca el poder que quiere dirigir, utilizando un símbolo de este poder (un foco). Por ejemplo, si el mago desea dirigir el fuego de un volcán, utiliza como foco un poco de lava (preferiblemente lava tomada del cráter y no de las laderas... lava reunida gracias a las oraciones apropiadas a Pele, para que el acto de coger la roca no suponga una violación del kapu).

La magia se realiza de un modo muy tradicional. Las innovaciones son examinadas en busca de conflictos con el kapu y de aquello que resulte más adecuado para las metas del Arte. La tradición y los precedentes son vitales;

la mitad del poder de un mago proviene de que mantenga los vínculos con el pasado. La otra mitad se obtiene de actuar de una forma correcta y natural. El kapu y otra serie de costumbres determinan lo que está bien, por lo tanto el modo más natural debería ser obvio. Si un acto va en contra de la esencia básica de una cosa, entonces el acto es antinatural... de ahí el odio que los miembros de este Arte sienten hacia la Tecnocracia. La magia tiene como fin mantener, restaurar y reforzar la relación entre la tierra y los seres que la habitan, entre cazador y presa, entre las personas y los dioses.

Los magos Kopa Loei no pueden utilizar focos tecnológicos. Sus herramientas deben estar tan cercanas a sus formas naturales como sea posible, y es preferible que hayan sido obtenidas gracias a alguna clase de inspiración: una roca que parece adecuada cuando se recoge, una pluma que ha dejado caer un pájaro mientras volaba. Los focos únicos son habituales entre los magos Kopa Loei. La vestimenta nativa es tan importante cuando se llevan a cabo grandes rituales, como lo son la limpieza y la purificación rituales. Mientras más fiel se mantenga un mago a las costumbres de sus ancestros, más efectiva será su magia.

Esferas

Este Arte no reconoce las "Esferas" como tales; en su lugar, define la disciplina mediante conceptos naturales. Estos conceptos son desarrollados a continuación. Del mismo modo, los Kopa Loei en general prefieren no especializarse en ninguna "Esfera" en concreto. Los talentos de un keiki (y las enseñanzas de su kupuna) dictan en que momento comienza su entrenamiento.

• **Correspondencia: Kealanui ("El Camino")** — Encontrar El Camino es tan sencillo como abrir tu mente al paisaje que te rodea, y simplemente ser consciente de tu presencia en el mundo. Un experto en encontrar El Camino puede incluso llegar a acortar los viajes escogiendo una ruta inteligente.



• **Entropía: Ka Makani** ("La Voz del Viento") — El aire bueno se inhala, el aire malo se exhala, la vida y la muerte se alternan en una cadencia regular. Kanakahuna evalúa la salud del mundo examinando su respiración. ¿No hueles la enfermedad en el aire cuando entras en la habitación de un inválido? Examina la Respiración del Mundo, y te hablará sobre la armonía y la enfermedad y sobre cuál está presente.

• **Fuerzas: Ke'kai'huna** ("Mareas Mágicas del Mar") — Todo es cuestión de movimiento... los vientos, el fuego de los volcanes, las corrientes oceánicas. Toda la energía se basa en la danza del mundo. Aquellos que son capaces de danzar con el mundo pueden conducirlo, dirigiendo el movimiento hacia donde desean. Aunque la danza puede ser acelerada o ralentizada, no puede detenerse por completo, ni tampoco puede crearse un ritmo que no existe de manera natural. Sí, esto restringe los Efectos que los magos Kopa Loei pueden provocar; sólo podrán redirigir lo que ya existe, no crear fuerzas de la nada.

• **Vida: Aka'aina** ("Espejo de la Tierra") — Todo aquello que está vivo comparte la energía de la Tierra. La propia vida es un reflejo, un fragmento de la gran Vida que es el mundo. Trabajar con Vida significa trabajar con fragmentos de la Tierra, armonizándolos con el mundo. Los kahunas son reticentes a utilizar Vida para romper la armonía con la Tierra (obligar a que los cultivos crezcan, por ejemplo, o crear una nueva vida de la nada, o transformar algo que no sea ellos mismos). Cualquier acción de este tipo bordea la violación de un gran kapu, causando la ruina del kahuna y posiblemente de la misma Tierra.

• **Materia: Mole'aina** ("Raíces de la Tierra") — Manejar Materia implica tratar con el cuerpo de la Tierra, del mismo modo que Vida trata con los cuerpos de los seres que habitan en la Tierra. Toda la materia inerte sigue siendo parte de la Tierra. Su "aparición moderna" (metal, plástico, cristal, etc.) es una fachada antinatural, aunque útil; sólo la forma original (minerales, aceite, arena, etc.) importa verdaderamente. Para permanecer en equilibrio, estos "híbridos" deberían ser transformados en sus elementos originales.

• **Mente: Uhane'hana** ("Alma Trabajadora") — Los Kopa Loei consideran Mente como una extensión de Espíritu, puesto que ambos funcionan de modo parecido. Los Efectos conjuncionales comunes usan Espíritu para leer la naturaleza básica de una persona (aura), y Mente para controlar sus pensamientos hasta que el aura proporcione la lectura deseada. Los ali'i también utilizan Mente para dar órdenes que deben ser obedecidas, ejerciendo sus antiguos derechos como líderes de la comunidad.

• **Cardinal: Mana** (Quintaesencia) — La energía que fluye a través de todo aquello que está vivo. La Tierra está viva, ¿no lo sientes? Trasladar el mana desde los que tienen una posición más baja hasta los que están en los puestos más altos crea reservas, y canaliza el poder hasta quienes conocen el mejor modo de dirigir las corrientes. Desde allí, los ali'i distribuyen el poder, repartíendolo entre las personas según las necesidades de cada uno. El mana debe ser purificado y luego debe conservarse puro mediante el cumplimiento estricto del kapu. Las violaciones del kapu que afectan al mana traen consigo consecuencias terribles.

• **Espíritu: Kahea Noho-loa** ("Llamar a los Eternos") — Hablar a través de la barrera que separa la vida y la muerte, entre la existencia física y la trascendencia de lo físico. Los kanakahunas nunca fuerzan a un espíritu. Hacen tratos, recuerdan a los espíritus sus obligaciones pasadas y presentes, pero nunca los coaccionan. Sólo los espíritus malvados pueden ser vinculados sin su consentimiento, y sólo mediante el kahuna poi-uhane. Por tanto, para crear un fetiche espíritu, un mago deberá primero llegar a un acuerdo con el espíritu que va a vincular.

• **Tiempo: Ke kilonae** ("El Cántico de los Signos") — Los acontecimientos ocurren en una majestuosa progresión. Conocer el patrón del cántico te indica cómo es probable que vaya a ser el siguiente verso. El Tiempo tiene un ritmo y una rima, una pauta que no debe ser negada, pero aunque mover el Tiempo es imposible, leer los signos de lo que viene a continuación es algo sencillo para un kanakahuna habilidoso.

Focos habituales

Del mismo modo que ciertos Kopa Loei se especializan en una Esfera en particular, esos mismos magos utilizan focos especiales para sus necesidades. En general, las distintas "clases de magos" que reconocen los Kopa Loei incluyen los ali'i (sacerdotes-caciques sagrados), kahunas (brujos, chamanes o sacerdotes) y buscadores de caminos (personas normales con ciertos talentos especiales).

• **Ali'i: Kahili** (el emblema del jefe: un báculo con una pluma en la parte superior, que parece un plumero con un mango muy largo); oraciones e invocaciones; cánticos; He'iau (templo); imágenes de dioses; gestos con las manos y maldiciones; purificación y limpieza.

• **Kahunas:** Estandartes blancos confeccionados con tapa (especialmente para la magia de Espíritu); cánticos; fragmentos de lava; farol; lanzas templadas al fuego; invocaciones a Pele o a Ku (para Fuerzas); pinturas corporales; velas hechas de nueces kukui y hojas de cocotero; instrumentos de percusión (incluyendo vasijas hechas de calabaza, varas de bambú y tambores); invocaciones a Hina o a Lono (para Vida); ofrendas de boniatos a Lono o a Maui (para Materia); anzuelos, especialmente los hechos de hueso; templo He'iau; invocaciones a Kane (para Cardinal); fuego encendido en un lugar sagrado o hecho con madera kapu, o ambos (para Espíritu); huesos para la adivinación, normalmente provenientes de un pez kapu.

• **Buscadores de caminos:** Calabaza con un mapa carbonizado en su interior; brújula hecha de madera y cañamo; oraciones; semillas; plumas de aves marinas; emplastos y bebidas.

Organización

Aunque el Arte como un todo opera como una confederación poco rígida, sus miembros obedecen una jerarquía muy estricta en lo que se refiere a la especialización. Cada tipo debe atenerse a un conjunto de kapu y respetar las funciones y los derechos de los otros "rangos". Pero esto no significa que todo el mundo juegue según las reglas; los kahuna son famosos por perseguir sus propios objetivos, y pueden resultar bastante malvados a los ojos de muchas personas, sobre todo si tratan con Entropía o con la muerte.

Los miembros de la estirpe gobernante de los Menehune también se llaman a sí mismos ali'i, igual que los kahunas; nadie puede decir con certeza si esto es por causa de una confusión de identidades por parte de los habitantes de las islas, una identificación entre las hadas y sus contrapartidas mágicas, o se debe a antiguas líneas de sangre que unen a ambos grupos. Muchos cánticos kanaenae cuentan que tanto los humanos como las hadas poseen ancestros comunes entre los dioses; esto puede no ser una verdad literal en el sentido en el que los occidentales entienden el concepto de "verdad", pero los Kopa Loei y los Menehune creen en ello, y se consideran entre ellos *kadugo* ("los que llevan la misma sangre"). En cualquier caso, muchos Kopa Loei poseen el Mérito Afinidad con las Hadas (ver *Libro de las Sombras*).

• Según los criterios de los extranjeros occidentales, el respeto reverencial que rodea a los ali'i puede ser desconcertante. En un pasado no demasiado lejano, una persona podía ser condenada a muerte simplemente por dejar que su sombra se cruzara con la de un ali'i, y muchos sacerdotes-caciques imponían en las islas ciertos kapu que ningún occidental aceptaría: sólo los ali'i podían llevar zapatos, por ejemplo, o comer carne de ave. Estas prohibiciones, sin embargo, protegían la santidad de los ali'i y a menudo traían consigo no sólo ventajas sino también inconvenientes para ellos (un personaje tendría que adquirir Prohibición Mágica o Defecto Imperativo del *Libro de las Sombras* para ser un ali'i). Este vínculo con la Tierra y sus gentes hacía que la salud y el comportamiento de un ali'i fueran de vital importancia en una cultura tan dependiente de la bondad de la naturaleza y de los dioses. Este lazo, y las restricciones que conllevaba, fue la razón por la que tantos ali'i se convirtieron en el blanco de los europeos (especialmente de los agentes de la Orden de la Razón) durante la conquista y purga de las islas. En aquella época, muy pocos ali'i sobrevivieron.



• A los hechiceros más independientes se les conoce con el nombre de **kahuna**, una palabra que ha resultado tristemente envilecida por causa de la cultura del surf. Estos magos trabajan con diferentes disciplinas; aunque los kahunas tradicionales se especializaban en un tipo de magia por encima de los otros (un *Kahuna Ho'o-unauna*, por ejemplo, convoca espíritus maliciosos), en el transcurso de este último siglo los kahunas modernos se han visto obligados a generalizar sus disciplinas en busca de mayor flexibilidad. Como ilustra el ejemplo del *Kahuna Ho'o-unauna*, estos chamanes y brujos-sacerdotes pueden ser bastante despiadados y egoístas, especialmente cuando se enfadan. Que la magia de un kahuna cure, dañe, adivine o destruya depende de la personalidad y de los objetivos del mago en cuestión.

• Los **buscadores de caminos** son *maka'ainana*, gente normal cuyos dones les permiten realizar mejor su trabajo. Estas personas a menudo utilizan **Magia Menor** en lugar de **Auténtica Magia**, aunque unos pocos buscadores de caminos poseen **Avatares Despertados**. Esta "gente intuitiva" utiliza sutiles conjuros para ayudarse a nadar o bucear, navegar, pescar, llevar sus granjas, predecir el futuro o construir edificaciones. Como ocurre con los kahuna, el capricho de un buscador de caminos suele dictar el modo en que éste utiliza su magia. Mientras que casi todos los *ali'i* y los kahuna suelen ser hombres, los buscadores de caminos tienden a ser mujeres. Aunque sus talentos son conocidos y respetados, a los buscadores de caminos no se les tiene la misma reverencia ni el mismo temor que a los *ali'i* y a los kahuna, y su comportamiento se ve tan restringido por el *kapu* como el de cualquier persona normal.

• La enseñanza y el aprendizaje se desarrollan entre un **kupuna** (anciano, mentor) y su **keiki** (niño). Aunque no sean "rangos" formales, estas distinciones tienen un gran significado dentro de la sociedad de los Kopa Loei. Como en cualquier otra sociedad mágica, un kupuna es a menudo considerado según el respeto que le muestre su keiki. Aunque la mayoría de los Kopa Loei suele tener en cuenta la naturaleza obstinada de los jóvenes, un mentor cuyo aprendizaje se descontrola (y el keiki que lo hace) es considerado un riesgo peligroso.

• Los misteriosos **Kahuna-nui**, como los legendarios Oráculos, parecen haberse perdido a los ojos de los hombres mortales. Aunque existen muchos meles que narran las aventuras de estos héroes, sus espíritus pocas veces se comunican ya con los Kopa Loei, excepto en sueños ocasionales.

• El **he'iau** es el lugar sagrado de encuentro en el que tienen lugar los rituales. Durante la conquista, muchos de estos lugares fueron incendiados por los misioneros o derribados por los propietarios de las tierras. Sin embargo, gracias al aumento del interés en la "pintoresca cultura nativa", un grupo puede construir abiertamente su he'iau, cobrar dinero a los *ha'oles* por enseñárselo, y más tarde utilizarlo como es debido. Seguro que los dioses lo entenderán...

La construcción de un he'iau requiere en primer lugar que se consulte a un *kahuna kuhikuhi pu'one* (un mago que domine Cardinal, Materia, Espíritu y Tiempo). Su trabajo establece un **Nodo** en el que se construye la edificación. Crear un he'iau adecuado es complicado incluso ahora, y la mayoría de los antiguos ha desaparecido; casi todos los grupos de Kopa Loei simplemente se reúnen en donde pueden y viajan hasta un he'iau cuando es necesario. Hasta la fecha, no existe ningún lugar central de reunión, y los kupuna opinan que aún no es seguro reunir a un gran número de Kopa Loei en un mismo lugar y en un mismo momento.

• En lugar de cábalas, los Kopa Loei se organizan en **kadugos** (grupos que comparten la misma sangre); estas pequeñas agrupaciones (entre dos y siete miembros, más asociados) operan a modo de células; cada miembro conoce a un miembro de otro kadugo, y así sucesivamente. La información pasa de unos kadugos a otros a través de la red que conforman estos contactos.

Los miembros Despertados de este Arte son entre quince y treinta individuos, muchos de los cuales residen en las islas del archipiélago hawaiano. Algunos otros viven en Micronesia, en Filipinas y en Samoa. La mayoría de los Kopa Loei activos (unos doscientos miembros) se especializan en magia menor y no en las disciplinas de las Esferas. Como casi todos los Artes, no realizan ninguna distinción entre ambas formas de magia, simplemente aceptan que unas personas cuentan con más talento que otras.

Iniciación

La iniciación mágica, que en el pasado era un gran ritual al que acudían muchos otros kahunas, es ahora un asunto privado al que normalmente sólo acuden el kupuna y su keiki. Los iniciados potenciales se buscan entre la población nativa y en todos los grupos sociales, organizaciones religiosas y movimientos políticos. Para estar cualificado para la iniciación, al menos la mitad de la sangre del candidato debe ser nativa polinesia, y tiene que mostrar un gran interés por aprender las antiguas costumbres.

Prometiéndole un conocimiento más profundo, el kupuna guía al candidato a través de una experiencia proporcional a su potencial: volver a su casa desde la profundidad de la selva o desde algún lugar mar adentro sin mapas ni ningún otro instrumento de los que utilizan los buscadores de caminos, curar, matar o hablar con un espíritu para los kahunas. La parte más importante de la iniciación no ha cambiado: la confianza en la antigua sabiduría y en el potencial de la sangre kanaka y no en el mundo moderno. Durante el curso de esta experiencia, el kupuna evalúa el potencial del candidato. Si lo encuentra aceptable y los otros ancianos están de acuerdo, el candidato pasa a experimentar el ritual del Despertar.

El candidato pasa todas las noches de una semana en un He'iau religioso, tumbado sobre una losa de piedra volcánica y siendo masajado por un *kahuna na'auao* (un especialista en iniciaciones), que usa aceites mezclados con plantas psicoactivas. La meditación guiada conduce al keiki a través de vidas pasadas, conectando al mago potencial con su Avatar y con su gente. La experiencia transporta al nuevo mago en una epifanía, Despertándole para que pueda contemplar la verdadera naturaleza de la realidad y su lugar en ella.

Acólitos

Debido a que el vínculo entre el mago, su tierra y su gente es tan importante, los Kopa Loei mantienen una fuerte unión con sus asociados no-Despertados, a menudo llamados *mu*. Por supuesto, los *mu* deben tener sangre nativa; a los *ha'oles*, incluso aquéllos que tienen las mejores intenciones, no se les permite acercarse tanto. Entre los *mu* más habituales se incluyen pescadores, buceadores, educadores culturales y escritores, defensores de la lengua nativa y activistas por la soberanía de las islas. Algunos aliados ocasionales algo más peculiares son las hadas de las islas (Menehune) y los enigmáticos hombres tiburón llamados Rokea... o eso cuentan.

Conceptos

- **Artistas culturales** (bailarines, piragüistas, pintores y escritores)
- **Trabajadores nativos** (granjeros, cultivadores de caña de azúcar, oficiales de policía, sabios ancianos, pescadores y buceadores)
- **Activistas, profesores, criminales y ecoterroristas**, en especial aquéllos que atacan las instalaciones militares y de la industria turística que se encuentran en Hawai.

Magia habitual

Mepe Lapa'au (•• o ••• o •••• Vida)

Este conjuro es una adaptación necesaria de los elementos, que fue perfeccionada por los buscadores de caminos que buceaban en las profundidades en busca de conchas y de peces a los que arponean. Entonando un *mele* a los dioses, un Kopa Loei consigue una corta pero útil tolerancia ante cosas que matarían a un mortal. Los *meles* a diferentes dioses permiten que una persona pueda respirar en el agua (Kamo-ho'ali'i, Kane o Kanaloa), soportar el fuego (Pele) o el frío (Kane o Lono), curar heridas (Kane), cambiar de apariencia (Maui), aumentar la potencia o la fertilidad (Hina) y endurecer la piel (Ku).

[Un brujo con Vida 2 sólo puede curarse a sí mismo o convertirse en un amante más hábil. Vida 3 permite la mayoría de los Efectos descritos más arriba. Vida 4 permite al Kopa Loei alterar a otra persona, aunque podrá curar a otros con Vida 3. Si el Kopa Loei es inteligente, puede canalizar los efectos del conjuro sin atraer la atención (y la Paradoja) hacia sí mismo.]

Encontrar el Sol (• Correspondencia)

En tiempos antiguos, un buscador de caminos podía utilizar este cántico para encontrar el camino de vuelta a casa en la oscuridad. Con él, puede localizar cualquier dirección mayor (norte, sur) o menor (suroeste, noreste). Normalmente, un mapa dentro de una calabaza o la contemplación de las estrellas y del horizonte sirven para enfocar la concentración del mago. Los buscadores de caminos más ancianos prefieren confiar en sus habilidades y desechan los focos.

Norte: *kealanui polohiwa a kane* ("negro y brillante sendero del sol")

Este: *keala'ula a kane* ("camino rojo del sol")

Sur: *kealanui ka piko o wakea* ("sendero hacia el centro de la tierra")

Oeste: *kealanui ma'awe'ula a kanaloa* ("ancho camino rojo de Kanaloa")

De Vuelta a la Tierra (••• Materia)

Los materiales artificiales constituyen una afrenta a la naturaleza. Este conjuro revierte el refinamiento de dichos objetos, devolviéndolos a un estado que agrada más a los dioses. A menudo este Efecto resulta vulgar en el mundo moderno, a no ser que se haga de un modo sutil.

[El objeto revierte al estado del material original de sus componentes. El plástico se vuelve aceite sin refinar, los metales se transforman en minerales, el cristal en arena, etc. Mientras más éxitos consiga el mago, más puede revertirse el objeto.]

Holopuni'au'nei (••• Espíritu)

Literalmente, deslizarse alrededor del mundo; en realidad, quiere decir caminar rodeando el mundo físico (evitándolo)... en otras palabras, *Caminar de Lado*. Aunque este Efecto se ha hecho más difícil de conseguir desde que la invasión de los Tupua Nui aumentó la Celosía, la fuerza de esta barrera es más débil en las islas (Celosía media: 4-7) que en tierra firme. En un principio, se creó para enseñar a los keiki cómo viajar al reino de los espíritus (o para espiar a sus rivales), esta disciplina viene muy bien cuando se trata de llevar a cabo maniobras de guerra encubiertas...

Bichos (••• Vida, •• Cardinal)

Este Efecto, uno de los favoritos de los ecoterroristas, crea un enjambre de insectos con un único pensamiento enclavado en sus di-

Estereotipos

Tradiciones: *Malihini* incompetentes. En general no son más que un puñado de *kāpūhuanas* que desconocen las costumbres sagradas y a los que no podrían importarles menos. Los llamados Coristas Celestiales son los peores... ¡podemos oler el humo de los He'iau ardiendo en su respiración! Los Cuentasueños, los Verbena y los Cultistas del Éxtasis a menudo comprenden nuestro *ho'okupu*, pero el resto no son mejores que los Tupua Nui a los que desprecian.

Tecnocracia: Aquellos Tupua Nui llegaron y nos arrebataron nuestras tierras, dispersaron a nuestro pueblo e hicieron lo que pudieron para destruirnos. Nuestro espíritu aún es fuerte. Los kanaka maoli son difíciles de matar. Un día, recuperaremos lo que nos pertenece.

Merodeadores: Poderosas armas. Haz que apunten hacia la Tecnocracia y luego deja que actúen.

Nefandos: Su oscuridad, como la del *ho'o-weli-weli* (las nubes amenazadoras), debe pasar. Lono traerá fuertes vientos que despejarán el panorama.

Otros: Tenemos muchos aliados que los *malihini* nunca comprenderán: los tiburones, los Menehune, los dioses y *akua* de nuestras islas. Todo lo que queremos es recuperar nuestra tierra. ¡Qué nos importa lo que se hagan entre ellos un puñado de *ha'oles*? ¡Devolvedme mi tierra!



minutos cerebros: atacar al blanco que el kahuna especifique. El objetivo puede ser una persona, un emblema (como el logotipo de una empresa) o "todas las personas de raza blanca que se encuentran en este claro". Es muy sencillo hacer que parezca coincidente en áreas densamente arboladas; al fin y al cabo, ¿quién iba a decir que en aquel árbol había un avispero?

Ira de Pele (●●●● Fuerzas)

Usando un fragmento de lava y una oración como focos, un kahuna dirige el poder de un volcán cercano (siempre hay alguno) para causar una pequeña erupción volcánica en la zona. Puede ser un pequeño cono que expulse chorros de magma, o una grieta en la tierra que se abra para convertirse en un insospechado tubo de lava, provocando que la roca fundida brote como un manantial. En las geográficamente inestables islas, este Efecto resulta más coincidente de lo que la mayoría de los ha'oles sospecha...

Enfado de la Tierra (●●● Espíritu, ●●● Materia o Fuerzas, ●● Cardinal; posiblemente ●●●● Espíritu, ●●● Materia o Fuerzas, ●● Cardinal)

Los espíritus descansan en la tierra de un modo irregular; con un poquito de ayuda, pueden liberarse de su cautiverio y aplastar a los invasores que saquean su hogar sagrado. Este conjuro convoca a un elemental, le da un cuerpo y lo deja suelto para que haga su voluntad...

La magia comienza con un largo y sincero cántico y una gran cantidad del elemento en cuestión. Cuando el espíritu encuentra el camino a través de la Celosía, se manifiesta y despierta en el mundo material. Con un poco de suerte, el Kopa Loei podrá vencer al elemental de que se cargue a un par de ha'oles antes de regresar a su sueño.

[Mediante una invocación absolutamente vulgar, el Kopa Loei convoca al espíritu en un cuerpo material, y luego le deja hacer su trabajo. Materia anima un elemental de tierra, mientras que Fuerzas crea un elemental de aire, fuego o agua. Cardinal hace que el cuerpo material se mueva hasta que el Efecto se desvanece (es decir, hasta que termina la duración). Considera que un elemental materializado cuenta con las siguientes características:

Rasgos Sociales y Mentales: 1 de cada, **Niveles de Salud:** 10, **Valor de Armadura:** 2

Tierra: Fuerza 10, Destreza 2, Resistencia 10, Alerta 2, Intimidación 5, Pelea 3

Aire: Fuerza 5, Destreza 8, Resistencia 3, Alerta 4, Intimidación 4, Pelea 2, Sigilo 5

Fuego: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5, Alerta 5, Intimidación 8, Pelea 5

Agua: Fuerza 8, Destreza 5, Resistencia 10, Alerta 2, Intimidación 3, Pelea 3, Sigilo 4

Estas burdas formas se manifiestan como figuras vagamente humanoides, que más parecen *tikis* (estatuas de dioses hawaianos) que personas o pedazos de arcilla. No sufren penalizaciones en sus Niveles de Salud, pero se disipan cuando sus formas físicas son destruidas o cuando la duración del Efecto acaba. Aunque pueden moverse, cada elemental sólo puede hacer movimientos que parezcan razonables para su forma (convertirse en polvo para Tierra, volverse virtualmente invisible o convertirse en un torbellino para Aire, prender fuego a las cosas para Fuego, colarse por las rendijas de una pared o convertirse en charcos para Agua). Cualquier kahuna que convoque a un elemental debería tener una buena razón para hacerlo... los dioses no ven con buenos ojos un abuso tan gratuito de poder.]

Talismanes

●● Lamaku de Pele

Areté 4, Quintaesencia 20, Coste 6

Antorcha formada por varios ramales de nueces kukui clavados en los nervios de las hojas de un cocotero; el Lamaku de Pele arde sin hacer humo, proporcionando una luz amarilla y sin consumir las nueces. Cuando

Ideas para el Narrador

• **Magia y guerra:** Los Kopa Loei se ganan la vida trabajando dentro del sistema. No se enfrentan a los Tecnócratas directamente, puesto que les superarían en una guerra abierta. Las tácticas de guerrilla, el sabotaje y la propaganda son sus herramientas. Educando a los niños kanaka en las antiguas costumbres, ayudan a restaurar las creencias tradicionales y fortalecen su propia magia. Los kapu son leyes naturales, la causa y el efecto de trastear con las cosas en lugar de dejarlas como están. Cualquiera que viole un kapu será castigado por el mundo natural. La magia vulgar es kapu. La Paradoja es considerada el castigo por infringir la ley.

• **Adentrarse en el luakini:** Aunque entre las creencias nativas se incluye el sacrificio humano, éste nunca es utilizado como un medio para deshacerse de una persona, sino para honrar a esa persona intentando tomar sus poderes y su mana. Un sacrificio, en oposición a un simple asesinato, es algo muy ritualista y que casi siempre se realiza en un lugar especial: el luakini. El sacrificio humano es un arte arriesgado, que se corrompe fácilmente por causa de las malas intenciones. Cada utilización del templo debe ser cuidadosamente vigilada por un kupuna para impedir que el kanakahuna se convierta en *pelau* (malvado).

la antorcha se enciende en presencia de una gran hoguera, invoca un Efecto de Fuerzas 2/Tiempo 2. En las llamas de la hoguera se forman imágenes del pasado o del futuro (según especifique el kahuna responsable del Efecto). La tirada de "Areté" del Talismán determina la precisión y la claridad de las imágenes.

••• Obsequio de Kamo-ho'ali'i

Areté 4, Quintaesencia 20, Coste 7

Esta daga o porra que cuenta con un filo de dientes de tiburón contiene el *akua* (espíritu) de un tiburón, el cual dirige su ira directamente contra seres sobrenaturales y ha'oles. Contra un kanaka normal, el filo del Obsequio inflige daño normal (ver más abajo); contra recién llegados u otros blancos (vampiros, cambiaformas, magos o changelings, pero no espíritus), el fetiche tira su "Areté" contra dificultad 6. Si consigue un éxito o menos, el daño es normal; si obtiene dos o más éxitos, inflige daño agravado de magia de Vida además del daño normal del corte. A pesar de su nivel de Quintaesencia, este Efecto no cuesta nada, aunque finaliza si el *akua* es expulsado del Obsequio.

Cuchillo: dificultad 4, Fuerza +2, Ocultar P

Porra: dificultad 5, Fuerza +4, Ocultar T

Compañero: Akua Mu (Coste: 3)

Como muchas culturas animistas, en ocasiones los Kopa Loei reciben la ayuda de espíritus-animales. En el caso de los kanaka maoli, estos compañeros suelen tomar la forma de pequeñas lechuzas de las islas, pájaros mina, jabalíes, tiburones y en ocasiones pulpos (aunque los dos últimos simbolizan el favor de un dios oscuro). Aunque ninguno de estos mu puede hablar (excepto los pájaros mina, que hablan *dema-siado*), muchas veces un Kopa Loei es capaz de comprender las necesidades y los sentimientos de su *akua mu* sin que hagan falta palabras. La mayoría de estos compañeros visita a los magos en sueños y los lleva a realizar viajes que ningún humano normal podría resistir, volando sobre las más altas montañas, penetrando en volcanes o en las profundidades del océano. En los sueños, los *akua mu* hablan perfectamente. Como la mayoría de los aliados, los *akua mu* permanecen con un mago mientras este sea fiel a las antiguas costumbres y leal a los dioses.

Imagen: Todos los *akua mu* parecen ejemplares típicos, si bien algo grandes, de sus especies.

Atributos (pájaros/cerdo/tiburón/pulpo): Fuerza 2/3/5/4, Destreza 3, Resistencia 2/4/6/6, Carisma 2/1/0/0, Manipulación 3, Apariencia 3/1/1/1, Percepción 5/3/2/3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 4, Camuflaje 3 (*tiburones* no), Consciencia 3 (sólo *pájaros*), Cosmología 3, Cultura (Menehune) 2, Esquivar 4, Intri-



midación 4 (sólo *tiburones/pulpos*), Ocultismo (de las islas) 3, Pelea 3 (sólo *cerdos/tiburones/pulpos*), Sigilo 3, Supervivencia 2

Esferas: Ninguna

Fuerza de Voluntad: 5

Quintaesencia: 5 (sólo puede ser cosechada cuando han muerto)

Niveles de Salud: *Pájaros:* 3; *Cerdo/pulpo:* OK x 2, -1 x 2, -3, -5, Incapacitado; *Tiburón:* OK x 3, -1 x 3, -2, -3, -5, Incapacitado

Ataques/Poderes: *Pájaros:* vuelo (18 metros/turno); picotazo (3 dados); visión mágica (como todos los sentidos de Esfera de Rango Uno); **Lenguaje Espiritual** (como Efectos Espíritus); *Cerdo:* cornada (cinco dados); carrera (15 dados/turno); cornada en carrera (7 dados, dificultad 8, debe correr un mínimo de 6 metros); **Visión Espiritual** (como Espíritu de Rango Uno); *Tiburón:* mordisco (8 dados); piel afilada (4 dados a todo el que lo toque excepto el mago); respiración bajo el agua (concedido al mago una vez al día; dura una hora); *Pulpo:* estrangulamiento (4 dados); mordisco (5 dados, dificultad 8); abrazo masivo (dificultad 7; cada éxito envuelve a la víctima en un tentáculo y añade otro dado a los ataques por estrangulamiento); respiración bajo el agua (como para el tiburón); nube de tinta (oscurece el agua en un radio de unos tres metros)

Matón reformado

Cita: *¡Ascensión? Joder, dame un respiro. Este mundo lo es todo, ¿lo entiendes? Después de esto, lo único que hay es el mundo espiritual, con todas sus reglas nuevas. Si quieres tener una buena posición allí, mejor que empieces por ganártela aquí. Este mundo se está desmoronando y alguien tiene que enderezarlo. Remángate y ponte manos a la obra.*



Preludio: Has estado metido en problemas la mayor parte de tu juventud. Peleas con los ha'oles en el colegio, pequeños delitos en una banda callejera, el robo de un coche por el que te cayeron noventa días... parecías una granada buscando un sitio en el que explotar.

Y entonces apareció aquel viejo. Dinero fácil, te había dicho Sammy. Excepto que aquel hombre no era pan comido, desde luego que no. Sammy sacó un cuchillo, y el hombre sacó un trozo de *pa'hoehoe*. Sammy gritó y soltó el cuchillo, y la hoja se convirtió en agua. Tenías que saber más sobre aquel kupuna. ¿Cómo podía haber calentado el cuchillo de ese modo?

Así que le encontraste, y te disculpaste. De todas maneras, no estaba bien intentar atracar a un kanaka. El kupuna te preguntó por qué te comportabas como un ha'ole si los odiabas tanto. Entonces se hizo un gran silencio; no tenías la respuesta. *Ven a casa conmigo*, te dijo, y fuiste. Te condujo por un sendero hasta una choza de hojalata de la que sacó una botella de *okolehau*, y comenzó a hablarte de las antiguas tradiciones. Mientras os acababais la botella, hiciste una elección. Imitar las costumbres de los ha'oles había arruinado toda tu vida, y no querías seguir por ese camino. *Enséñame*, le rogaste, y lo hizo.

Ahora conoces la verdad que se esconde tras las leyendas. Tú ira aún sigue ahí, pero ahora puedes canalizarla, manejarla como si se tratara de una lanza. Muy pronto, los ha'oles tendrán que marcharse. Y si no se van por las buenas, bueno, Maui no era más que un chiquillo delgaduchó, pero detuvo al sol, alzó el cielo y levantó la tierra desde el fondo del océano. Y tú conoces sus secretos.

Concepto: Aunque en el pasado eras un matón callejero, ahora te dedicas a enseñar a otros para que no cometan tus mismos errores. Cuentas historias. Aconsejas. Ayudas a reconstruir. El orgullo nativo es tu nueva vocación, no la violencia sin sentido.

Sugerencias: Los ha'oles son una pérdida de tiempo. Los keikis son el futuro, así que respétalos e instrúyelos. Aún eres un tipo duro, capaz de cuidar de sí mismo, pero ya has superado la necesidad de demostrarlo a todas horas. No hay nada guay en hacer el imbécil, ni en imitar las costumbres de los ha'oles. Existen mejores maneras de vengarse.

Magia: Entropía te enseña el orden natural de las cosas cuando no están en equilibrio. Conocer las posibilidades también te da ventaja en la calle. Por otra parte, invocar a los Espíritus locales o redirigir Fuerzas naturales puede estropearle el día a algún ha'ole estúpido. Tienen que aprender que el mundo (no sólo el físico sino también el espiritual) puede contraatacar... y lo hace.

Equipo: Ropas de calle (camisa floreada, vaqueros, sandalias), vestimenta ritual, llaves del centro comunitario, navaja automática, bolsillos llenos de fetiches, piercing de cromo en la nariz (para llevar a diario, de hueso para los rituales).

ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Arquitecto*
Esencia: *Patrón*
Conducta: *Protector*

Tradición: *Kopa Loei*
Mentor:
Cábala: *Matón reformado*

Atributos

Físicos

Fuerza _____ ●●○○○
Destreza _____ ●●○○○
Resistencia _____ ●●○○○

Sociales

Carisma _____ ●●○○○
Manipulación _____ ●●○○○
Apariencia _____ ●●○○○

Mentales

Percepción _____ ●●●○○
Inteligencia _____ ●●●○○
Astucia _____ ●●●○○

Habilidades

Talentos

Alerta _____ ●○○○○
Atletismo _____ ●○○○○
Callejeo _____ ●○○○○
Consciencia _____ ○○○○○
Enseñanza _____ ●○○○○
Esquivar _____ ○○○○○
Expresión _____ ●●●○○
Intimidación _____ ●●○○○
Intuición _____ ○○○○○
Pelea _____ ●●●○○
Subterfugio _____ ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. _____ ●○○○○
Armas de Fuego _____ ○○○○○
Conducir _____ ●○○○○
Do _____ ○○○○○
Documentación _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○
Liderazgo _____ ●○○○○
Meditación _____ ●○○○○
Sigilo _____ ○○○○○
Supervivencia _____ ●○○○○
Tecnología _____ ○○○○○

Conocimientos

Ciencias _____ ○○○○○
Cosmología _____ ○○○○○
Cultura _____ ●●●○○
Cultura y Sociedad _____ ○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Informática _____ ○○○○○
Investigación _____ ○○○○○
Leyes _____ ○○○○○
Lingüística *Hawaiano* _____ ●○○○○
Medicina _____ ●○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○

Esferas

Cardinal _____ ○○○○○
Correspondencia _____ ○○○○○
Entropía _____ ●●○○○

Espíritu _____ ●●○○○
Fuerzas _____ ●●○○○
Materia _____ ○○○○○

Mente _____ ○○○○○
Tiempo _____ ○○○○○
Vida _____ ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

Avatar _____ ●●○○○
Aliados _____ ●●○○○
Mentor _____ ●●○○○
Influencia _____ ●○○○○
_____ ○○○○○

Areté

●●●○○○○○○○○

Fuerza de Voluntad

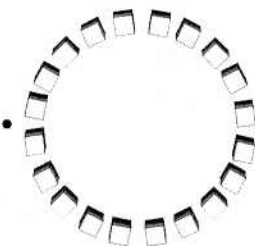
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Otros rasgos

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○



Paradoja

Experiencia



Hermanas de Hipólita: Las semillas que lleva el viento

Por Deena McKinney

*Si pones ideas nuevas ante los ojos de los idiotas
Pensarán que estás loco y por si fuera poco que no vales nada;
Y si piensan que eres superior a quienes poseen
La reputación de saber mucho, serás odiado.
—Eurípides, Medea*



Lydia yace junto al cálido fuego, contemplando como las brasas se elevan en el aire como luciérnagas en esta noche de comienzos del otoño. Aún mojada del baño que se ha dado hace un rato en el río, se arroja con una manta para protegerse del frío de la noche. A su alrededor hay más gente sentada, riendo y cantando suavemente mientras la luna se eleva y las estrellas parpadean en lo alto. Aún así, Lydia no deja de temblar. Algo no va bien. Siente cómo se le congela la sangre. La manta no logra aliviar su frío. El cielo nocturno no la reconforta, sino que hace que los ojos le ardan debido a la luz de la luna llena. Lydia lucha por aclarar su mente, por ver a través de las cegadoras nubes de humo...

Unas suaves manos limpian el sudor de las mejillas y de la frente de Lydia; unos reconfortantes dedos acarician su cabello mojado y sus doloridas sienes, siguiendo el ritmo del murmullo de voces que se mezclan con sus propios quejidos de dolor. El hermoso sueño del fuego y la luna se desvanece, convirtiéndose en frío acero y olor a antiséptico. La sangre, resbaladiza y fresca, moja las sábanas de su cama. Lydia cierra los ojos con fuerza para no mirar la brillante luz del techo, y reza para que esa agonía, aparentemente eterna, termine.

Muy despacio y cruelmente, algo parte su cuerpo en dos, y Lydia pierde hasta la fuerza de voluntad para gritar. Pero entonces el dolor desaparece por

completo, y una ola de alivio la inunda. Las siete mujeres se apiñan en torno a la cama de Lydia, suspirando aliviadas y felices mientras el llanto del bebé resuena en el aire. Lydia siente el pequeño y húmedo cuerpo colocado sobre su estómago, aún unido a su carne. Siente su frustración, su hambre, su curiosidad ante las extrañas luces y los seres que le rodean. Lydia se apresura a tranquilizar los miedos de su pequeña, y le da la bienvenida a las sombras del mundo.

Introducción

No todos los magos hacen la guerra. Las Hermanas de Hipólita son una gran familia de obradoras de la voluntad Despertadas y Durmientes iluminadas, todas mujeres. Sus raíces históricas se remontan hasta las antiguas Amazonas, pero las Hermanas de hoy en día tienen muy poco en común con sus violentas antecesoras. Estas Hermanas viven casi toda su vida en comunidades aisladas llamadas "cónclaves"; en los cónclaves, trabajan para obtener comida y artículos de primera necesidad, comprometidas en un gobierno compartido e iluminado y alimentando mutuamente su crecimiento espiritual.

Muchas Hermanas pasan una parte considerable de su tiempo lejos de sus cónclaves, trabajando en el mundo exterior, ayudando a hombres y mujeres necesitados, y luego llevan de vuelta las nuevas técnicas y herramientas de aprendizaje a sus comunidades. Entre las Hermanas de Hipólita

Léxico

Cónclave: Lugar en el que los grupos de Hermanas viven y trabajan juntas; a menudo se utiliza de manera intercambiable con el término "comunidad".

Corodia: Grupo formado por siete Hermanas que crean su magia de forma colectiva; también se refiere a cualquier grupo de Hermanas que trabajen unidas para alcanzar un objetivo común.

Epitropi: La heptarquía electa, que gobierna cada cónclave durante siete años.

Patriarcado: Término general usado para designar a las fuerzas de la opresión masculina. Algunas lo consideran una entidad espiritual real (un Incarna).

Samanta: Término despectivo con el que se designa a una Hermana que ha abandonado el cónclave para llevar una supuesta "vida normal".

Pacto de Themiscyra: El juramento que promete que ninguna Hermana será tomada como esclava, incluso aunque eso signifique que todo el cónclave deba morir para impedirlo.

hay físicas, programadoras informáticas, profesoras, contables, farmacéuticas y chefs; cualquier mujer que profese su creencia en el estilo de vida comunal de las Hermanas, la dicha de la solidaridad entre mujeres y el aislamiento del mundo exterior, es bienvenida. Las Hermanas no descuidan las disciplinas mágicas. Habilidosas sanadoras tanto del cuerpo como de la mente, intuitivas adivinas del tiempo y la naturaleza, estas místicas llevan a

cabo sus disciplinas como si fueran rituales y celebraciones de los vínculos familiares. Su magia glorifica la singularidad del cuerpo de la mujer: su voz, su fuerza interior, su vínculo con la Tierra y su habilidad para crear vida. Cada Hermana es un poder en sí misma, pero dentro del marco de la magia comunal, el grupo resulta más poderoso que los individuos.

Las Hermanas guardan un cuidadoso registro de las relaciones de parentesco entre sus miembros, y en ocasiones "promueven" el traslado de jóvenes miembros del Arte de unos cónclaves a otros. En la mayoría de los casos, una Hermana es juzgada por lo que fueron su madre y sus mentoras, y sus actos son considerados más importantes que los de la propia Hermana. Una Hermana puede pasar toda la vida sobrellevando la carga de los pecados de otra, o viviendo del mérito de cosas en las que ella no haya tenido nada que ver. Como reza el dicho, "Una especia, dulce o amarga, da sabor a todo el guiso". Esta devoción casi fanática hacia el grupo por encima del individuo es la nota discordante en el paraíso. Quienes abandonan la comunidad y regresan "al exterior" son expulsadas del Arte para siempre. Que el motivo de la marcha de la Hermana sea el amor, las obligaciones filiales o algún tipo de desavenencia es irrelevante. Aunque el Arte encuentra normales los viajes temporales fuera de la comunidad, las Hermanas consideran a cada miembro que las abandona de modo permanente como un hilo perdido en el tapiz que teje el Arte. En la mente de las Hermanas, aquellas que se marchan y no regresan se han unido al enemigo, y sus familiares y compañeros comparten la culpa con ellas.

Trasfondo: De las raíces a las ramas



La historia de las Hermanas de Hipólita es la culminación de dos leyendas griegas. La primera habla sobre una ciudad situada en las estepas del Cáucaso llamada *Themiscyra*, la tierra de las Amazonas. Si esta ciudad fue formada por un grupo de refugiadas griegas que huían de una sociedad opresiva, por una red de mujeres provenientes de varias ciudades estado o por una sociedad totalmente aparte, es un tema que aún se debate. Las leyendas sostienen estas tres ideas. En cualquier caso, a ningún hombre le estaba permitida la entrada dentro de los límites de *Themiscyra*,

excepto como esclavos utilizados para la reproducción. Se suponía que la compañía de otras mujeres era suficiente.

Como cualquier otra sociedad, las Amazonas necesitaban defenderse de los invasores, especialmente de los conquistadores que se dedicaban a la violación y al comercio de esclavas. Bajo la supuesta guía de un grupo de espíritus guerreros (que es posible que hubieran pertenecido a la tribu de hombres lobo conocida como las Furias Negras), las Amazonas rápidamente consiguieron igualar o superar a cualquier hombre en combate. Estas mujeres guerreras se aliaron con Troya y lucharon para defender el honor de Helena bajo el liderazgo de una valiente y sabia gobernante llamada Penthesilea, quien se dice que pereció a menos de Aquiles. Sin embargo, no todas las mujeres que habitaban entre las Amazonas siguieron a su líder al combate. Algunas eran sanadoras y jardineras, que sabían cómo manejar la espada pero prefirieron utilizar las herramientas de la vida y la belleza. De cualquier modo, algunas de estas mujeres se negaban a cumplir la prohibición de no tener compañeros del sexo masculino excepto como ganado de cría. Este desacuerdo contrarió a Hipólita, la sucesora de Penthesilea, que decidió no tomar ninguna medida... al menos hasta el fin de la Guerra de Troya.

Las tradiciones orales de las Hermanas cuentan la historia de cómo la diosa Atenea se apareció a Hipólita en un sueño, mostrándole su enfado por el hecho de que las Amazonas, mujeres guerreras de su propia sangre, se hubieran unido a las fuerzas de París y de los malditos troyanos, quienes la habían menospreciado. Atenea exigió un sacrificio: el exilio bendecido de todas aquellas mujeres que no hubieran levantado sus armas contra los aliados de Atenea, los griegos. Su partida, juró la diosa,

serviría para recordar a todo el mundo su sabiduría y como compensación por la insultante conducta de los aliados troyanos de las Amazonas hacia la diosa. Hipólita aceptó (aunque *Themiscyra* no podía permitirse perder a sus mejores sanadoras) y envió al mundo exterior a las mujeres que se habían negado a llevar una vida de guerreras.

Tras el exilio de *Themiscyra*, estas mujeres comenzaron a llevar una vida algo nómada, vagando por Asia Menor asistiendo a los enfermos, cuidando de los niños y gobernándose a sí mismas en una comunidad igualitaria. Estas mujeres tomaron hombres de tribus nómadas como parejas y compañeros, manteniendo a las niñas dentro de la comunidad pero enviando a los niños a vivir con sus padres o con familias adoptivas. Parte de la sabiduría médica de estas mujeres se encuentra recogida en los repertorios de sanadores posteriores como Avicena y Dioscórides. Estas trota-mundos se hicieron llamar *Exiliadas de Hipólita*, en honor de la líder de las Amazonas que les había ordenado abandonar su tierra natal.

Pasaron los años y las descendientes de las *Exiliadas* continuaron vagando, convirtiéndose en defensoras de la paz en un mundo que parecía no pensar en otra cosa que en hacer la guerra. Alrededor del siglo V a.C., según cuenta la segunda leyenda, una de las *Exiliadas* tuvo la idea de que para proteger la paz, las mujeres de las ciudades estado de la península griega debían utilizar todos los medios a su alcance, incluyendo el celibato, para convencer a los hombres de que terminaran con las luchas. Un gran número de mujeres griegas, cansadas de tanta muerte y tanta destrucción, siguió su consejo y, durante un tiempo, la paz prevaleció entre las ciudades estado. En el año 411 a.C., el poeta Aristófanes escribió una comedia sobre esta *Exiliada*, y aunque tergiversó sus orígenes y su filosofía, conservó su nombre: Lisístrata. La *Exiliada Lisístrata* fue la primera en ensalzar el poder del género femenino como una comunidad unida, y la primera en referirse a sus compañeras como las *Hermanas de Hipólita*, a pesar de que su exilio de *Themiscyra* continuaba.

En el año 329 a.C. el exilio se convirtió en permanente. *Themiscyra* fue arrasada por las fuerzas de Alejandro Magno debido a que la ciudad se negó a rendirse o a pagarle tributo. Si algunas Amazonas sobrevivieron, es probable que fueran capturadas y convertidas en esclavas. Sin embargo, el folklore de las Hermanas sostiene que nadie en la ciudad hubiera aceptado voluntariamente ese destino; se supone que las últimas defensoras de la ciudad juraron

matar a cualquier hermana herida antes que dejar que fuera capturada viva. Se dice que las últimas siete Amazonas entonaron un último canto de venganza que provocó un terremoto, el cual destruyó totalmente la ciudad de Themiscyra y a sus atacantes. El *Pacto de Themiscyra*, un pacto universal de suicidio, hace referencia a aquellas situaciones en las que se toman soluciones igual de desesperadas ante problemas imposibles de resolver.

No se debe quemar a las damas

En los años posteriores al periodo clásico la suerte de las Hermanas fue muy variada. Durante el siglo IX, las nómadas finalmente se asentaron en un diminuto enclave del suroeste de Europa, en la actual región francesa de Dauphine. Que eligieran aquel momento preciso para asentarse no fue una coincidencia; en ese punto de la historia, las técnicas agrícolas comenzaron a cambiar considerablemente, permitiendo la ampliación del tiempo de cultivo, el desarrollo de arados más eficaces y el sistema trienal de rotación de cultivos. Por primera vez, las Hermanas construyeron hogares permanentes y disfrutaron de un estilo de vida agrícola y del crecimiento de su comunidad. Muchas Hermanas encontraron hombres que vivían cerca del cónclave y que estaban deseosos de convertirse en "compañeros temporales" que, sin ningún tipo de ataduras, pudieran ser los padres de los futuros hijos de las Hermanas. La educación mágica de las Hermanas, que previamente sólo se dedicaban al estudio de la medicina a base de hierbas y de la curación, se diversificó gracias al estudio de las conexiones entre la mente y el cuerpo, y aquéllas entre el cuerpo y la Tierra.

Pero ésta también fue una época de oscuridad y superstición. En los seis siglos posteriores, las Hermanas contemplaron el alzamiento y la caída del sistema feudal, en el cual crueles señores feudales se apoderaban de las cosechas de los campesinos y les dejaban morir de hambre. Muchas Hermanas trabajaban abiertamente con los enfermos, haciendo lo que algunos consideraron milagros y otros relacionaron con la brujería. La presencia de una comunidad independiente de mujeres, que actuaban al margen de la ley y mantenían relaciones sexuales fuera del matrimonio con muchos hombres, escandalizó a las comunidades vecinas e indignó tanto al clero como a los señores feudales. Por ayudar a los más desafortunados, muchas Hermanas pagaron con sus vidas en la hoguera y en la horca. Los cazadores de brujas y los hombres del rey obligaron al cónclave a dividirse en grupos seminómadas de nuevo, grupos que se escondieron de la sociedad "exterior" y trabajaron en secreto durante toda la Edad Media.

Sólo al final del Renacimiento intentaron las Hermanas una cauta aproximación al mundo exterior a sus cónclaves. Incluso entonces, tuvieron que actuar con mucho cuidado; la quema de brujas seguía ardiendo con fuerza durante este supuesto "periodo de iluminación". Los cónclaves siguieron siendo el hogar permanente de la mayoría de las Hermanas, pero las más inquietas y las más paranoicas viajaron hasta los centros de cultura y estudio de las ciudades estado italianas, París y Londres antes de regresar a sus hogares para compartir los conocimientos que habían adquirido. De este modo, nacieron dos importantes tradiciones: primero, las líderes del Arte animaban a sus miembros a vivir durante un tiempo en el mundo exterior; al final, sin embargo, siempre debían regresar y compartir los conocimientos adquiridos con sus familias. En segundo lugar, debían evitar el establecimiento de vínculos con lugares o personas que no pertenecieran a la gran familia de las Hermanas; a lo largo de los años, las traiciones (a menudo conseguidas tras largas sesiones de tortura) destruyeron gran cantidad de cónclaves, y obligaron a muchos otros a permanecer en movimiento.

A lo largo del siglo XVIII, la población total de las Hermanas de Hipólita nunca superó los cuarenta miembros. En los albores del siglo XIX, comenzó entre las Hermanas un debate centrado en los escritos liberales y feministas de Mary Wollstone y John Stewart Mills, y que trataba sobre su gran papel en la sociedad y sus objetivos. Una facción, bajo el liderazgo de la anciana Hermana Kara Philodes, defendía el modo de vida tradicional: permanecer





la mayor parte del tiempo en la comunidad, con algunas incursiones ocasionales al mundo exterior, con el propósito de regresar al cónclave con nueva información. El mundo exterior, decían, no da más valor a la mujer que el de dedicarse a la maternidad. La segunda facción, liderada por una joven Hermana de Gran Bretaña llamada Eleonora Pritchett, sostenía que si las mujeres querían alcanzar la igualdad dentro de la sociedad, tenían que luchar por ello. *¿Cómo podría ser esto posible*, se preguntaban, *si las Hermanas permanecen encerradas en los cónclaves*? Esta facción defendía las ventajas de pasar más tiempo en el exterior, ayudando a quienes lo necesitan y reformando cuidadosamente la sociedad, regresando al cónclave sólo como un medio para mantener el contacto y para apoyarse unas a otras.

El resultado de esta división ideológica fue una separación geográfica de las Hermanas. Las tradicionalistas permanecieron en Europa, aislándose en las pocas zonas inhabitadas que quedaban en el continente, donde aún sobreviven. El grupo más grande de tradicionalistas mantiene un cónclave cerca de la costa francesa. Se dice que algunas de estas Hermanas volvieron al Cáucaso y reconstruyeron Themiscyra, pero, si esto es cierto, nadie fuera de la ciudad ha vuelto a oír nada de ellas. Quienes estaban de acuerdo con las ideas de Pritchett, consideraban la comunidad como una "plataforma de lanzamiento" y un centro educativo, y emigraron hacia el oeste. En Norteamérica existían nuevas oportunidades para ellas, particularmente en el oeste americano y en Canadá, entre los abolicionistas y las sociedades más moderadas. Los dos asentamientos más grandes creados por estas Hermanas surgieron a finales del siglo XIX en la Columbia Británica y en Colorado. Desde allí, las Hermanas podían viajar y ayudar allí donde fueran más necesarias, ya fuera en las comunidades rurales o en las ciudades, que crecían con rapidez. Hoy en día, estos tres cónclaves siguen siendo muy influyentes para las actividades de las Hermanas. Sin embargo, el número de Hermanas sigue siendo reducido: menos de doscientas en total.

A lo largo del siglo XX, el papel y los derechos de las mujeres han estado cada vez más presentes en la mayor parte del mundo, y las Hermanas modernas han abandonado su aislamiento, aliándose con otros grupos de mentalidad similar, tanto mágicos como mundanos. Entre estos grupos se incluyen muchos círculos Verbena, la red de Asociaciones de las Furias Negras (ver *Libro de Tribu: Furias Negras y Túmulos: Lugares de Poder*), varios grupos neopaganos y Wicca, e incluso asociaciones políticas como el NOW (Organización Nacional de la Mujer) y el NARAL (Liga Nacional del Aborto y los Derechos Reproductivos). Sin embargo, incluso ahora, las Hermanas componen un grupo muy cerrado y secreto; ninguna Hermana anunciaría la existencia de su Arte ante extraños (ni siquiera en compañía exclusivamente femenina) sin una razón muy poderosa. El Pacto de Themiscyra sigue en vigor, y en ocasiones aún es necesario.

Cultura



Para las Hermanas de Hipólita, la cultura implica estas tres cosas: interacción, valores y creatividad. Primero, las Hermanas piden a sus miembros que trabajen juntas para crear su comunidad. Cada miembro del cónclave trabaja con el *epitropi* (un grupo de siete Hermanas elegidas para gobernar durante siete años) para decidir qué tareas son más adecuadas según sus talentos individuales. Una Hermana con una minusvalía física puede aprender informática, para así coordinar las bases de datos y las actividades educativas de los miembros, en lugar de tener que cultivar el campo. De algún modo,

todas aportan diariamente su contribución a la comunidad. La comida debe ser cultivada y las necesidades materiales básicas satisfechas, para que se pueda realizar el trabajo en el exterior y el estudio. Actuando dentro del marco del gobierno compartido, en el que no existen abusos de poder, se supone que cada Hermana puede desarrollar sus habilidades, grandes o pequeñas, sin miedo a las críticas o al menosprecio.

La interacción también se extiende a las comunidades exteriores. Incluso las Hermanas que siguen la visión de Philodes comprenden que cierto trabajo en el exterior es esencial para el cónclave; tanto práctica como espiritualmente, es importante ejercitar las habilidades y llevar el conocimiento adquirido en el exterior de vuelta a la comunidad. Para aquéllas que emigraron a Norteamérica con Pritchett y sus seguidoras, su "ministerio" también se convirtió en una parte integral de su visión de cambio futuro. ¿Cómo, se preguntaron, podían convencer a nadie de la necesidad de llevar una existencia pacífica y en cooperación, si ellas mismas no se daban a la gran familia que es la humanidad?

Todas las Hermanas comparten una serie de valores: la no-agresión, el respeto mutuo, el gobierno compartido, la igualdad del valor de la opinión individual y la reverencia por la vida. Estos valores son inculcados y reiterados constantemente, tanto a los nuevos miembros adultos como a las propias hijas de las Hermanas, a través de una importante tradición oral y simbólica. A pesar de los rumores de infanticidio y castración, los niños varones son tenidos en gran estima; las Hermanas los consideran una gran oportunidad para instruir a los miembros del sexo opuesto y luego enviarlos al exterior para que "extiendan la palabra" en un mundo dominado por los hombres. Aunque los niños son los únicos miembros del sexo masculino a los que se les permite vivir en los cónclaves, las pocas Hermanas que deciden establecer relaciones permanentes con algún hombre a menudo les tienen cerca para poder así compartir la alegría de ver crecer a sus hijos.

Las Hermanas también valoran la creatividad. Aunque la educación formal y el talento no son requerimientos esenciales para entrar a formar parte del Arte, y el sentido común y las experiencias vividas son loables, las Hermanas se alegran inmensamente cuando una mujer con grandes habilidades profesionales o verdaderas cualidades artísticas se une a ellas. Las Hermanas reconocen que la cultura debe contar con una base material además de con una base ideológica o social. Sin doctoras, escritoras, pintoras, poetas, científicas o técnicas entre ellas, la comunidad carecería de los beneficios proporcionados tanto por los espíritus visionarios como por los recursos tecnológicos.

Si esta cultura suena demasiado amorosa, igualitaria y educativa para ser verdad, así es. Aunque la igualdad, la creatividad y el apoyo del grupo son la norma dentro de cada cónclave, todas las normas tienen sus excepciones. La insistencia del Arte en la importancia de la comunidad por encima del individuo molesta a muchos de los miembros más recientes, y los estrictos rituales que rigen muchos cónclaves aburren o inquietan a algunos miembros jóvenes. Todos los cónclaves exigen lealtad absoluta, incluso al borde de la destrucción, y en ocasiones resulta difícil vivir siguiendo ese código. Y, como todos somos humanos, algunas Hermanas se vuelven celosas, posesivas, rencorosas o exclusivistas dentro de sus comunidades. Alguna es siempre más guapa, más popular o más hábil, no importa cuán igualitario intente ser el cónclave. En ocasiones, estas rivalidades salen a relucir abiertamente, y deben ser solucionadas con ayuda del epitropi; sin embargo, en la mayoría de los casos se convierten en sentimientos secretos que crecen de un modo sutil aunque angustioso.

La diferencia entre la Auténtica Magia y la "magia menor" a menudo confunde las mentes igualitarias de las Hermanas. Nadie, ni siquiera las ancianas más sabias, puede explicar por qué algunas Hermanas tienen más dotes que otras. Todas emplean los mismos rituales y estudian la misma cultura. Más allá de los discursos sobre la igualdad, la mayoría de las Hermanas sospecha que la Diosa favorece a unas mujeres más que a otras. Ésta es la razón por la que en ocasiones surgen los celos entre mujeres que pueden tener hijos y otras que quieren pero no pueden, ya sea por causa de un problema físico o por la falta de una pareja adecuada. Y aquí entra en juego otro de los temas más controvertidos entre las Hermanas: las relaciones personales.

Aquellas que deciden tener relaciones fuera del cónclave suelen hacerlo con hombres, aunque en ocasiones también con mujeres. Para las Hermanas, el peor pecado imaginable es abandonar la comunidad de modo permanente, renunciando así al Arte. Una mujer que deja el cónclave por amor a una persona del mundo exterior es especialmente odiada; las Hermanas creen que debería tener suficiente con el amor de su familia. Como

cada Hermana es considerada un componente básico e intrínseco, su partida debilita la estructura de la comunidad. Incluso hoy en día, decidir marcharse es imperdonable. La pérdida de una Hermana supone una pérdida para el corazón colectivo del Arte, y para sus lazos colectivos con la Tierra. Una mujer que deja su cónclave, abandona el Arte de por vida y, por si fuera poco, deshonor a sus seres queridos. De ahí que esta hermandad entre mujeres suponga un arma de doble filo: la libertad y los derechos, necesidades y talentos de cada Hermana son respetados y valorados... pero sólo si se usan en beneficio de las Hermanas de Hipólita y según sus creencias. De otro modo, no importa cuál sea el motivo, la Hermana lo pierde todo: la relevancia de su opinión, su hogar e incluso su condición de ser humano.

Creencias

*Todas las cosas dulces crecen en los lugares adecuados,
el sol ardiente nunca las toca, ni la lluvia ni el viento;
disfrutando de su pequeña y feliz alegría, hasta que el nombre de la virgen
se convierte en el de la esposa, y entonces conoce la ansiedad de las noches
y cómo temblar por un esposo y unos hijos.*
—Sófocles, *Las Traquínias*

A pesar de lo lejos que se encuentran del Peloponeso, muchas Hermanas aún recurren a sus antepasados griegos en busca de guía filosófica. Los griegos creían que existía un vínculo entre los seres humanos y el mundo natural, una conexión implícita con la tierra, las plantas, los minerales, los cuerpos de agua. Creían que gracias a una especie de "milagro" las cosas viejas desaparecían o cambiaban para dar paso a cosas nuevas. Este concepto de un ciclo sin fin tiene un cierto parecido con las creencias de los Eutánatos y los Verbena, aunque muchas Hermanas se resisten a admitirlo. Ni los asesinatos ni los sacrificios de sangre son necesarios para estas artesanas de la voluntad.

No es que la magia no exija sacrificios. Los miembros de este Arte practican su propia forma de dialecto, donde las ideas antiguas se combinan con sus opuestos para crear algo nuevo. El cambio nunca se consigue sin dolor o sin pérdida. Esta visión explica la agonía del parto; una nueva vida se crea a partir del sufrimiento y el dolor de la madre. Del mismo modo, aunque la muerte de un familiar anciano es llorada, las Hermanas también ven este vacío como un lugar que hay que llenar con un nuevo niño o iniciado. Como podrían contarte aquéllas que se ven obligadas a elegir entre el Arte o una relación con una persona del exterior, ser miembro de esta comunidad no se consigue sin sacrificio.

Las Hermanas se consideran a sí mismas metáforas vivientes de la Tierra, como extensiones vivas de la Creadora. La creación y la fertilidad son sus derechos de nacimiento, no simples ciencias sino partes de una conexión mística que emana sólo de las mujeres. Entre las pensadoras feministas modernas que han modelado la filosofía de las Hermanas se encuentran Adrienne Rich, Bell Hooks y Mary Field Belenky. Estas mujeres han contribuido en gran medida a la visión que defienden las Hermanas de las mujeres como seres únicos, capaces de tareas y funciones que ningún hombre podría comprender; Rich a través de sus estudios sobre un continuo de relaciones entre mujeres, desde la amistad heterosexual hasta el amor homosexual; Hooks mediante sus escritos sobre pedagogía femenina; y Belenky gracias a sus estudios existencialistas sobre el conocimiento y la comprensión especial del mundo que poseen las mujeres.

Estilo mágico

Las Hermanas consideran que su magia es una capacidad única de las mujeres; los hombres no pueden comprenderla, y por lo tanto no pueden utilizarla. La magia que practican las Hermanas de Hipólita suele ser realizada en grupo; estos grupos se llaman *corodias*; lo ideal es que Siete Hermanas se unan en un cántico, una danza o una recitación de poesía, aunque una Hermana puede practicar la magia sola si hace falta. No es necesario que todos los miembros de una corodia posean Avatares

Despertados, pero se necesita al menos uno de estos Avatares, para poder dirigir los efectos del ritual y así alterar verdaderamente la realidad (ver "Actuar conjuntamente" en el libro de reglas de Mago).

Ninguna Hermana, Despertada o no, va por ahí hablando de "Esferas" o de magia. En su lugar, habla de las ideas y los propósitos de su disciplina, propósitos entre los que se incluyen la curación, la celebración del nacimiento y de la renovación de la vida, y (desde la Edad Media) el conocimiento del funcionamiento interno de la mente. Aunque los distintos cónclaves (y por tanto las distintas Hermanas) ven a la Diosa de un modo diferente, todos ellos reverencian alguna forma de divinidad femenina, la llamen "Madre Tierra", "María", "Gaia", "Artemisa", "El Principio Femenino" o simplemente "La Diosa". Las Hermanas saben que sólo las mujeres son capaces de crear vida a partir de sus propios cuerpos. Ningún hombre podrá comprender jamás lo que es llevar en su interior una vida que va creciendo; por lo tanto, nunca podrán entender del todo los vínculos que existen entre una madre y su hijo, entre una anciana y una doncella, entre una mujer y el resto de los miembros de su sexo. Por eso no se percatan de la importancia de que las mujeres trabajen juntas para alcanzar un objetivo común, y esto los excluye por completo de la corodia y su Arte.

Puesto que consideran la magia en términos más intuitivos que metafísicos, las Hermanas no hacen ninguna distinción entre Despertada y no-Despertada; la primera simplemente posee más talento para obrar la voluntad que la segunda (ocasionalmente a un coste mayor, la Paradoja). Todas las Hermanas de Hipólita estudian las artes místicas, por tanto todas ellas poseen talento en mayor o menor grado. En términos de juego, esto quiere decir que cada Hermana tiene o bien un Avatar Despertado o entre uno y cinco puntos en una o dos Sendas de Magia Menor (ver *La mano derecha de la Ascensión*, Capítulo Cinco). Entre las Sendas más habituales se encuentran las de la Maldición, del Hechizo, de la Curación y del Herbalismo. Lo más irónico es que quienes siguen las Sendas se distancian de las Esferas. Por desgracia, es muy raro que una Hermana que no entra en el cónclave como Despertada llegue a descubrir el poder de su Avatar.

La significación del número siete en relación con la corodia es desconocida; las Hermanas actuales teorizan que quizá tenga algo que ver con una variedad particular de rosas antiguas llamadas las Siete Hermanas, que poseía legendarios poderes curativos. Otras creen que las primeras exiliadas de Themiscyra eran siete.

Esferas

Vida es la Esfera que prefieren las Hermanas de Hipólita: el reino de la curación, el crecimiento, el cambio y la creación, que son tan importantes en su cultura. El conocimiento de Fuerzas también es habitual; el Arte fomenta el vínculo entre el cuerpo de una mujer y lo que hay a su alrededor. Desde la Edad Media, muchas Hermanas también estudian la Esfera de Mente, observando los lazos fisiológicos y psicológicos que existen entre una mujer, su progenie y el mundo natural que los rodea. Las Hermanas Despertadas que comprenden todas estas Esferas son individuos extremadamente poderosos. No sólo cuentan con un profundo nivel de autocomprensión, sino que además poseen una clara comprensión de las motivaciones y el bienestar de otras Hermanas. Estas mujeres suelen actuar como miembros del epitropi de su cónclave.

Focos habituales

Tanto dentro de las corodias como de modo individual, las Hermanas utilizan danzas, poemas, cantos, meditación y hierbas como focos para la magia de Vida y Mente. Las Hermanas que tienen talento para la curación también usan masajes para facilitar su magia, y algunas de las Hermanas más tecnológicamente orientadas usan ordenadores y equipos médicos como focos. Es importante comprender que las Hermanas no consideran los focos como algo que abandonan cuando su Areté aumenta; con el tiempo, una mujer puede darse cuenta de que ya no necesita las cosas que solía utilizar

para conectar con su poder femenino. Aun así, estas cosas les proporcionan estabilidad, comodidad y un sentido de comunidad. Una Hermana que desarrolla sus disciplinas sin ayuda engendra celos, e incluso suspicacia.

Organización

Los cónclaves están muy bien organizados; cada miembro del Arte tiene un hogar permanente en uno de los tres cónclaves principales de Francia, Colorado o la Columbia Británica (a no ser, por supuesto, que pertenezca al cónclave secreto de la renacida Themiscyra). Los cónclaves menores, situados en otras partes del mundo, están afiliados a uno de estos tres cónclaves principales, de un modo muy parecido a cómo las sucursales de una compañía responden ante la oficina regional. Así, una Hermana puede vivir en un cónclave en Tennessee, aunque también pertenecerá al cónclave de la Columbia Británica. Esto otorga un sentido del lugar y de la familia a los miembros del Arte.

- Dentro de cada cónclave, el conjunto de miembros nombra y elige, por mayoría simple, a un comité llamado **epitropi**, formado por siete Hermanas que gobiernan durante siete años. Cada cónclave principal posee un epitropi activo, y cada cónclave menor tiene otro epitropi, que responde ante el del cónclave principal cuando es necesario. Ninguna Hermana puede repetir mandato dos veces seguidas, excepto en las inusuales ocasiones en las que la nominación y el voto sean unánimes. A finales del sexto año del mandato del actual epitropi, el comité se encarga de realizar los preparativos para la siguiente elección. Esto implica contactar con todas las Hermanas que trabajan fuera del cónclave y acordar con ellas el mejor momento para celebrar una asamblea general. La nominación y la elección se suelen realizar mediante votación secreta. El antiguo epitropi se encarga del recuento de los votos y de presentar al nuevo epitropi con una gran celebración. Una Hermana que sea nominada puede elegir no presentarse a la elección, pero es algo poco habitual.

- Dentro del cónclave, el epitropi es la autoridad final, aunque la mayoría de sus miembros cree firmemente y practica los conceptos de gobierno compartido y consenso general. Entre ellos o consultando a quienes viven en los cónclaves, los miembros del epitropi toman las decisiones sobre el reparto de tareas, la financiación, el mantenimiento, las filosofías que les guían y los objetivos de cada comunidad. Muchas veces se forman **subcomités**, creados según los intereses y las necesidades, en los que se incluyen miembros del cónclave que no pertenecen al epitropi en sí. Por ejemplo, una Hermana que pertenezca al epitropi puede formar un grupo con tres o cuatro mujeres del cónclave para tratar el asunto de los nuevos reclutamientos. Luego informará al epitropi para que éste actúe en consecuencia. La mayoría de los cónclaves, aunque no todos, tienen subcomités permanentes que se ocupan de la comida y los recursos, la defensa, las finanzas, el mantenimiento, la medicina y la magia.

- Al menos uno de los miembros del epitropi (y normalmente más de uno) ocupa el cargo de "**guardiana de la información**". Esta Hermana se encarga de llevar los archivos con toda la información sobre los miembros del cónclave, quién trabaja dónde, y cómo ponerse en contacto con todas las Hermanas. La guardiana de la información también se ocupa de llevar el registro de las líneas de sangre y de los nacimientos dentro del Arte. Las Hermanas Despertadas que cumplen esta tarea a menudo utilizan medios místicos de comunicación; otras transmiten esta información mediante correo electrónico, por teléfono o por correo ordinario. Normalmente otro de los miembros del cónclave se encarga de llevar la contabilidad. Se supone que quienes se unen al Arte deben hacer contribuciones monetarias o servicios comerciales que contribuyan a aumentar los fondos del cónclave. El epitropi reparte este dinero de un modo razonable teniendo en cuenta los medios, el talento y las habilidades de cada Hermana, pero la mayoría de los ingresos van a parar a un fondo común.

- Quizá los miembros más importantes del cónclave son las **mentoras**, que transmiten a otras Hermanas sus habilidades mágicas, artísticas, médicas y militares. Todo el mundo debe resultar productivo de un modo u otro, y las

técnicas esenciales, como los primeros auxilios, la magia ritual, el cultivo de los campos y la autodefensa, son materias que todos los miembros deben aprender. Casi cualquier habilidad que un cónclave pueda necesitar cuenta al menos con un mentor principal, y algunos cónclaves tienen varios. Las "clases" suelen depender de las necesidades del cónclave; un cónclave situado en el centro de una ciudad entrenará con insistencia a sus miembros en autodefensa y curación, mientras que una comunidad establecida en una granja se concentrará en la carpintería, la cría de animales y la agricultura.

Iniciación

Cuando una Hermana de Hipólita conoce a una iniciada potencial, suele tomarse su tiempo para averiguar los gustos, las fobias y la filosofía del individuo. Luego la Hermana informa al cónclave sobre la recluta potencial y pide consejo sobre si debería continuar su aproximación. Si el epitropi y el resto de las Hermanas están de acuerdo, la Hermana se acerca a la iniciada potencial y la invita a pasar un tiempo en el cónclave, una visita probatoria. En este punto, algunas mujeres rechazan la invitación, pero las que se deciden a ir al cónclave suelen quedarse varios días o incluso semanas. Al final de su estancia, si las mujeres del cónclave lo aprueban y las creencias, habilidades e intereses de la visitante coinciden con los de las Hermanas, simplemente la mujer es invitada a unirse al Arte. Durante su siguiente ciclo menstrual (símbolo de cambio y pérdida), se celebra en el cónclave una ceremonia de bienvenida, y a partir de ese momento la mujer es considerada un miembro más del Arte, con todos los derechos y responsabilidades que ello implica.

Esta iniciación es hermosa debido a su sencillez y a la confianza que se demuestra en ella... y ahí radica el peligro. Aunque ocurre muy pocas veces, algunas de las mujeres que han sido iniciadas en el Arte tenían la única intención de destruirlo. Muchas infiltradas no son más que extremistas religiosas o políticas que consideran a las Hermanas una amenaza. En ocasio-

nes, sin embargo, entidades más inhumanas han penetrado en el círculo, saboteando luego al cónclave desde dentro. Las Hermanas no conocen la verdadera naturaleza de estos destructores, pero algunas susurran que son monstruosas máquinas, criaturas no muertas... o algo peor.

Una Hermana que vuelve la espalda al Arte se convierte en una exiliada. No es perseguida, pero tampoco recibirá ayuda. La noticia de su desertión se transmite al resto de los cónclaves, y se le prohíbe la entrada en todos ellos bajo ningún concepto, ni siquiera para salvar su vida. Una vez decide marcharse, ninguna Hermana la ayudará jamás, pues se arriesgaría a provocar su propio exilio. Muy pocos delitos son castigados de este modo; la mayoría de las ladronas o de las mentirosas (escasas pero no inexistentes) simplemente trabajan para compensar sus faltas. Sólo las asesinas, quienes cometen abusos sexuales y las renegadas son obligadas a abandonar el Arte para siempre.

Acólitos

Defensoras de la libre elección, feministas de toda clase, amantes de la autosuficiencia y mujeres separatistas, todas trabajan al lado de las Hermanas de Hipólita, aunque pocas llegan a conocer la existencia de este Arte. El grupo en sí no utiliza términos como "acólitos" o "aprendices". Cuando una mujer se convierte en miembro de las Hermanas de Hipólita, se la considera como una más dentro del cónclave.

Conceptos

La independencia personal dentro del servicio a una causa mayor es esencial para cualquiera que desee unirse a esta congregación de mujeres. La ambición y las habilidades también son muy importantes. Comadronas, profesoras, programadoras informáticas, veterinarias, herboristas, chefs vegetarianas, trabajadoras sociales, voluntarias de la Cruz Roja, y consejeras de centros



Hermanas de Hipólita: Las semillas que lleva el viento

FIA GUERRA 75

para mujeres sin hogar o para víctimas de abusos sexuales, resultan Hermanas de Hipólita ideales, pero en ocasiones también pueden encajar en este grupo personajes más esotéricos (místicas, artistas, supervivientes y fanáticas).

Magia habitual



Como son un Arte pacífico siempre que es posible, las Hermanas han desarrollado una magia bastante "tranquila". Aún así, muchas de ellas siguen utilizando "trucos" que les ayudan a solucionar los problemas más feos. Los primeros conjuros funcionan como los siguientes Efectos del libro de reglas: ¿Dónde estoy?; Abrir/Cerrar Ventana (para vigilar lugares o personas determinadas); Protegido; Cadena (a menudo realizado como parte de una ceremonia de vinculación amorosa); Juramento Vinculante; Bendición de la Comadrona; Visión Oscura; Formar Árbol; Telepatía; y Cuerpo Mejor (con propósitos tanto pacíficos como agresivos).

Entre la magia más agresiva se incluyen Efectos como Asesinar Máquina (especialmente para hacer que las armas no funcionen bien); Tempestad en una Tetera (para provocar tormentas, para bien o para

Estereotipos

Tradiciones: Con frecuencia los que nos conocen desprecian nuestra vida comunal de separatismo e igualdad. Con unas pocas excepciones, se regodean en su propia hipocresía y se deleitan en sus juegos de poder, aislados en sus oscuras torres y envueltos en sus elevados y egocéntricos sueños. ¿Qué han hecho ellos para ayudar a quienes gritan pidiendo ayuda y consuelo en la noche?

Tecnocracia: La tecnología es una gran fuerza igualadora. Mira, por ejemplo, la cantidad de herramientas para curar o para comunicarnos que nos ha proporcionado. Sin embargo, todo tiene un precio. Estos fanáticos han dejado que su culto de teorías y aparatos fálicos interfiera con sus instintos, y obligan a otros a que sigan las directrices de su ceguera. Demasiada tecnología introducida demasiado rápido puede aprisionarnos y separarnos.

Merodeadores: Sus intenciones son buenas, pero están enfermos. Necesitan nuestra curación, nuestra ayuda y nuestra compasión. En lugar de despreciarles, debes ayudarles siempre que puedas; pero ten cuidado con las extrañas fuerzas de la naturaleza que siempre les rodean. Muchos tienen su propia clase de sabiduría y una comprensión que nosotras no podemos ni imaginar.

Nefandos: La vida en nuestros cónclaves no es fácil, y algunas pueden ser tentadas a elegir una senda más sencilla para evitar el esfuerzo y el dolor que a menudo sufrimos por defender nuestras creencias. Estos demonios y sus servidores aparecerán cuando seamos más vulnerables, ofreciendo poder y un camino aparentemente más fácil. Huye de ellos a cualquier precio... si valoras en algo tu propia alma.

Las Furias Negras: Nuestras leyendas hablan de espíritus benevolentes ocultos en los cuerpos de mujeres lobo, que en el pasado trabajaron con nosotras para romper las cadenas de la opresión. Hoy en día, nuestro contacto con estas cambiaformas es escaso, pero siempre es celebrado. Excepto por sus terriblemente violentos métodos, comparten muchos de nuestros objetivos.

Otros: Este mundo está plagado de toda clase de seres sedientos de poder, mortales y de otros tipos. Esta gente nos quitaría todo lo que tenemos si tuvieran una sola oportunidad... como han hecho siempre. Mantén las distancias, especialmente cuando te enfrentes a alguien que no es lo que parece.

mal); Destrozar el Cuerpo del Hombre; Forma Animal; Encantar Arma; Despertar lo Inanimado (para defender sus hogares y los de otros), y otros "dones de ligerísima violencia".

Pétalos de Amor (•• Mente)

Esta poción se fabrica con pétalos de rosa y ayuda a fortalecer los lazos emocionales que las Hermanas establecen entre ellas. A menudo se cocina con comida y se mezcla con bebidas, en especial durante los festivales. Utilizada en ocasiones para "endulzar" a los extraños que necesitan un "cambio en su corazón", esta magia pone en movimiento de un modo muy sutil las ruedas emocionales a través de un Efecto coincidente llamado Impulso Subliminal.

El Bienestar del Cónclave (•• Entropía, •• Mente, • Vida)

El epitropi realiza esta sencilla ceremonia al comienzo de cada nueva estación. Todas juntas, las Hermanas queman un incienso embriagador y entonan una canción de bienvenida para la nueva estación, mientras extienden sus percepciones y su consciencia para identificarse con el estado general de su comunidad (por ejemplo, la salud y las pautas mentales del cónclave en el que viven). Esto alerta al epitropi de cualquier problema o enfermedad potenciales dentro del cónclave.

[Entropía apunta a los desórdenes o fluctuaciones del destino, mientras que Mente-empatía siente las "vibraciones" de la comunidad y Vida encuentra las enfermedades. Este ritual coincidente requiere diez o más éxitos, pero es bastante exacto.]

Pulgar Verde (•• Vida, o ••• Vida, •• Cardinal)

Durante toda la primavera y el verano, las Hermanas de un cónclave trabajan en distintas corodias para bendecir sus jardines. Vigilan cuidadosamente la salud de las plantas durante la temporada de crecimiento, y no dejan de realizar este ritual hasta que arrancan el último tallo en la época de la cosecha.

[Vida ayuda a que los cultivos crezcan y a preservar los nutrientes de la tierra; añadir Cardinal a la ecuación ayuda a que las plantas crezcan en suelos dañados o poco fértiles.]

Terapia de Masaje (•••• Vida, o •••• Mente, o ambas)

Con aceites y hierbas especialmente preparadas, una Hermana habilidosa a la hora de dar masajes puede curar casi cualquier imperfección, dolor o herida del cuerpo del paciente. Otra versión le permite aliviar también los traumas mentales, y una variante más superior le permite curar tanto el cuerpo como la mente. Con tiempo y tratamiento continuado, casi cualquier clase de curación menor puede resultar coincidente de este modo.

Facilidad de Paso (••••• Vida)

El dolor y la alegría de tener un hijo son parte del ciclo dialéctico que siguen las Hermanas; el placer de criar un hijo se equilibra con los dolores que la mayoría de las mujeres sufren durante el parto. Pero en algunos casos, la muerte se cierne peligrosamente sobre las vidas de una madre y su hijo. Este ritual, que suele ir acompañado de un largo masaje y alguna clase de ejercicios suaves, permite a la corodia invocarlo para producir cambios beneficiosos en el cuerpo de la madre, disminuyendo los riesgos que implica el parto. El Efecto puede ensanchar la pelvis de la madre o dilatar ligeramente el cuello del útero; este ritual tiene la función de normalizar el proceso, en ningún caso se usa para eliminar el dolor ni la excitación de esta experiencia.

El Sauce Llorón (••••• Vida)

Quizá inspirado en la gran cantidad de mitos "metamórficos" clásicos, este ritual mágico se usa únicamente para ayudar a mujeres en situaciones desesperadas de las que no tienen manera de escapar. Cuando una mujer es perseguida contra su voluntad y no puede defenderse sola, en ocasiones puede "desaparecer" de la vista de su torturador. De hecho, es posible que una corodia se haya apiadado de ella, convirtiéndola en un bello árbol en lugar de permitir que siga sufriendo. En algún caso muy puntual, este ritual se ha utilizado sobre amantes devotos que viven fuera de los cónclaves y que sufren demasiado por causa de las idas y venidas de sus parejas.

Sin Rendición (••••• Fuerzas, •• Cardinal, o •••• Entropía, •• Cardinal)

En cada cónclave principal hay al menos una Hermana que conoce el rito fatal que destruye el lugar y a todo el que se encuentre allí. Como la mayoría de los rituales mágicos, cuanto más grande sea el grupo más senci-

Ideas para el Narrador

• **Visiones de hermandad, oscuras y luminosas:** Existen infinitas fuentes de hermandad entre mujeres y feminismo, que pueden ayudarte a evocar el ambiente adecuado para desarrollar una crónica sobre las Hermanas de Hipólita. Las obras y los autores que se mencionan a continuación y durante todo el capítulo suponen una buena manera de empezar. Allison Jaggar y Paula Rothenberg presenta un amplio abanico de perspectivas femeninas, tanto académicas como populares, en *Marcos Feministas*. *El cuento de la criada* de Margaret Atwood presenta una oscura visión de la hermandad entre mujeres corrompida por causa del patriarcado; también merece la pena ver la película. *Re/Búsqueda: Mujeres Enfadadas* de V. Vale y Andrea Juno, ofrece una gran cantidad de intrigantes entrevistas con artistas, científicas y filósofas feministas. Otras obras notables de ficción sobre las mujeres son *En posesión del secreto de la alegría* de Alice Walker, *Las Canciones de Amor de Safo* y cualquiera de los libros de Jean Auel sobre Ayla. *La Dama de Callahan* de Spider Robinson y *Con una Madeja Enmarañada* de Pier Anthony ofrecen puntos de vista más tecnológicos y más místicos. Los libros para niños, como *Heather tiene dos Mamás* de Leslea Newman y *La Hija del Cartógrafo* de M.C. Helldorfer, ofrecen interesantes perspectivas sobre las relaciones entre mujeres desde el punto de vista de un niño; estos libros suponen un buen material de lectura para un jugador cuyo personaje haya crecido en un cónclave.

• **Las Aguas de Lethe:** Los tiempos desesperados obligan a tomar medidas intrusivas. Si una recluta potencial del Arte rechaza la invitación a unirse a éste o se descubre que no es adecuada después de que se le haya hablado del Arte, será libre de marcharse en paz... después de que se celebre en su honor una fiesta de despedida, en la que beberá una poción de hierbas mágica llamada las Aguas de Lethe. Desarrollada por una Hermana con extraordinarias habilidades en Vida y Mente, esta droga provoca una pérdida selectiva de la memoria. La antigua recluta recordará la cultura de mujeres separatistas, pero no se acordará ni de la localización del cónclave ni del estilo de vida místico del que pueda haber sido testigo. Las Hermanas detestan este tipo de artimañas, pero después de que varios cónclaves hayan caído ante fuerzas del exterior, han aprendido a ser más precavidas.

• **El Pacto de Themiscyra:** Las Hermanas combinan tres de los atributos que encienden el clima político actual: separatismo, feminismo y espiritualidad alternativa. No es imposible que un cónclave llame la atención de algún grupo del exterior, ya sea del FBI, de una brigada cristiana de milicianos fanáticos, de la prensa o de un simple grupo de sureños reaccionarios. Aunque no son guerreras, las Hermanas se niegan a convertirse en rehenes de nadie, ni de la ley patriarcal, ni de la publicidad, ni de supuestos conquistadores. Las trifulcas que podrían desencadenarse si uno o más de estos grupos descubrieran la existencia del Arte deberían ser obvias, sobre todo si el Arte llegara a sentirse acorralado.

llo resultará el conjuro. Este rito suicida supone el ataque desesperado contra un grupo de atacantes. Pocas veces se utiliza porque pocas veces se necesita, pero desata terremotos, tormentas de fuego, plagas o explosiones que destruyen por completo toda la zona del cónclave en una demostración vulgar de magia pura.

[En casos extremos, la última o las dos últimas supervivientes pueden ser capaces de realizar este ritual, incluso aunque normalmente no contarán con los conocimientos necesarios para ello (ver "Talento salvaje", Mago). Naturalmente, esto significa su muerte, pero el enemigo muere con ellas. Cada ayudante en el rito añade un éxito a la tirada (ver "Actuar conjuntamente"); con la Esfera de Fuerzas, la destrucción resultante puede ser enorme.]

Talismanes

Con muy pocas excepciones, las Hermanas no utilizan Talismanes ni Dispositivos mágicos. En ocasiones podrás encontrar remedios a base de hierbas y bálsamos curativos (Vida 3), espejos y estanques mágicos (Correspondencia 2/Tiempo 2), o semillas mágicas (Vida 2, Cardinal 2), pero las armas encantadas y los amuletos esotéricos no son alentados en el código independiente del Arte.

••••• Tesoros de Themiscyra

Areté 6, Quintaesencia 30, Coste n/a (no pueden ser comprados)

Dos artefactos únicos sobrevivieron a la destrucción de la ciudad de las Amazonas y siguen en manos de sus herederas. El primero, **El Cinturón de Hipólita**, es un sencillo cinturón hecho de eslabones de plata que permite a quien lo lleva fortalecer la unidad entre su mente y su cuerpo. Las Hermanas que lo llevaron en el pasado desarrollaron increíbles habilidades físicas, así como la capacidad de contemplar extrañas visiones de los corazones y los pensamientos de los demás. Los rumores cuentan que una tribu de Furias Negras rescató el Cinturón de las ruinas de Themiscyra y siglos más tarde se lo entregó a Pritchett antes de que ésta dejara Europa para establecer el cónclave de la Columbia Británica.

El segundo, **El Espejo de Pentesilea**, parece un sencillo espejo de mano de madera. Fue un regalo de la Reina Hécuba de Troya a las Amazonas, que es capaz de sintonizar mentalmente con las mujeres que se miran en él y revelar sus verdaderos semblantes. Una mujer hermosa con un corazón malvado puede reflejarse como un monstruo cubierto de escamas, mientras que una Hermana sencilla y de buen corazón contempla-



rá en él su propia belleza interior. El Espejo se encuentra en poder de las seguidoras de Philodes, en el sur de Francia.

Compañero: Animales ayudantes (Coste: 1)

Aunque muy pocas Hermanas de Hipólita convocan "familiares" mágicos, muchas tienen animales de compañía. Estos bichos no son mágicos en el sentido convencional de la palabra, pero todos ellos son bastante inteligentes (Rasgos Mentales 2), empáticos (Mente 1) y siempre leales a sus amas. En muchos casos, estos compañeros tienen nombres, se les alimenta bien y se les trata como si fueran de la familia. Entre los animales de compañía más habituales se encuentran perros y gatos, animales de granja, halcones, reptiles y pájaros cantores.

Sanadora errante

Crawford comprendió que en este lugar, Starling era la heredera de las abuelas, de las mujeres sabias, de las curanderas, de las fornidas mujeres del campo que siempre habían hecho lo que había que hacer, las que vigilan, y cuando la vigilancia ha terminado lavan y visten a los muertos.

—Thomas Harris, *El Silencio de los Inocentes*

Cita: Estas colinas esconden gran cantidad de secretos y una sabiduría que ninguna escuela de la ciudad podría reemplazar. Pero te prometo que desde que me fui he aprendido unas cuantas cosas que van a ayudar a que nuestra vida sea mucho más sencilla.

Preludio: Nacida en la montaña, en el seno de una familia de trabajadores agrícolas, tuviste que trabajar duro en casa, cuidando de tus seis hermanos y hermanas. Por las noches, después haber metido a los niños en la cama, estudiabas mucho, y conseguiste sacar buenas notas en el colegio a pesar de tu odioso trabajo en la fábrica. No eres de las que buscan excusas.

Muy pronto, aprendiste a ser una mujer dura e independiente. La medicina tradicional y la curación se convirtieron en tus dones; algunos incluso decían que podías hacer milagros. En secreto, te matriculaste en un programa de enfermería y obstetricia, y fuiste admitida con una beca. Sin embargo, tu alegría se convirtió en desesperación cuando se lo contaste a los tuyos; se suponía que debías trabajar en el molino local, conocer a un hombre, casarte y tener muchos hijos... ¡no escaparte a la ciudad! El día en el que dejaste atrás tu hogar y a la gente a la que amabas fue el más duro de tu vida.

Al fin, te graduaste y regresaste a casa. Todo el mundo parecía haberte perdonado por tu partida, pero te habías convertido en una extraña. Las cosas empeoraron aún más cuando empezaste a pasar parte de tu tiempo con aquella doctora ambulante, y a escuchar sus extrañas ideas sobre vida comunal y grupos de mujeres trabajando juntas. Pero aun así, ella te ayudó a canalizar tu talento de un modo que tú ni siquiera habías soñado que fuera posible. Cuando se marchó, te fuiste con ella, y acabas de instalarte en tu nueva "residencia". El mundo te espera.

Concepto: Ayudar a que la gente aprenda a cuidarse mejor es tu meta en esta vida. Quieres ver cómo las mujeres a tu alrededor demuestran su valía como personas, en lugar de verse definidas por sus maridos, sus hijos y sus trabajos sin porvenir. Aun así, ofreces libremente tus habilidades a cualquiera que las necesite, ya sea hombre o mujer.

Sugerencias: Intentas trabajar dentro del sistema, pero nadie te mangonea dos veces. Cuando estás muy estresada, te apoyas en tu profunda fuerza interior, que te ha ayudado a seguir hacia delante durante las etapas más duras de tu vida. El nacimiento de un bebé o ver cómo una mujer oprimida desarrolla poco a poco la confianza en sí misma, esas son las cosas que te hacen feliz. Al mismo tiempo, sin embargo, la solitaria senda por la que caminas le da un fondo de tristeza a tu personalidad. Esfuérzate por esconder estos sentimientos de todos excepto, de los pocos que te conocen bien.

Magia: Practicas exclusivamente magia curativa. Para ti, comprender Vida es tan natural como respirar. Tu comprensión del funcionamiento de Mente es mucho más leve, pero tienes el potencial necesario. Hasta ahora, la mayor experiencia mística que has tenido fue durante un ritual en grupo, y estás deseando tener la oportunidad de disfrutar de ello otra vez.

Equipo: Bolsa de hierbas medicinales, botiquín médico, camión con tracción integral, fiel sabueso.



EL LIBRO DE LAS ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Rebelde*
Esencia: *Dinámica*
Conducta: *Protectora*

Tradición: *Hermanas de Hipólita*
Mentor:
Cábala: *Sanadora errante*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●●●●
Destreza ●●●●●
Resistencia ●●●●●

Sociales

Carisma ●●●●●
Manipulación ●●●●●
Apariencia ●●●●●

Mentales

Percepción ●●●●●
Inteligencia ●●●●●
Astucia ●●●●●

Habilidades

Talentos

Alerta ●●●●●
Atletismo ●●●●●
Callejeo ○○○○○
Consciencia ○○○○○
Enseñanza ○○○○○
Esquivar ○○○○○
Expresión ○○○○○
Intimidación ○○○○○
Intuición ●●●●●
Pelea ●●●●●
Subterfugio ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. ○○○○○
Armas de Fuego ●○○○○
Conducir ●●○○○
Do ○○○○○
Documentación ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Liderazgo ○○○○○
Meditación ○○○○○
Sigilo ●●○○○
Supervivencia ●●●○○
Tecnología ●●○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Cosmología ●○○○○
Cultura ○○○○○
Cultura y Sociedad ○○○○○
Enigmas ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ○○○○○
Medicina ●●○○○
Ocultismo ●●○○○

Esferas

Cardinal ○○○○○
Correspondencia ○○○○○
Entropía ○○○○○

Espíritu ○○○○○
Fuerzas ○○○○○
Materia ○○○○○

Mente ●●●○○
Tiempo ○○○○○
Vida ●●●○○

Ventajas

Trasfondos

Aliados ●●●○○
Avatar ●●●○○
Sueño ●●●○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○

Areté

●●●○○○○○○○

Fuerza de Voluntad

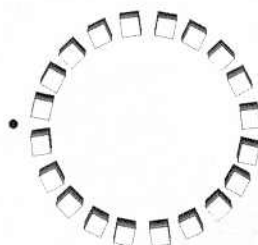
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Otros rasgos

Herbalismo ●●○○○
Primeros auxilios ●●○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○



Paradoja

Experiencia



Templarios: La milicia cristiana

Por James Estes y Looking Eagle

El soldado de Cristo... es el instrumento de Dios para castigar a los malhechores y defender a los justos. De hecho, cuando mata a los malhechores no es homicidio sino "malicidio", y se le considera el ejecutor legal de Cristo...

—Bernardo de Clairvaux, *Liber Ad Milites Templi De Laude Novae Militiae*



Charles Kennerly, de quien desde hace tiempo se sospechaba que era un traidor, está muerto, y su muerte nos ha proporcionado la prueba de su traición. Una rápida pero intensa búsqueda en su ordenador reveló el documento adjunto, modificado por última vez una hora antes del supuesto momento de la muerte de Kennerly; hemos modificado el archivo antes de que el documento pudiera ser hecho público.

He informado al Gran Maestre de nuestros esfuerzos. En este momento estamos intentando por todos los medios determinar a quién iba destinado el documento, o si algún extraño tuvo acceso al mismo antes de la muerte de

Kennerly. Esperemos que nuestros secretos estén a salvo.

Gracias al Cielo que el corazón de Kennerly era débil; fue un repentino ataque al corazón lo que acabó con su vida antes de que pudiera completar su traición.

—Registro de informes de Graeme Hopkins, Caballero del Temple; Comandante de Seguridad

Querido Geoffrey

Es con un sentimiento mezcla de orgullo y vergüenza que te escribo para hablarte de una hermandad que ha significado mucho para mí durante gran parte de mi vida: durante treinta años he mantenido mis votos de proteger y preservar el

secreto de los Caballeros del Templo de Salomón... o, como somos más conocidos, los Templarios. Ahora, sin embargo, me estoy preparando para abandonar estos votos y revelarte la historia de esta secreta Hermandad de Caballeros; la conversación que comenzamos en Copenhague hace tantos años va a ser terminada ahora.

Sin duda, habrás visto los ríos de tinta que han corrido a propósito de los secretos de los Templarios. Ten en cuenta una cosa: todo lo que has leído es mentira. Dicho esto, paso ahora a contarte la verdad sobre los Templarios.

O al menos la verdad tal y como yo la he aprendido. La historia está llena de mentiras, y nuestras experiencias pueden verse empañadas por una decepción o por una falsa idea. Lo que te voy a contar, lo juro, es la verdad que yo he aprendido, experimentado y creído. Lo que descubras después de que leas mis palabras podría contradecir todo lo que yo sé. Todo es según el color del cristal con el que se mire, y la verdad se encuentra en la mente del creyente.

—Charles Kennerly

Introducción

¿Quiénes son los Caballeros Templarios? Aunque el paso del tiempo y las circunstancias les han hecho cambiar, son prácticamente lo mismo que eran hace siglos: una Orden religiosa de hombres (exclusivamente hombres, puesto que no admiten mujeres en sus filas) que se

consideran hermanos en la fe y en las armas. Su unión proviene del vínculo común de su devoción a Cristo y de la defensa de su "quinto evangelio", que no es un libro bíblico secreto, sino la palabra continuada de Cristo manifestada en sus acciones. Ellos son Su vanguardia, preparan al mundo para el Juicio (la Segunda Venida de Cristo) luchando

contra los muchos enemigos de Cristo. Los Templarios son la milicia cristiana original; no los tomes por racistas fanáticos reclusos en refugios de montaña. Del mismo modo, tampoco son estúpidos de mente estrecha como los miembros de la Sociedad de Leopoldo, esos ingenuos lameculos de la Iglesia de Roma.

Trasfondo: la milicia cristiana



Los Templarios fueron creados por la fusión de dos ideas medievales cristianas: el monacato y la caballería. Hay quien diría que esta clase de matrimonio estaba condenado a terminar en divorcio, puesto que la pobreza y la oración son incompatibles con los caballeros y sus guerras.

La fundación de los Templarios tuvo lugar en el año 1119 d.C., cuando los sarracenos asesinaron a unos trescientos peregrinos (debilitados por el ayuno de la Cuaresma) que iban camino de Jerusalén, e hicieron prisioneros a otros sesenta. Esta atrocidad provocó que nueve caballeros hicieran el juramento de proteger a los peregrinos que viajaban a Tierra Santa.

El sacerdocio de los Caballeros incluía los votos de pobreza, castidad y obediencia, y los convertía en canónigos de la Iglesia. Balduino II, el Rey Latino de Jerusalén, concedió a los Caballeros un ala de sus dependencias, en la parte norte de lo que en el pasado había sido el Templo de Salomón. De ahí tomaron los Templarios su nombre completo: La Orden Militar de los Caballeros del Templo de Salomón.

Estos monjes-guerreros operaron así durante nueve años, aunque sus actividades no fueron registradas hasta el Concilio de Troyes en 1128. San Bernardo, abad de Clairvaux que presidía el Concilio, preparó el borrador de la Norma Latina que definió la Orden; la Norma sería modificada más adelante, extendiéndose desde los setenta y dos artículos originales hasta casi seiscientos, cubriendo todos los aspectos de la vida de un Templario, desde cuándo comer hasta cómo vestir o qué armas utilizar. El número de miembros de los Templarios comenzó a aumentar y su fama se expandió por toda Europa. Para el año 1130 (dos años después del Concilio) ya había más de trescientos Caballeros, y el crecimiento continuaba. Más adelante, las bulas papales concedieron a los Templarios el permiso para construir sus propias capillas libres del control de las diócesis, para enterrar a sus muertos y para quedarse con los botines que arrebataran al enemigo.

Los Templarios eran considerados guerreros valerosos, aunque un análisis de su historia militar podría mostrar su pobreza táctica. Eran los primeros en entrar en batalla contra el enemigo y los últimos en retirarse (su propia Norma prohibía la retirada, incluso aunque los enemigos les triplicaran en número; la resistencia hasta límites insospechados es una de las razones por las que los Templarios han sobrevivido hasta esta época).

Léxico

Gran Maestre: El líder de los Templarios.

Casa: Nombre informal para el Preceptorio.

Mago-Caballero: Un Caballero Despertado.

Norma: El cuerpo literario en el que se recogen las obligaciones y las creencias de los Templarios.

Preceptorio: Residencia oficial de uno o varios Caballeros, que suele tener en su interior un Templo y es administrada por un Preceptor.

Juicio: Segunda Venida de Cristo, predicha en la Revelación de San Juan el Divino.

Templo: Lugar en el que los Templarios se reúnen y realizan rituales.

Templo, El: Metáfora Templaria que se refiere a la Cristiandad perdida.

ca). ¿El enemigo? Sarracenos, musulmanes, cualquiera que amenazara los territorios cristianos, a sus ciudadanos o a los peregrinos que se dirigían a Tierra Santa. En los primeros puestos de su lista estaban los infieles hechiceros conocidos como los Ahl-i-Batin. Esta rivalidad, que más tarde resultó significativa, era aparentemente mutua.

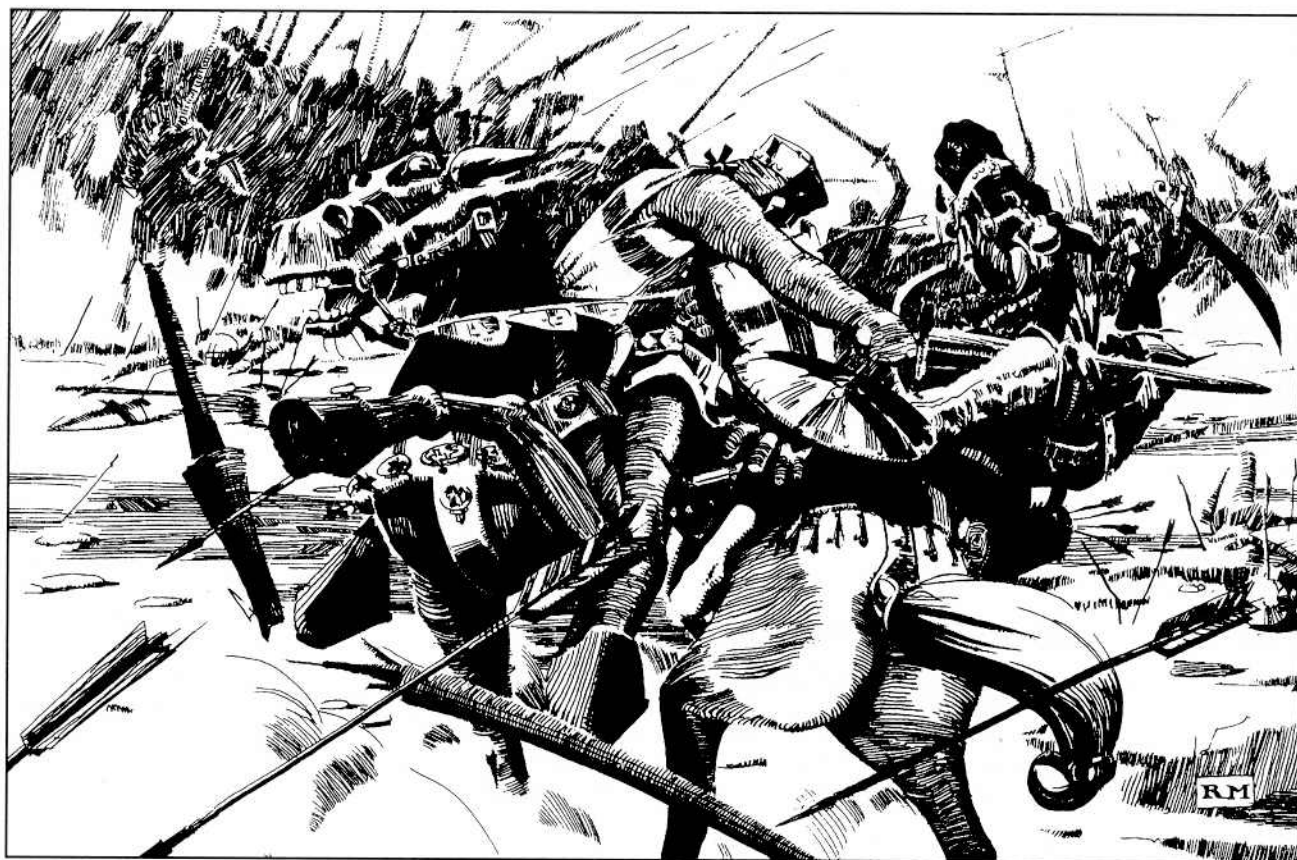
También poseían casas Templarias, o Preceptorios, por toda Europa. Irónicamente, muchos de los Caballeros que dedicaban su vida a defender a los peregrinos nunca pisaron Tierra Santa. El corazón de esta milicia era un pequeño grupo de Caballeros bien entrenados y muy disciplinados, rodeados por un séquito de legos, sirvientes y escuderos. El número real de Templarios presentes en Tierra Santa era de un Caballero por cada cuatro criados; en cualquier otro lugar, solía ser de un Caballero por cada nueve criados.

Estos sirvientes del Señor eran algo más que simples monjes-guerreros; pronto, también se convirtieron en banqueros. Los viajeros podían depositar sus fondos en una tesorería, recibir letras de crédito y canjear estos vales en cualquier otra casa Templaria. Con el tiempo, los Caballeros también se convirtieron en prestamistas, y sus clientes no eran únicamente los peregrinos; los reyes y los nobles también utilizaban estos servicios fiduciarios. El prestigio de los Caballeros siguió aumentando durante los dos siguientes siglos, así como sus ingresos y sus propiedades; los Templarios fundaron reinos, y su afamada riqueza engendró la envidia de muchos individuos poderosos.

Los rumores y las insinuaciones malintencionadas acosaron a los últimos Templarios. Muchos hablaban árabe, el idioma del enemigo, y comenzaron a adaptarse a las costumbres extranjeras; esto provocó una serie de rumores sobre alianzas secretas con los Asesinos, adopción de herejías del Medio Oriente y cosas así. Poco a poco, las disensiones internas sobre una multitud de cuestiones fracturaron la estabilidad de la Orden. Con el declive y la pérdida eventual de la Jerusalén Latina, la razón de ser de los Templarios dejó de existir. Tierra Santa cayó en manos de los musulmanes, por lo que no había allí ciudadanos cristianos ni peregrinos a los que defender. La recuperación de Tierra Santa se convirtió en la nueva motivación de los Templarios... pero esta nueva meta no fue suficiente para salvarlos cuando los rumores se convirtieron en acusaciones.

En el año 1307, el Rey Felipe el Hermoso ordenó el arresto de todos los Templarios de Francia, acusándolos de herejía. Era muy poco habitual que una autoridad secular lanzara esa clase de acusaciones; era algo típicamente tramado por la Inquisición. No obstante, Felipe decidió tratar personalmente el asunto de los Templarios... sin duda porque envidiaba su poder y codiciaba sus riquezas, aunque hay quien opina que podría haber sido manipulado por "consejeros" vampíricos o Batini rencorosos. Durante los siete años siguientes, los Templarios franceses fueron arrestados, juzgados, torturados y declarados culpables de herejía. Algunos fueron quemados en la hoguera, pero la mayoría abjuró de su "herejía" y se unió a otras Órdenes como penitencia.

Que tantos Caballeros se retractaran desconcertó a muchos otros; estos Caballeros de Cristo admitieron casi por unanimidad la sodomía, la herejía, el culto al diablo y la profanación del nombre y la imagen de Cristo. Sin embargo, considerando las espantosas torturas a las que fueron sometidos (y, quizá, la magia mental que se les aplicó también), esto no debería sorprendernos. Jacques de Molay, el último Gran Maestre de los Caballeros Templarios, abjuró de su herejía pero luego se retractó de su confesión; declaró que su única traición había sido contra el Temple,



por haber admitido una culpa fraudulenta. Debido a sus repetidas herejías, fue condenado a muerte, y en 1314 fue quemado en la hoguera.

La debacle francesa no se repitió en el resto de Europa. Sin embargo, el pontificado disolvió la Orden, aunque se permitió a sus miembros que ingresaran en otras Órdenes como penitentes. Y así, se desvanecieron de la historia "oficial".

Las especulaciones ocultistas van más allá; supuestamente, los Caballeros custodiaban el Santo Grial, se convirtieron en las autoridades secretas ocultas tras los francmasones, fundaron la Sociedad de Leopoldo, entre otras cosas. Con el paso de los siglos, muchos grupos ocultistas han insistido en sus lazos con la reprimida Orden, o en que habían surgido de sus cenizas. Aunque puede que algunos de estos grupos tengan algo de razón, la auténtica verdad fue bastante diferente.

La Cábala del Pensamiento Puro

Entre los nueve fundadores originales había tres magos cristianos que pertenecían a la Cábala del Pensamiento Puro, una hermandad secreta de magos que luchaba por unir a toda la humanidad bajo una sola religión. Estos tres hombres sugirieron una alianza entre la Cábala y la Nueva Hermandad de Caballeros; todas las personas son peregrinos en este mundo, y la mayoría de las amenazas más serias eran de origen sobrenatural. La Cábala y los Templarios se convertían así en aliados secretos; mientras que la Cábala reforzaba la imagen y hacía aumentar los recursos de los Templarios, los Caballeros actuaban como el brazo fuerte de la Cábala. Este acuerdo era beneficioso para ambos grupos, y garantizaba que la Cristiandad resultara un refugio seguro en un mundo oscuro.

Otra sociedad mágica, que más tarde sería conocida como el Coro Celestial, también estaba vinculada con los Caballeros. Al contrario

que la Cábala, estos místicos cristianos a menudo defendían creencias más eclécticas que las de la Iglesia oficial. La Cábala del Pensamiento Puro, enteramente cristiana, exigía una conformidad absoluta con las enseñanzas de la Iglesia: *Una Fe, Una Iglesia, Un Mundo* fue el primer lema de la Cábala, para disgusto de muchos Coristas. Las diferencias entre ambos grupos desencadenaron una gran cantidad de conflictos con el paso de los años, y pudieron haber inspirado la desconfianza que debilitó a la Orden.

Al contrario que la Cábala, los Templarios no se centraban en el estudio de la magia. Aunque algunos Caballeros poseían habilidades místicas y otros no, muchos importantes Caballeros carecían de ningún talento de esta clase. Algunos Caballeros-Magos también pertenecían a la Cábala, pero en su mayor parte cada grupo tenía sus propios objetivos, que en ocasiones coincidían. Por desgracia, la influencia de la Cábala se amplió y se intensificó. Pronto, quedó claro que los "aliados" de los Templarios se consideraban a sí mismos los superiores de los Templarios.

En Tierra Santa, los Caballeros protegían a los peregrinos y luchaban contra los Ahl-i-Batin; en Europa, su batalla era más sutil, puesto que combatían contra los objetivos de la Cábala: magos paganos y hechiceros que promulgaban supersticiones heréticas; vampiros que buscaban controlar y manipular a inocentes mortales; licántropos que aterrorizaban los campos; herejes que desafiaban la voz de la Iglesia... todos los que amenazaban la seguridad de la Cristiandad.

Por desgracia, la batalla contra los herejes resultó ser la perdición de la Cábala. La Cábala decretó la matanza de los herejes Albigenses en Languedoc. En el año 1245, el cisma interno entre los miembros de la Cábala y los nuevos Coristas quebró la unidad de los Caballeros y abrió un abismo entre ambas sociedades. Esta transición pronto tendría graves efectos.

En aquel momento los Caballeros Templarios aún eran una Orden pública. Incluso en estos momentos de intolerancia, el asesinato en masa dejó un mal sabor de boca en muchos cristianos. Sesenta

años después, cuando las acusaciones de herejía recayeron sobre los Caballeros, muchos Templarios ni siquiera se sorprendieron; eran poderosos, ricos, y se habían vuelto demasiado egocéntricos. Era inevitable que su pedestal se derrumbara bajo sus pies. Sin embargo, que aquel pedestal se convirtiera en la hoguera de los herejes sorprendió incluso a los más cínicos.

Algunos miembros de la Cábala alertaron a Jacques de Molay antes de su arresto, y en una ceremonia privada éste renunció a su puesto y nombró un nuevo Gran Maestre, Henri du Marquet. Henri escapó junto a unos pocos Caballeros escogidos (que conocían muchos de los secretos de la Orden) y huyó a un refugio oculto en Montsalvat, donde se unieron a él otros refugiados Templarios. Luego llegaron los representantes de la Cábala, quienes propusieron una revisión de la alianza original. Los Templarios podían seguir salvaguardando la Cristiandad, pero tendrían que hacerlo en secreto, como sus aliados... ¿y quién mejor para liderar a los Caballeros que la propia Cábala? Maltrechos y desmoralizado, los miembros de la Orden aceptaron la propuesta. Esta vez, estaba claro que la Orden iba a ser poco más que el brazo fuerte de la Cábala.

El nacimiento de una nueva Orden

En 1325, varias facciones se unieron a la Orden de la Razón, con el fin de acabar con la hegemonía de los magos Herméticos y del Coro. La Cábala del Pensamiento Puro, con su doctrina de *Una Fe, Una Iglesia, Un Mundo*, se unió a la alianza. Pronto se convirtió en una potente voz (y un arma preparada) para defender la causa de la unificación. Se decidieron nuevas tácticas, se formularon nuevas estrategias, y se alimentaron nuevas filosofías religiosas. El humanismo religioso del Renacimiento, diseñado para eliminar las supersticiones de la Edad Mítica, se convirtió en un arma de conversión más efectiva que el fuego y la espada.

Aunque muchos seguían pensando que los Templarios estaban muertos, éstos permanecieron junto a sus señores durante la Convención de la Torre de Marfil. Los magos de la Cábala aún tenían algunos contactos en la Inquisición, pero los Caballeros eran los verdaderos soldados, que protegían a la Cristiandad de los horrores de lo sobrenatural mientras arremetían contra los enemigos de la Orden de la Razón. Los Templarios se beneficiaron de aquella alianza; de los Artificiosos, aprendieron los secretos de la fundición de aleaciones mágicas, precursoras del actual Primum; pronto, los Caballeros Templarios estaban equipados con las mejores armas y armaduras.

Entonces llegó la Reforma, el apogeo de Lutero, Zwinglio y Calvino. A pesar de las sospechas de algunos Despertados, ninguno de estos reformistas actuaba manipulado por la Orden de la Razón; sus actos fueron sinceros intentos de transformar la Iglesia. Sin embargo, tuvieron repercusiones dentro de la Cábala y entre los Templarios. Aunque algunos Caballeros se mantuvieron del lado de la "Única Iglesia Verdadera", otros se vieron atrapados por el fervor de los reformistas.

La Cábala ya no podía seguir hablando de Una Iglesia, puesto que la Cristiandad se había dividido en muchas facciones. Los debates sobre cuál era el camino que debían seguir, estremecían los cimientos de la Orden... ¿debía la Orden apoyar de un modo activo a cualquier iglesia cristiana que participara en una batalla, o sería más sabio dejar que las cosas siguieran su curso y después aprovecharse del vencedor? Puede que fuera esta lucha lo que provocó que la Cábala comenzara a alejarse de la religión... especialmente cuando se hizo evidente que no habría un único "vencedor" en estas disputas teológicas. Durante siglos, la Cábala se debatió entre todas estas filosofías, buscando reemplazar la fe medieval cristiana que había sido abandonada. Mientras tanto, la Orden de la Razón fue prestando cada vez menos atención a la Orden del Temple.

Durante años, los Templarios divulgaron su propia existencia, reclutaron nuevos miembros y continuaron con su misión. Los efectos

de la división religiosa se hicieron sentir, pero consiguieron adaptarse. Como las definiciones de ortodoxia resultaban tan maleables, ya no les era posible luchar contra la herejía. Aceptaban a cualquiera que aceptara a Cristo, y limitaron sus luchas a lo sobrenatural: vampiros, hombres lobo, otros magos... Con el avance de la Era de la Razón, muchos Templarios comenzaron a preguntarse cómo iba a ser su futuro dentro de la Orden de la Razón.

El Edicto de Judas

La mayor traición tuvo lugar en el año 1837.

Para entonces, los Templarios no eran más que un recurso de último momento en los planes de la Orden de la Razón. Algunos miembros de la Cábala del Pensamiento Puro estaban descontentos con la creciente irreverencia de la Cábala, y viajaron a Montsalvat para revelar un peligroso plan: la Orden de la Razón estaba a punto de abandonar la religión por completo. Incluso entonces, iban a exigir a los Caballeros que obedecieran incondicionalmente a la Orden de la Razón, como defensores de la iluminación y enemigos de la religión... de cualquier religión.

Esta revelación fue la gota que colmó el vaso. Durante las semanas siguientes, los Templarios se reunieron en Montsalvat para planear un curso de acción. El Gran Maestre de la época, Roland III, comenzó a preparar la batalla que se desataría cuando los Caballeros se negaran a acatar los designios de la Orden, y se dedicó a meditar sobre los planes de futuro de los Caballeros. Sus reflexiones fueron interrumpidas por la aparición de las fuerzas de la Orden de la Razón en Montsalvat, semanas antes de lo que se esperaba. La delegación de la Orden comunicó las nuevas órdenes mediante un pronunciamiento que hoy en día se conoce como el Edicto de Judas. Roland se negó a cumplir con las demandas de la Orden, y se desató el infierno.

Montsalvat fue arrasado. Las fuerzas de la Orden de la Razón, lideradas por los antiguos señores de la Cábala de los Templarios, llevaban consigo las estrafalarias máquinas de guerra de los Artificiosos. El Sitio de Montsalvat también vio el debut de los modelos Mark III Hiper-Inteligentes de los Artificiosos. Estaba claro que el puesto de los Templarios ya estaba ocupado.

Luego llegó la siguiente traición. Entre las fuerzas de los Templarios había simpatizantes de la Cábala; tres de estos simpatizantes consiguieron abrir mágicamente un paso seguro para las fuerzas de la Orden hasta el interior de Montsalvat, y la batalla acabó poco después de empezar. Por primera vez en la historia los Caballeros huyeron en masa, y muchos de ellos fueron abatidos por las máquinas de muerte de la Orden. Roland III pereció allí y las paredes de Montsalvat se derrumbaron.

En las semanas que siguieron a la batalla, los Caballeros supervivientes se reunieron en secreto, para volver a considerar lo que les deparaba el destino. Estaba claro: su Orden, que ya era clandestina, debía volverse incluso más clandestina. Como Jacques de Moley, Roland había nombrado en el último momento a un sucesor para que guiara a los Templarios tras su muerte. Este nuevo Gran Maestre, Christopher el Justo, congregó al puñado de Caballeros que habían sobrevivido y pidió al Señor que le enviara una señal. Un repentino y refrescante temporal de lluvias limpió la sangre de los Templarios y ocultó su huida, así que los Caballeros retomaron sus sagrados votos y decidieron continuar con su misión. Christopher sabía que esta vez debían ser más discretos de lo que nunca habían sido antes, y que no podían confiar en nadie excepto en ellos mismos.

Los Templarios se ocultaron durante años, ideando un nuevo plan y dejando que la Cábala creyera que habían sido vencidos. Las rentas de los Templarios, escondidas desde hacía mucho tiempo en diferentes redes financieras, permanecían seguras. Estos fondos se utilizaron para reconstruir la Hermandad de Caballeros. Muchas de sus propiedades se perdieron, abandonadas en la huida, pero la Orden sobrevivió. Bajo el mandato de Christopher el Justo, se prepararon para el futuro.

Los nuevos Caballeros Templarios

De las cenizas de lo viejo, surge el nacimiento de lo nuevo; así comenzó de nuevo el Temple. Los Templarios ampliaron la Norma con los siguientes preceptos, llamados por algunos "los Edictos del Justo":

- el establecimiento de una nueva Cristiandad;
- la defensa de los inocentes ante los horrores de lo sobrenatural;
- la derrota de la Orden de la Razón, traidores y divulgadores de la irreligiosidad;
- la preservación de su propia Orden, siendo su principal directiva mantenerse dentro de la clandestinidad.

Algunos Templarios consideraron la posibilidad de unirse a la Sociedad de Leopoldo, pero el Senescal de Armas de Christopher, un calvinista, lo convenció para que no aceptara esta propuesta. Otros propusieron acercarse al Coro Celestial, cuyo objetivo también era una sociedad teocéntrica y que suponía un valioso aliado contra la Orden de la Razón. Esta sugerencia también fue descartada; pocos Templarios confiaban en la colección de aliados paganos e infieles del Coro, e incluso este variopinto grupo de aliados había caído ante los Tecnócratas como les había pasado antes a los propios Templarios.

A pesar de todo, la Hermandad se reestructuró y se vio renovada. Los Templarios ya no servirían a nadie que no fuera el Señor. Sólo Él sería el dueño de sus espadas y de su fe. Bajo la administración de Christopher, poco a poco se empezó a desarrollar un profundo sentimiento apocalíptico; la traición final y la caída de Montsalvat comenzaron a ser considerados como un símbolo y una llamada a la congregación. La antigua Cristiandad había desaparecido, y los Templarios debían preparar el terreno para la nueva fe. La Orden de la Razón, que en el pasado había sido la esperanza de la humanidad, se había convertido en la Puta de Babilonia, y sus hijos bastardos eran el escepticismo, la irreverencia y el ateísmo. El arma de la incredulidad acabaría con los inocentes, que se verían indefensos ante las fuerzas del Infierno.

Los Templarios utilizaron nuevos métodos para conseguir sus objetivos. Su famosa fortuna se destinó a fondos encubiertos para instituciones cristianas (universidades, comités asesores y editoriales) y para apoyar candidatos o grupos políticos con los que simpatizaran. Los nuevos Caballeros se convirtieron en guerreros tanto en los frentes físicos como en los intelectuales; en lugar de reemplazar pistolas y espadas, las añadieron a su arsenal. Las antiguas armas no eran válidas en este nuevo mundo. Los renovados Caballeros utilizaban la inspiración, la manipulación y en ocasiones la fuerza. Los conflictos con la Orden de la Razón (ahora transformada por la era moderna en la Tecnocracia) y con lo sobrenatural eran rápidos y violentos, y los Caballeros demostraron que seguían siendo verdaderos guerreros. Para cuando la Tecnocracia empezó a sospechar que los Templarios aún existían, ya se habían convertido en guerreros en las sombras, poco más que rumores para la mayoría de la gente.

Esta transformación no fue enteramente beneficiosa. En sus primeros tiempos, dentro de la Orden prevalecía la transparencia. Pero esto cambió tras el Edicto de Judas y la consiguiente paranoia que produjo. La administración de Christopher el Justo fue sucedida por los métodos más encubiertos de Phillip el Sutil (a quien algunos llamaban "Phillip la Serpiente", aunque nunca a la cara). Con el tiempo, los Caballeros comenzaron a parecerse cada vez más a sus antiguos señores de la Cábala del Pensamiento Puro, manipulando tanto a los propios Caballeros como a los extraños con la misma habilidad. A la vez que los Templarios se alejaban de la sociedad, sus líderes se alejaban de su propia gente. La jerarquía seguía siendo clara, pero las decisiones a menudo no lo eran. Con el paso del tiempo, un aire de privilegio confidencial se convirtió en el sello distintivo de la Orden.

No queremos decir con esto que los Templarios "se convirtieran en aquello contra lo que luchaban"... eso sería un cliché, una reducción al absurdo y una tergiversación de lo que los Caballeros representaban. Pero parece que un poco de desconfianza siempre es necesaria en tiempos de guerra, y esta desconfianza es aún más profunda cuando la guerra es secreta. Por el bien de su supervivencia, los Templarios están *siempre* sumidos en una guerra secreta. Por eso, los Caballeros siempre desconfían, y mucho. Muchos de ellos son cristianos que aman a Dios y en cuyo corazón sólo tienen cabida los sentimientos más nobles. Demasiados son absolutamente conscientes de los horrores que se avecinan.

Cultura



Los Templarios son el epítome de los monjes-guerreros. Al contrario que un simple "Cruzado", un Templario funde la caballería y el monacato en un verdadero soldado de la fe. Estos Hombres de Dios (armados con oración, astucia y fuerza física) protegen a la humanidad de la miríada de amenazas que suponen los seres sobrenaturales. Aunque provienen directamente del linaje de los Templarios medievales, el tiempo y las circunstancias han obligado a su sociedad a cambiar.

Los Templarios ya no son exclusivamente católicos, sino que se consideran los guardianes de la Iglesia Cristiana universal. Muchas de las antiguas prohibiciones de la Orden han sido derogadas o modificadas con el paso del tiempo. Por ejemplo, los Templarios modernos ya no aborrecen el ajedrez ni el aseo diario. Aunque siguen siendo habituales, los antiguos votos de celibato han dejado de ser obligatorios; más de un Caballero se ha casado y ha criado a sus hijos, aunque estos Caballeros pocas veces pueden llevar una existencia doméstica normal. La mayoría llevan dobles vidas, ocultando su verdadera vocación a aquéllos a los que aman. En realidad algunos Caballeros crían a sus hijos con la esperanza de poder iniciarlos y que continúen con la tradición de los Templarios. Muchas familias se han retirado al campo y a la seguridad de los santuarios, desde donde esperan la inminente llegada del Apocalipsis.

Los Caballeros ya no pueden vivir juntos como solían hacer, atendidos por gran cantidad de sirvientes; los Templarios viven separados, congregándose únicamente en las grandes reuniones y en las ocasiones formales. Casi todas las grandes ciudades poseen un Templo escondido, en el que los miembros se reúnen, rezan y, si es necesario, se ocultan. Las ciudades más grandes del mundo (como Londres y Nueva York) cuentan con Preceptorios asociados a sus Templos, edificios que ofrecen un sitio para vivir y para desarrollar sus investigaciones a unos pocos hermanos residentes. A pesar de su asombrosa habilidad para adaptarse al cambio, estos Caballeros aún se aferran tenazmente a antiguas costumbres y tradiciones. Muchos de los Preceptorios y Templos están situados en lugares remotos y en edificios muy antiguos. El Preceptorio principal está escondido en Londres.

Creencias

Con frecuencia los Caballeros hablan de "El Templo", pero no se refieren a ninguno de sus refugios, sino al verdadero Templo de Salomón. Este Templo, destruido en el año 70 d.C., es el quid ideológico de las creencias y los actos de los Templarios; representa la Cristiandad perdida que los Caballeros defendieron y por la que lucharon. Muchos Templarios creen que el Templo de Salomón debería ser reconstruido tras el establecimiento de una nueva y verdadera Cristiandad en la Tierra, y que su reconstrucción constituiría el heraldo de la Reconciliación.

Los Templarios, a pesar de su asociación previa con la Orden de la Razón, no han tomado parte en la Guerra de la Ascensión. Aunque su guerra es ideológica, el dominio de la realidad no es su objetivo. Creen que ya tienen a Dios de su parte, y Él es en última instancia el que decide lo que es real y lo que no lo es. En estos días, sus tácticas son más sutiles y trascendentales que el simple empuje de las espadas. Donde antes los Templarios limitaban su lucha al campo de batalla, ahora persiguen sus objetivos en las cortes, las universidades, los parlamentos y otros vehículos para el cambio social. Muchos políticos apoyan la causa Templaria sin darse cuenta. El dinero tiene muchos amigos.

Los Templarios provienen de muy diversas confesiones dentro de la tradición cristiana, y creen que protegen a la Iglesia Cristiana anticipándose a la Segunda Venida. Sería una estupidez asumir que todos los Caballeros son cristianos conservadores, anglicanos fundamentalistas o católicos tradicionalistas. La Orden representa todos los aspectos de la Cristiandad, y sus Caballeros simplemente deben estar de acuerdo con la primacía y la sagrada verdad de los Evangelios. Más allá de esto, existe espacio para la interpretación, aunque las discusiones doctrinales están expresamente prohibidas: transubstanciación o consubstanciación, obra o fe, y otros matices metafísicos es mejor dejarlos para los teólogos, no para los guerreros. Los niveles morales, sin embargo, son bastante específicos, y las acusaciones de potencial inmoralidad (fornicación desenfrenada, idolatría, robo o asesinato, excepto en nombre de la causa de la Orden) son severamente criticadas por los líderes de la Orden.

Estilo mágico

La magia Templaria está profundamente enraizada en las tradiciones y los rituales cristianos. Aunque los milagros espontáneos también tienen su sitio, la mayoría de los Templarios prefieren los rituales mágicos derivados de la liturgia cristiana. Los Templarios no son una sociedad mágica, y no poseen interpretaciones oficiales de las Esferas mágicas (aunque para el propósito del juego sus Efectos funcionan del mismo modo). Los que cuestionan los orígenes de la magia consideran que las Esferas son Emanaciones de la Divinidad. O del Infierno.

Otros Caballeros estudian algunas clases de magia menor, parecidas a las artes Teúrgicas de la Inquisición. Pocos realizan la distinción entre "auténtica" magia y magia "menor", y la mayoría las considera aspectos distintos del mismo poder. Casi todos los Templarios, sin importar los talentos mágicos o místicos con los que cuenten, poseen algún grado de Números de Fe Verdadera (la magia menor y la Fe Verdadera están más desarrolladas en *La mano derecha de la Ascensión*, suplemento para *Mago*; Teurgia y Fe se encuentran explicadas en *La Inquisición*, guía para *Vampiro*).

Esferas

Los Caballeros Despertados se centran tradicionalmente en las Fuerzas elementales, como manifestaciones de la Ira de Dios; la Cábala del Pensamiento Puro alimentaba y hacía crecer este énfasis en los primeros tiempos de los Templarios, cuando actuaban como las tropas de choque de la Cábala. Tras la caída de Montsalvat, los Caballeros comenzaron a estudiar la magia de la mente (que era el dominio de sus señores) para facilitar sus operaciones encubiertas y defenderse de la Cábala.

Los Templarios han descubierto que los viejos caminos pocas veces funcionan tan bien como solían. Los días en los que los Templarios podían irrumpir en un lugar, con las espadas desenfundadas y lanzando fuego mágico, han quedado en el pasado. Por eso, los Caballeros modernos exploran magia más secreta (Vida, Entropía, Mente y Materia) para retorcer sutilmente la mente de sus enemigos y neutralizar así aquello que amenaza al Temple.

Focos habituales

Los siguientes focos son tradicionales, aunque no exclusivos, entre los Caballeros Despertados:

- **Altar:** Los altares son rasgos arquitectónicos típicamente consagrados y no suelen ser fáciles de transportar. Sin embargo, los rituales mágicos a menudo incluyen altares santificados u otros lugares sagrados.
- **Biblia:** La Biblia, ya sea en una edición de bolsillo o en un tomo enorme, es la Palabra de Dios, y un medio ideal para canalizar sus poderes.
- **Breviario/Himnario:** Estos libros pueden ser de cualquier confesión, desde griega ortodoxa hasta católica romana o metodista. Cada Caballero utiliza el libro que se adecua a sus creencias personales.
- **Custodia:** Este receptáculo de metal, en el que se coloca la hostia durante la Eucaristía, se utiliza en las iglesias en ocasiones especiales.
- **Cruz o Crucifijo:** Esto no hace falta ni explicarlo.
- **Escudos:** Los escudos, tanto los modelos clásicos como las versiones más modernas y simbólicas, son focos protectores, insignias y Talismanes muy populares. Un modelo tradicional hace salir pinchos y hojas de metal para acuchillar a los oponentes (dificultad 7, Fuerza +2) que se acercan demasiado.
- **Espada:** La espada representa muchas cosas para los Templarios: un objeto ceremonial, un foco para los rituales y un arma. La forma de cruz, habitual en las espadas europeas, es obvia, y esta representación a menudo se utiliza en los rituales Templarios. Existe una gran cantidad de historias y rituales alrededor de las espadas sagradas, que tradicionalmente son santificadas ante Cristo antes de ser utilizadas. Aunque las mazas y las lanzas poseen un significado similar, ninguna arma alcanza la consideración ni el simbolismo de la espada.
- **Flagelación (Auto):** La autoflagelación es un método superior, aunque doloroso, de liberar el espíritu del cuerpo.
- **Incienso:** Quemar incienso, especialmente en un turíbulo, es una forma de foco muy popular entre los Templarios más ritualistas.
- **Manto del Caballero:** El manto blanco con una cruz roja ha sido un símbolo de los Templarios durante generaciones.
- **Pistolas:** Aunque estas armas están consideradas burdas herramientas en comparación con las espadas y las lanzas, cualquier Templario moderno reconoce los aspectos prácticos de las armas de fuego. Se usan casi exclusivamente para Efectos de Fuerzas.

Organización

Los Templarios son una organización perfecta e incondicionalmente jerarquizada; se exige estricta obediencia a los superiores. Esta característica de la Orden ha permanecido sin cambio alguno desde el inicio. La jerarquía Templaria se compone de varios niveles:

- **Aspirante-Caballero:** Los que se preparan para entrar a formar parte de la Hermandad de Caballeros.
- **Hermano-Caballero:** El grado activo más bajo de la Hermandad de Caballeros, y el rango más elevado que alcanzan muchos.
- **Sargento del Convento:** En la actualidad éste es simplemente un título honorífico que se concede a un Templario para honrarlo.
- **Preceptor:** Los Preceptores son Caballeros a los que se ha entregado el mando de un Preceptorio y sus alrededores.
- **Mariscal:** Los líderes administrativos de la Orden; los países más pequeños pueden tener un solo Mariscal, mientras que las naciones más grandes se dividen en varios distritos, cada uno con su propio Mariscal. Los países colindantes y especialmente pequeños, o aquéllos que la Orden estima irrelevantes, también pueden ser agrupados bajo el mando de un solo Mariscal.
- **Senescal:** De entre las filas de los Mariscales, se eligen los nueve Senescales: el gabinete consultivo del Gran Maestre. A algunos Senescales se les encargan tareas más consistentes a largo plazo, como el Comandante de Seguridad, encargado de mantener la seguridad interna de la Or-



den, el Comandante de Armas, responsable de los ataques combinados, y el Comandante del Tesoro, cuyas obligaciones son evidentes.

- **Gran Maestre:** El Caballero de rango más elevado, cuya palabra es absoluta y cuyo cargo es de por vida. Cada Gran Maestre elige a su propio sucesor; en cuanto el nuevo Gran Maestre toma posesión de su cargo, debe designar un heredero. Únicamente el voto unánime de los nueve Senescales puede destituir al Gran Maestre de su cargo, y es algo que sólo se intenta en situaciones desesperadas.

Según los registros internos, existen unos mil quinientos Templarios en todo el mundo. Muy pocos (quizá unos setenta) han Despertado, pero todos ellos son guerreros capaces y competentes. La sociedad Templaria está compuesta por divisiones geográficas; algunas regiones (los Estados Unidos) pueden tener más Caballeros y Preceptores que otras (Bangladesh). La comunicación entre los Nuevos Templarios es extremadamente secreta: pocos Hermanos-Caballeros conocen las actividades que la Orden realiza fuera de su jurisdicción, excepto si son informados por su Senescal. La mayoría de los Templarios cree que el número de miembros de la Orden va desde unas cuantas decenas hasta unos cientos, pero sólo el Gran Maestre y sus Senescales conocen la demografía y las cifras exactas.

La riqueza sigue siendo el sello distintivo de la Orden. Los Templarios franceses que escaparon a los arrestos de Felipe el Hermoso sacaron en secreto gran parte de sus tesoros fuera de Francia, y la Orden de la Razón también se sintió muy frustrada por su incapacidad para localizar las riquezas de los Templarios tras el saqueo de Montsalvat. Este tesoro ha crecido enormemente gracias a toda una serie de acertadas inversiones. Aunque los nuevos Caballeros ya no ceden sus propiedades a la Orden, deben entregar a los Templarios el diez por ciento de sus ingresos. Los activos de la Orden se ocultan en gran cantidad de redes financieras globales, invertidos en importantes compañías, ocultos negocios aventurados, o simplemente enterrados en cámaras secretas.

Los Caballeros originales eran misóginos; los nuevos Caballeros han mejorado algo en este aspecto, pero aún se niegan a admitir mujeres entre sus filas. Cada pocos años, vuelve a surgir la discusión, puesto que el número de miembros podría llegar a doblarse fácilmente si las mujeres fueran iniciadas. Los líderes de los Templarios ignoran absolutamente estos argumentos (a menudo apoyándose en citas de la Biblia o aludiendo a "complicaciones morales"), incluso ante informes sobre el valor que algunos miembros femeninos de los Inquisitoriales o del Coro Celestial han mostrado ante los Infernales. Los Templarios de mente más liberal se ven frustrados ante estas restricciones, pero están obligados por la tradición a obedecer; recientemente, los Templarios de inclinaciones más radicales han sugerido que simplemente deberían ignorar la tradición e iniciar a las mujeres, obligando a toda la Orden a considerar el asunto.

Iniciación

Los Templarios no pueden apoyarse en su antigua reputación para atraer a nuevos Caballeros, puesto que a efectos prácticos ya no existen. Por lo tanto, deben reclutar cuidadosamente a los nuevos miembros cultivando las relaciones sociales. Una invitación para unirse a los Caballeros sólo se realiza si la Orden está convencida de que el receptor está de acuerdo con las metas de los Templarios y va a aceptar la invitación. La dedicación a Cristo, la visión compartida de la pobreza espiritual del mundo moderno y el espíritu de las cruzadas, son atributos requeridos. El Templario potencial debe estar preparado para luchar por Cristo tanto en el frente físico como en el intelectual; los Templarios buscan administradores públicos espabilados con tanta aidez como buscan obradores de la voluntad y hombres fuertes.

La iniciación ritual del Caballero es algo que ha permanecido inmutable desde el comienzo de la historia de la Orden. La ceremonia



en sí es precedida por días de ayuno, oración y adoctrinamiento. Vestido con una capa blanca (ahora colocada sobre un esmoquin), cada Aspirante-Caballero es respaldado por un Templario que apoya su candidatura. Se exigen y se realizan severos juramentos de sangre y de lealtad del alma. El Caballero que oficia el ritual, habitualmente un Preceptor, ofrece un antiguo sable (que representa tanto la cruz de la fe como el arma del Caballero) que el Aspirante-Caballero debe besar mientras realiza sus votos de obediencia a la Orden. Concluido el ritual, el Templario que ha apoyado su candidatura presenta al nuevo Hermano-Caballero su espada ritual (o cualquier otra arma de combate cuerpo a cuerpo) y un nuevo manto, blanco con una cruz roja estampada en él.

No todas las subidas de rango son reconocidas mediante un ritual, pero los cargos más importantes (las posiciones de Mariscal y Gran Maestre) son reconocidos con ritos adicionales. El Gran Maestre es presentado con una lanza rota ceremonial, en recuerdo de las glorias pasadas y de la traición de Montsalvat.

El abandono de la Orden no es tolerado. Las traiciones pasadas y las convicciones religiosas colocan a cualquiera que renuncie a sus votos en la cama de la Puta de Babilonia. Para protegerse a sí mismos (y para vengar su honor), los Templarios sentencian a muerte a cualquier hombre que se atreva a abandonar la Orden. Una vez que estás dentro, es para toda la vida.

Acólitos

Los reclutas muy pocas veces se eligen según sus habilidades mágicas, aunque quienes demuestran esta clase de talento son muy apreciados. La Orden es consciente de cuánta fuerza puede obtener de estos reclutas; los miembros más conservadores del Coro Celestial y los Teúrgos de la Sociedad de Leopoldo son observados cuidadosamente y considerados posibles futuros Caballeros.

Los obradores de la voluntad potenciales o los magos menores con inclinaciones cristianas pueden encontrar mentores dentro de la Hermandad de Caballeros que los instruyan en sus tradiciones, aunque este tipo de "patronazgo" suele ser encubierto. Del mismo modo, las bibliotecas de los Preceptorios suelen estar repletas de tomos sobre temas relacionados con lo oculto, que son parte de los botines obtenidos en los diferentes ataques contra lo sobrenatural. Aunque ninguna biblioteca puede compararse con la biblioteca perdida de Montsalvat, muchos estudiantes con recursos intentan por todos los medios descubrir los antiguos secretos enterrados allí.

Por lo demás, los Templarios no establecen diferencias entre sus miembros según sus habilidades mágicas. Un Templario adquiere reconocimiento gracias a sus logros y por su devoción y vocación hacia la Hermandad de Caballeros, no por su dominio de los milagros.

Conceptos

- **Intermediario** — más útil (y manejable) como personaje secundario que como personaje de un jugador, los agentes son proveedores consumidos de lo que sea que necesites: fondos, equipo, información... todo ello por cortesía del Temple. Los intermediarios suelen pedir algún tipo de favor a cambio de sus servicios.

- **Caballero Errante** — el epítome de la Hermandad de Caballeros se concreta así en la actualidad, los Caballeros Errantes son Templarios que se dedican a buscar conflictos y aventuras. Estas almas suelen renunciar a los motivos ideológicos y las tácticas de manipulación de los Templarios en favor de la gloria y el honor.

- **Caballero Pícaro** — un Caballero que ha abandonado a los Templarios por alguna razón (cuestionamiento de sus motivaciones, descubrimiento de un horrible secreto, etc.) y ahora debe vivir como un fugitivo.

Magia habitual



Ladrón en la Noche (• Correspondencia, • Fuerzas, o •• Entropía, •• Fuerzas, • Correspondencia)

Este sencillo Efecto sirve para contrarrestar sistemas de alarma electrónicos. Un Templario que utilice este Efecto puede detectar la presencia localizada de cualquier clase de sistema de seguridad electrónico, determinar su efecto y saber cómo se activa. Por ejemplo, un Mago-Caballero que quiera entrar en un edificio puede lanzar este hechizo para determinar si el primer piso está equipado con alarmas con sensores de movimiento, y para descubrir dónde están localizados estos sensores. Versiones de nivel más elevado de este Efecto pueden conseguir que estos sistemas no sean eficaces.

[Correspondencia explora la zona mientras que Fuerzas detecta las alarmas. Una variante similar que utiliza Materia en lugar de Fuerzas puede detectar trampas mecánicas. Las versiones que usan Entropía interrumpen el suministro eléctrico de los monitores (aunque esto puede hacer que algunos sistemas se disparen). Para usar este Efecto con éxito se requiere Astucia + Tecnología para contrarrestar las alarmas, aunque para algunos sistemas pueden ser más apropiados Callejeo, Informática o Trampas. La dificultad puede variar entre seis para simples haces de luz o cerraduras eléctricas, hasta diez para redes de suministro eléctrico o sistemas mejorados mediante magia.]

Funda Espacial (•• Correspondencia)

Los días en los que se podía llevar una espada abiertamente han quedado en el pasado, pero este Efecto resuelve ese problema. Lanzado sobre una funda, transporta todo menos la abertura de la funda a un subespacio. La hoja de una espada que sea introducida en la funda desaparecerá, dejando sólo la empuñadura a la vista, algo mucho más fácil de esconder, por ejemplo bajo una chaqueta de cuero. ¡Empuñar un arma sacada del espacio invisible es algo que no debería hacerse directamente delante de un no-Despertado!

[Las personas o los lugares sensibles a las emanaciones mágicas serán capaces de sentir este Efecto en acción. Cualquier parte metálica de la espada (como la empuñadura) será registrada por detectores de metal y en cacheos concienzudos.]

Abjurar (•• Entropía, •• Mente)

La herejía es algo muy peligroso; comienza como una pequeña duda, la leve percepción de que quizá las cosas no son como nos han enseñado. Desde ahí se desarrolla y crece hasta convertirse en algo más profundo, colocando capa sobre capa de razonamientos y justificaciones para reforzar el error inicial.

Abjurar elimina la herejía de raíz. Los herejes convencidos o aquellos cuyas creencias son muy profundas serán inmunes a este Efecto, pero los que sólo flirtean con la herejía decidirán, tras un uso juicioso de esta fórmula (junto a una buena conversación o debate) que sus pensamientos heréticos eran falsos.

[Esta fórmula no saca a la luz la Verdad absoluta; el propio Caballero decide lo que es "herejía", y usa el Efecto para tirar por tierra el nuevo credo del sujeto. Lejos de controlar realmente la mente, este Efecto simplemente dirige las dudas del sujeto hacia pensamientos más "agradables". Para conseguir esto se necesita alguna clase de razonamiento convincente por parte del Caballero, seguido de tácticas mágicas más persuasivas.]

¿Quo Vadis? (¿Dónde vais?) (•• Correspondencia, •• Mente, •• Tiempo)

Los Templarios utilizan esta fórmula cuando están siguiendo el rastro de alguien; la fórmula proporciona al Caballero una buena aproximación al camino que pretende seguir el sujeto, y si tendrá éxito en su camino. Un Templario puede determinar que el sujeto probablemente se detendrá

Estereotipos

Tradiciones: Este grupo de idiotas supone una herramienta útil contra la Tecnocracia. No pueden ser nuestros aliados, puesto que seguimos considerando que sus múltiples herejías presentan una amenaza para la humanidad. Compartimos una historia común con el Coro Celestial, que ha probado ser un buen terreno de aprendizaje para algunos de nuestros miembros, pero su ecumenismo liberal es una locura.

Tecnocracia: Todos son unos Judas, y soñamos con su caída. Aún sangramos por causa de las muchas traiciones del Nuevo Orden Mundial, cuyos miembros se encuentran entre nuestros mayores enemigos. El mismo cuchillo que clavaron en nuestra espalda será la hoja con la que rebanaremos sus cuellos.

Merodeadores: Locos, la personificación de los peligros endémicos de la Edad Mítica.

Nefandos: Sirvientes del Anticristo, engendros de Satán, heraldos del Antiguo Enemigo. Son sangre que debe ser derramada en el nombre de Cristo.

Otros: El mundo sufre por causa de las hordas del Infierno: hombres lobo, vampiros, demonios y otros engendros. Salvar a los inocentes y evitar a los Infernales; aunque la fuerza de nuestro brazo se ve aumentada por la ayuda de Dios, no somos suficientes para poder vencer... aún.

en una determinada cafetería, permanecerá allí durante media hora, co-gerá un autobús para ir a una cita, y llegará quince minutos tarde. Este Efecto no anticipa cambios de planes repentinos o acontecimientos imposibles de anticipar (como un encuentro casual o un accidente de tráfico), pero sí hace que seguir a un individuo sea mucho más sencillo.

[Leyendo sus impulsos mentales (Mente) y conectándolos con la ruta seguida (Correspondencia) y con el tiempo empleado (Tiempo), el Templario puede anticiparse a la llegada de su objetivo. Mientras más largo y más complicado sea el camino, más éxitos necesitará obtener.]

Tratamiento de Disco (••• Entropía, •• Mente, • Fuerzas)

Esta fórmula fue desarrollada a mediados de la década de los setenta por un Templario programador de sistemas. Con ella, un Caballero puede escanear los sistemas de almacenaje de datos de un ordenador (disco duro, CD-ROM, copias de seguridad) en busca de cualquier información. Estos archivos pueden ser limpiados sistemáticamente. Normalmente esta fórmula se utiliza para buscar y destruir archivos que hagan referencia a los Templarios (con palabras o ideas), pero también puede usarse para encontrar cualquier concepto clave o término que el mago esté buscando.

[Para que **Tratamiento de Disco** tenga éxito se requiere al menos un punto en Informática, y probablemente también una tirada de Astucia + Informática para encontrar todas las referencias a la idea buscada. Este Efecto hace algo más que simplemente borrar un archivo (algo muy sencillo de conseguir si se dispone del software adecuado); elimina su existencia del medio en cuestión, reemplazándolo por un espacio en blanco, como si el archivo nunca hubiera existido. Mientras más grande es el medio, más tiempo tarda el proceso en completarse: desde unos segundos para un disquete hasta más de una hora para un ordenador central. Mientras mayor cantidad de datos haya almacenados, más alta es la dificultad.]

Talismanes

•• Cargadores de Munición Inagotables

Areté 2, Quintaesencia 10, Coste 4

Los Templarios descubrieron hace mucho tiempo las ventajas de los Cargadores Inagotables en un tiroteo, lo que da un nuevo significado a la frase "Alaba al Señor y pásame la munición". Estos cargadores de serie mágicamente

Ideas para el Narrador

• **Montsalvat:** En los primeros años de su historia, los Templarios asaltaron la torre del homenaje de un mago Hermético a petición de la Cábalá. Escondida en lo alto de los Pirineos, esta torre ya era muy antigua, y sus orígenes se pierden en la historia. Los Templarios se quedaron con la fortaleza como botín, según se especifica en su *Norma*, y la Cábalá deseosa de apaciguar a sus fervientes monjes-guerreros, accedió a ello. Los Caballeros escogieron esta fortaleza en las montañas como su verdadero hogar, libre de las miradas indiscretas de los reyes y los sacerdotes, y lo bautizaron con el nombre de Montsalvat.

Los Templarios ocultaron la existencia de Montsalvat a todo el que no pertenecía a la Orden, e incluso a algunos de sus miembros; para muchos, se convirtió en una fábula. Cuando la Hermandad de Caballeros se volvió en clandestina tras su aparente disolución, los Templarios se reunieron en Montsalvat y lo convirtieron en su cuartel general.

Montsalvat se perdió en el siglo XIX, y esta pérdida ha obsesionado a los Templarios desde entonces. Fue destruido tras el Edicto de Judas, pero en la actualidad el lugar está desierto, como si la fortaleza no hubiera existido jamás. Las verdaderas ruinas de Montsalvat fueron sacadas de nuestro mundo y llevadas a otro Reino, aunque no se sabe quién lo hizo, e incluso puede que haya sido reconstruido. Dónde está este Reino, y cómo puede llegarse hasta él, sigue siendo un secreto, pero muchos Templarios han emprendido la búsqueda de su hogar perdido. Nunca han regresado.

• **La Lanza de Montsalvat:** En el siglo XIII, un Mago-Caballero descubrió en Tierra Santa una antigua lanza rica en poderes místicos. La llevó a Montsalvat, donde los Caballeros se reunieron para estudiar su naturaleza. Algunos creían que era la lanza de Longinus, quien atravesó el costado de Cristo durante la crucifixión, pero otros no estaban de acuerdo con esta teoría. Los estudios continuaron, y la lanza comenzó a usarse en el campo de batalla como parte de estos estudios.

Con el tiempo, los Templarios llegaron a atribuir muchos poderes a la Lanza: que su portador era tremendamente inmune a la magia dañina, que su toque era anatema para los Infernales (entre los que, según los Templarios, se encuentran los vampiros y los hombres lobo), y que podía curar heridas graves. Los Caballeros la llamaban simplemente la Lanza de Montsalvat, y era una de las posesiones más preciadas de la Orden.

Portar la Lanza se convirtió en un gran honor, y pronto sólo los Caballeros más notables podían llevarla (por ejemplo, el Caballero de la Lanza, un campeón elegido tras muchas pruebas y justas, que portaría la Lanza en ocasiones especiales). El último Caballero de la Lanza fue Raphael Sponza, uno de los asesores de Roland III, que fue asesinado durante el sitio de Montsalvat. La Lanza fue vista por última vez bajo su cadáver, mientras el techo de la Torre de Montsalvat se derrumbaba sobre él.

• **Vidas ocultas, mentiras públicas:** Formar parte de una sociedad secreta tiene sus dificultades, especialmente cuando la sociedad en cuestión se vuelve cada vez más paranoica. Una de estas dificultades es reconciliar las obligaciones como Caballero con la "vida real".

Templario una vez, Templario para siempre... uno nunca puede abandonar de verdad las obligaciones impuestas por la Hermandad de Caballeros. Desde luego que es posible retirarse, y un Caballero puede renunciar a la vida activa como Templario; sin embargo, aún está obligado por los votos del Temple, y sabe que en cualquier momento puede ser convocado por el Gran Maestro.

La Orden mantiene una vigilancia regular sobre los Caballeros retirados, por miedo a que la inactividad les conduzca a la indiscreción. Cualquier Caballero sospechoso de traición (o incluso simplemente de "tener la boca muy grande") tendrá que enfrentarse a serias represalias, dependiendo de la gravedad del crimen, desde una simple reprimenda hasta castigos mucho más severos.

A algunos Templarios se les exige que hagan un enorme sacrificio: deben morir a ojos de la sociedad para poder trabajar sin el obstáculo que supone tener una vida pública. Las situaciones extremas pueden provocar que las actividades de un Templario comprometan la seguridad de la Orden; su "muerte" puede ayudar a despistar a sus perseguidores, o a distraer a quienes se encuentren demasiado cerca de descubrir los secretos de los Templarios, a la vez que otorga al Caballero mayor movilidad en el futuro. La Orden suele cuidar muy bien de este tipo de Caballeros, que son enviados a un Preceptorio en una nueva ciudad, bajo una identidad falsa, y que a menudo reciben ayuda financiera de la Orden. En la época anterior al Edicto de Judas, estos Caballeros vivían y trabajaban en Montsalvat; esto, lamentablemente, ya no es posible.

• **Deja sueltos a los perros de la guerra:** Los Templarios son uno de los grupos más clandestinos de los muchos que existen en el Mundo de Tinieblas (que, para empezar, parece estar superpoblado de cultos, sociedades secretas y planes encubiertos; ver *Mundo de Tinieblas*). Las crónicas sobre los Templarios deberían estar centradas en la clandestinidad y en la fe sincera. Cualquiera que se dedique a ir por ahí presumiendo de que es un verdadero Templario, probablemente no será más que un impostor; los verdaderos Templarios actúan entre las sombras de la sociedad.

La mayoría de los Caballeros actuales limita sus conflictos al campo de batalla ideológico; la época de Phillip el Sutil influye más en los Templarios modernos que los métodos obstinados de Roland III y sus predecesores. Sin embargo, la Orden no ha abandonado sus raíces militares, y algunos grupos de Caballeros aún se concentran en la guerra física contra la Tecnocracia o las fuerzas de la oscuridad. Estos guerreros no se enzarzan en "cazas de brujas" aleatorias, sino que centran sus ataques contra objetivos muy concretos: aquéllos que amenazan directamente a la Orden o que suponen las mayores amenazas para la sociedad a largo plazo. Estas fuerzas de ataque de los Templarios suelen actuar de acuerdo con los ideólogos para determinar los blancos más efectivos.

modificados pueden llevar hasta cincuenta balas de una vez; compáralos con los cargadores normales de los revólveres, que sólo llevan siete balas.

Cuando se dispara el arma, el jugador tira el "Areté" del Cargador contra dificultad 5; si falla, el Cargador se atasca y no podrá ser utilizado durante esa escena. El daño es el habitual para el arma; el Cargador simplemente suministra más munición. Estos Talismanes no pueden ser disparados eternamente: el "espacio extendido" dentro de la Correspondencia del Cargador une al Talismán con la munición, almacenada en otro lugar (y que debe ser preparada con anterioridad). Cada disparo reduce la munición almacenada, que no suele superar las cincuenta balas. Después de que se agote, la munición almacenada debe reponerse, aunque también puede utilizarse otro Cargador con otra provisión de balas.

Los Cargadores Inagotables son especialmente populares entre los Templarios que no son magos; aunque son incapaces de realizar la magia ellos mismos, sí pueden aprovecharse de las ventajas de estos Cargadores.

... Guanteletes de Sansón

Areté 3, Quintaesencia 15, Coste 6

Estos Talismanes, que en el pasado eran guanteletes de hierro (algunos de los cuales sobrevivieron en antiguos alijos mágicos), ahora se hacen para que parezcan guantes. Obviamente, son escasos y se fabrican a medida. Asumiendo que sean de la talla apropiada, estos Guanteletes amplifican la Fuerza natural de quien los lleva un punto por cada tirada que tenga éxito (dificultad 6); esta Fuerza puede superar los límites mortales normales, y dura aproximadamente unos diez minutos en tiempo de

juego. Con cada uso se gasta un punto de Quintaesencia. Algunas versiones, incluso más escasas (●●●●●, Areté 5) pueden provocar daño agravado gastando un punto adicional de Quintaesencia.

●●●●● Espada de Primum

El arsenal de armas cuerpo a cuerpo hechas de Primum de los Templarios se ha visto reducido debido al paso del tiempo y a las circunstancias; pocos Templarios tienen la habilidad de fundir esta aleación mágica de oro y plata, algo para lo que los Artificieros (ahora la Iteración X) eran necesarios (para más detalles sobre el Efecto de Materia 5 Fundir Primum, que requiere un horno nuclear como foco, consultar **Tecnocracia: Iteración X**).

Estas espadas, altamente valoradas, pueden presentarse en muchas formas, desde katanas hasta espadas tradicionales escocesas, aunque los sables son los más habituales. Las espadas de Primum provocan daño agravado (que puede ser absorbido), son increíblemente ligeras, inoxidables y elásticas, y su "Areté" puede utilizarse como contramagia para proteger a su portador. Algunas armas hechas de Primum pueden tener otros Efectos imbuidos en ellas (la habilidad de curar, de producir luz, etc.) pero estas espadas son incluso más escasas. Las armas de Primum que cuentan con Efectos adicionales no tienen Quintaesencia acumulada.

Las habilidades de las armas de Primum son inherentes a su fabricación y no requieren el gasto de Quintaesencia. También pueden ser utilizadas por los no-Despertados, aunque los Efectos mágicos adicionales sólo pueden ser usados por Caballeros Despertados.

Compañero: Comes Caelestis (Camarada Divino) (Coste: 2)

La cultura tradicional cuenta que los servidores del Señor (los ángeles) se manifiestan en ocasiones en animales superiores y se convierten en compañeros de los elegidos del Señor. Aunque está claro que las criaturas paganas como los unicornios o Pegaso son poco adecuadas para los Templarios, muchos Magos-Caballeros han sido bendecidos con la compañía de un caballo, un perro, un halcón o incluso un león de asombrosa inteligencia, milagrosas habilidades y extraordinaria belleza. Estos compañeros son escasos, por supuesto, y su naturaleza Divina permanece oculta de miradas envidiosas (y del efecto de Incredulidad de la Paradoja) a no ser que sea absolutamente necesario desvelarla.

Los Caballeros especialmente reverentes que han realizado importantes y valiosos servicios para el Señor, pueden ser recompensados con compañeros animales extrañamente inteligentes y leales en sus próximas búsquedas. En esos casos el compañero Divino permanece junto al Templario tanto como le es posible; mientras sea tratado con respeto y con



gratitud, y mientras la devoción del Caballero hacia Dios siga siendo pura, el compañero ayudará al Mago-Caballero en todo lo que pueda, llegando a dar la vida por él. Aunque se dice que uno nunca debería mirarle el diente al caballo regalado, algunos Caballeros desconfían cuando estos animales se presentan ante ellos y les ofrecen sus servicios. ¿Quién sabe qué origen infernal podrían tener en realidad estos compañeros? ¿Su presencia es un regalo, una tentación, o un plan para corromper al Caballero? Sólo el Narrador lo sabe...

Atributos (los que están entre paréntesis corresponden a los caballos): Fuerza 4 (7), Destreza 3, Resistencia 3 (7), Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Consciencia 2, Esquivar 3, Intuición 4, Pelea 3, Sigilo 3, Supervivencia 4

Esferas: Ninguna

Fuerza de Voluntad: 5

Niveles de Salud: OK x 3, -1 x 2, -2, -3, -5, Incapacitado

Valor de Armadura: 2

Ataques/Poderes: **Perro:** mordisco (6 dados), +2 Percepción; **Halcón:** garras (5 dados), vuelo (14 metros/turno); **Caballo:** mordisco/pisoteo (5 dados), carrera (36 metros/turno); (por desgracia, en la actualidad no se conoce la existencia de ningún león). Estos compañeros exhiben extraños poderes como empatía, telepatía, curación o un aura de luz ardiente en situaciones extremas. Estos inusuales camaradas deberían ser construidos y jugados según las reglas de **La mano derecha de la Ascensión**.

Mago-Caballero Templario

*La paz de los cielos es de aquellos que alzan sus espadas
en una guerra tan justa y tan caritativa.*

—William Shakespeare, *El rey Juan*

Cita: Las leyes de los hombres están subordinadas a las leyes de Dios. **Preludio:** ¿En qué momento se fue todo a la mierda?

Esa era la pregunta que solías hacerte en tu juventud. ¿Cuándo empezó la sociedad a desmoronarse? ¿Cuándo se desvaneció el sentido del mundo, cuándo desapareció la esperanza? Recuerdas tu infancia, cuando leías las historias sobre Carlomagno, Arturo y sus caballeros, y la Búsqueda del Grial; te preguntabas por qué los héroes de hoy sólo pateaban traseros y nunca luchaban por ninguna causa elevada.

Tuvo que haber sido en algún momento tras la Edad Media; y tras el Renacimiento; en algún punto de la historia, la incredulidad reemplazó a las creencias, y la desesperación reemplazó a la esperanza. El caos comenzó con la pérdida de la Cristiandad; incluso aunque pareciera ser un mundo compuesto por naciones tan dispares, seguía siendo una sola sociedad.

Un encuentro casual durante unas vacaciones con un tío millonario que compartía tus mismos intereses, dio lugar a una correspondencia muy habitual y que duró muchos años. Lo que comenzó como una visita de verano se convirtió en una estancia más larga; pasaste a formar parte del círculo intelectual de tu tío, un círculo que, tras muchas conversaciones secretas, te seleccionó como un posible Aspirante-Caballero. Pronto, otro Caballero reconoció tu inherente talento místico, y casi inmediatamente después de tu iniciación comenzó tu aprendizaje mágico.

Concepto: Alimentas tanto tu cuerpo como tu mente; cuando no estás en el gimnasio, estás en casa o en la biblioteca, leyendo. Por desgracia, la experiencia te ha enseñado que las antiguas glorias míticas vienen acompañadas por antiguos horrores míticos, y la lucha ha comenzado.

Sugerencias: Confía en el bien superior. Siempre hay cosas mayores que nosotros mismos, así que lleva contigo esta convicción y transmírela siempre que sea necesario. Como los Templarios del pasado, muestra coraje en la batalla, pero combínalo con un poco de sentido común convencional. Añora los días pasados y defiende la fe cristiana como te sea posible.

Magia: Tu magia, como la de la mayoría de los Templarios, está envuelta en los rituales cristianos, enriquecida por años de estudio sobre la cultura medieval.

Equipo: Glock 17 (y una funda para llevar al hombro), Cargador de Munición Inagotable, gran espada ceremonial, cuchillo de comando.



EL LIBRO DE LAS ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Mártir*
Esencia: *Patrón*
Conducta: *Bravucón*

Tradición: *Templarios*
Mentor:
Cábala: *Mago-caballero templario*

Atributos

Físicos

Fuerza _____ ●●●●●
Destreza _____ ●●●●●
Resistencia _____ ●●●●●

Sociales

Carisma _____ ●●●●●
Manipulación _____ ●●●●●
Apariencia _____ ●●●●●

Mentales

Percepción _____ ●●●●●
Inteligencia _____ ●●●●●
Astucia _____ ●●●●●

Habilidades

Talentos

Alerta _____ ●●●●●
Atletismo _____ ●●●●●
Callejeo _____ ○○○○○
Consciencia _____ ○○○○○
Enseñanza _____ ○○○○○
Esquivar _____ ●●●●●
Expresión _____ ○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○
Intuición _____ ○○○○○
Pelea _____ ●●●●●
Subterfugio _____ ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. *Hojas* _____ ●●●●●
Armas de Fuego _____ ●●●●●
Conducir _____ ●●●●●
Do _____ ○○○○○
Documentación _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ●●●●●
Liderazgo _____ ○○○○○
Meditación _____ ●●●●●
Sigilo _____ ○○○○○
Supervivencia _____ ●●●●●
Tecnología _____ ○○○○○

Conocimientos

Ciencias _____ ○○○○○
Cosmología _____ ○○○○○
Cultura _____ ○○○○○
Cultura y sociedad *Vampiros* _____ ●○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Informática _____ ○○○○○
Investigación _____ ○○○○○
Leyes _____ ○○○○○
Lingüística _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ●●○○○

Esferas

Cardinal _____ ●●○○○
Correspondencia _____ ○○○○○
Entropía _____ ○○○○○

Espíritu _____ ○○○○○
Fuerzas _____ ●●○○○
Materia _____ ○○○○○

Mente _____ ○○○○○
Tiempo _____ ○○○○○
Vida _____ ●○○○○

Ventajas

Trasfondos

Avatar _____ ●●○○○
Talismán _____ ●●○○○
Destino _____ ●●○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Areté

●●●○○○○○○○○

Fuerza de Voluntad

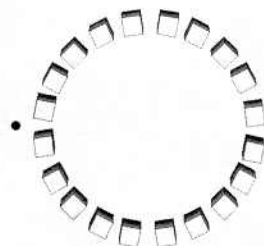
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Otros rasgos

Trepar _____ ●●○○○
Primeros auxilios _____ ●●○○○
Conocimiento (Magos) _____ ●●○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○



Paradoja

Experiencia



Wu-Keng: La guardia nocturna

Por Derek Percy

*¡Oh divino arte de la sutileza y los secretos!
A través de ti aprendemos a ser invisibles...
y así conseguimos tener en nuestras manos el destino del enemigo.*
—Sun Tzu, El arte de la guerra

Para mantenerte sano, debes retorcerte.
—Dicho taoísta



Bobby se relajó dentro del santuario de su maestro, y su toga color escarlata quedó extendida por todo el sofá. El único sonido que se escuchaba provenía de las motas de polvo que chocaban entre ellas mientras se asentaban a su paso.

Su nombre real era Chuang, aunque era conocido como Bobby entre los niños del edificio de apartamentos en el que vivía. Sus padres deseaban ser más occidentales y esperaban poder mudarse a América en el futuro... pero eso había sido mucho tiempo atrás, cuando Hong Kong no ofrecía ningún misterio para él.

Desde que había descubierto su magia, había aprendido cuántos misterios se ocultaban en Hong Kong... uno de los cuales, había empezado a sospechar, se acercaba sigilosamente a él por la espalda utilizando su propia magia. La figura no era más que un borrón gris en la mente de Bobby, irradiando una contradictoria sensación de equilibrio y vacío, la perfecta unión del yin y el yang mientras que, al mismo tiempo, no era ninguno de los dos.

"No me atrevería a esperar que uno de los vuestros honrara la biblioteca de mi maestro con una aparición mientras yo estoy presente", susurró Bobby.

La figura se detuvo, con tal rapidez que el joven casi pudo oír como el aire se precipitaba hacia el repentino vacío creado por aquella presencia.

"Se supone que vosotros, herramientas del demonio, habíais sido destruidos hace mucho tiempo; incluso nuestros más sabios eruditos han dejado de buscar vuestro rastro", dijo, rompiendo el silencio.

"Nos sentimos... honrados... de que te hayas percatado de nuestras idas y venidas", dijo una suave voz. El invisible intruso se acercó muy despacio hacia el respaldo de la silla de Chang, mientras sus pies hacían sólido aunque suave contacto con el suelo, como si estuvieran envueltos en capa sobre capa de gruesa gasa.

"Verás", dijo el joven mago Wu Lung, intentando mostrar una calma despectiva, "los Nung Wu se parecen a las cucarachas, son fáciles de aplastar con los pies, pero es complicado encontrarlas cuando se esconden en las rendijas y en la oscuridad. Sois muy obstinados".

Chuang rebuscó a toda prisa en su cabeza un conjuro, pero le entró el pánico. Era mejor coger la daga oculta en su manga de seda.

"Preferimos la palabra tenaces", dijo con aspereza una voz desde el lugar en el que no había nadie.

Y entonces atacó.

Introducción

Los Wu simbolizan las religiones paganas de la antigua China. Eran los portadores de la sabiduría, intercediendo en los asuntos espirituales tanto de los campesinos como de los gobernantes. Hasta hace unos tres mil años, cada aldea era el hogar de un Wu. Sus poderes les eran conferidos por los propios espíritus, y eran respetados y queridos por los aldeanos a los que servían.

Declarados fuera de la ley por el régimen secular de la dinastía Chou alrededor del año 1000 a.C., muchos Wu evitaron la muerte dedicando su vida al estudio, mientras que otros permanecieron en las aldeas de sus ancestros. De aquéllos que se mantuvieron fieles a su vocación, unos cuantos aspiraban a restaurar la grandeza de su pasado. Aliándose para formar los Wu-Keng, la Guardia Nocturna, estos chamanes guardaron los secretos de los espíritus y se prepararon para el momento en el que su sabiduría fuera de nuevo necesaria. Para asegurarse el éxito, los Wu-Keng hicieron un pacto con los antiguos espíritus de Feng-tu, la tierra de los muertos, que habían guiado su existencia desde el principio de la historia. Estos espíritus, considerados demonios por la magia moderna, les prometieron que tras tres milenios de devoto servicio, renovarían el poder y la autoridad de los Wu sobre los asuntos de los hombres. Pero, por supuesto, había gato encerrado: los humildes magos debían permanecer ocultos entre bastidores, utilizando su magia sólo del modo más sutil y como herramientas serviciales para sus crueles amos.

Aunque sobrevivieron, los Wu-Keng sufrieron terriblemente bajo la vigilancia de sus amos. Durante su juicio más famoso, encerrados en prisión por causa del cruel Primer Emperador, alrededor del año 220 a.C., los amos de otro mundo de los Wu-Keng los disfrazaron de mujeres y les ayudaron a escapar. Como pago y castigo, los antiguos espíritus ordenaron a los Wu-Keng que mantuvieran sus disfraces femeninos por el resto de su servidumbre. Con las fuerzas femeninas del yin equilibrando la agresividad del yang masculino, se volvieron casi invisibles ante el ruido de fondo provocado por la magia del mundo.

Léxico

A-ma: Mentor; literalmente "madre".

A-ji: Un superior de un Wu-Keng, pero no su mentor; literalmente "tía".

Chou yan: Colectiva o individualmente, los seis supervivientes de los Wu que firmaron el pacto de *Sam chin ak*; literalmente "humo"; estos hechiceros están entre los más poderosos del mundo.

Chu-seng: Despertar.

Feng-tu: El submundo de los muertos, lo que los Wu Lung llaman el Reino Oscuro de Jade. Su capital es T'ai-yin, situada al norte, donde se encuentra la corte de los Príncipes de los Caídos.

Juk ak: El espíritu al que un Wu-Keng ha jurado obediencia lleva un brazalete de jade en el que está inscrito el nombre del mago. Un Wu-Keng usa este término para referirse tanto al brazalete en sí como al espíritu específico para el que actúa; literalmente "brazalete de jade".

Kei tsip si: Un Wu-Keng que controla a su Ngan por medios sexuales; literalmente "concubina".

Mui: Wu-Keng de rango igual o menor al del que habla; nadie es mui en más de un Ng; literalmente "niña".

Ng: La cábala de cinco personas a la que pertenece un Wu-Keng, y que está formada por un a-ma, un mui y tres a-ji; un Wu-Keng puede pertenecer a varios Ng.

Ngan: La persona a la que un mago Wu-Keng ha sido asignado a unirse; literalmente "ojo".

Sam chin ak: Lo que los Wu-Keng llaman su periodo de servidumbre de tres mil años, refiriéndose a los tres mil brazaletes (que representan las almas de cada uno de los tres mil magos Wu-Keng) que los demonios poseerán antes de otorgar a los magos su libertad.

Te: Poder latente, utilizado para referirse a los Avatares.

En la actualidad, los Wu-Keng aún mantienen su conspiración en silencio, de un modo sutil, sin que nadie se percate de ello. Se sabe muy poco sobre ellos; hasta hace poco tiempo se creía que eran poco más que un puñado de mendigos que no tenían ni idea de lo que era el verdadero poder.

Los Wu-Keng modernos, cuya base se encuentra en Hong Kong, se están convirtiendo rápidamente en los Artesanos de los que más se habla en los círculos mágicos, a pesar de la falta de evidencias de peso sobre su existencia. Parecen haberse situado como los verdaderos dominadores tras muchos personajes poderosos, tanto religiosos como seculares. Aunque en muy pocas ocasiones abandonan Hong Kong, los Wu-Keng han construido una red casi invisible de poder a través de los países de la costa del Pacífico, aunque en ocasiones parecen tener un pánico mortal a la China continental.

Nadie sabe lo que los Wu-Keng o sus amos quieren realmente. Las Tradiciones y la Tecnocracia sólo saben una cosa a ciencia cierta: los Wu-Keng son diabolistas que aún rinden pleitesía a los mismos demonios a los que servían sus ancestros hace tres milenios. Su pretensión de parecer humildes campesinas, intentando mantenerse con vida a través de su diabólica servidumbre, no cambia el hecho de que han entregado su libertad y sus almas a estas monstruosidades inhumanas a cambio de poder y de la promesa de futuras glorias. Y que no sepan (o se nieguen a admitir) que sus almas están condenadas, no es justificación suficiente.

En su defensa, la naturaleza de los Wu-Keng está en armonía con su propio país. China es muy antigua y ha visto pasar muchas épocas. Para los Wu-Keng, la lucha entre las Tradiciones y la Tecnocracia no es más que un capítulo más en la larga y épica saga de la historia de la magia en la Tierra. Aun así, es una lucha que los Wu-Keng creen con engreimiento que van a ganar, pues el último milenio de su servidumbre obligada llega a su fin en la próxima década.

Trasfondo: un trato duro



Como la magia organizada era muy superior a las disciplinas campesinas, los hechiceros más poderosos esclavizaron las aldeas de la antigua China, encadenando los espíritus de sus residentes y deshonrando o destruyendo a los sabios. Desesperados, un grupo de Wu forjó con los demonios locales el pacto de actuar como sus obedientes servidores durante tres mil años, a cambio de que éstos restauraran su honorable posición en la cultura china. El acuerdo entre Ku de las Mil Lágrimas, Señor de los Caídos, que representaba a los Feng-tu, y los humildes Wu fue sellado en un bosque junto a la

tumba del legendario Emperador Amarillo. Los Wu que accedieron al pacto se convencieron a sí mismos de que sus nuevos amos no eran malvados, y durante tres mil años han seguido mintiéndose, a ellos y a sus iniciados.

Cada mago juró lealtad a uno de los cincuenta espíritus locales. Los espíritus crearon unos hermosos brazaletes de jade a partir de las almas de los obedientes magos, inscribiendo en cada uno de ellos el nombre de un sirviente. Los Wu-Keng llaman a este símbolo de propiedad, y a cualquiera que posea uno, un *juk ak*. Los espíritus que controlan a los Wu-Keng pueden tomar muchas formas, pero un mago siempre reconocerá a su amo al ver el brazalete de jade que lleva su nombre y que resuena con las energías de su alma.

El espíritu que actuó como mediador en el antiguo pacto, profetizó lo que los tres milenios supondrían para los Wu-Keng si sobrevivían. Primero, dijo, vendría el Secreto, durante el que los Wu deberían desaparecer del mundo de los hombres. Los Wu-Keng tendrían que dejar a un lado toda aspiración de recuperar su perdida gloria y no podrían llevar a cabo ninguno de sus planes, pasando el primer milenio recluidos y dedicados a

la meditación. El segundo milenio sería el Silencio, cuando a los Wu-Keng se les permitiría volver a integrarse en la civilización, pero sólo para servir a sus amos. El tercer milenio sería el Movimiento, cuando las fuerzas ya consolidadas de los Wu-Keng aún no podrían dejar que su presencia fuera conocida, pero sí se les permitiría inmiscuirse en los asuntos de la humanidad, preparándose para su eventual y triunfante resurgimiento.

"Cada año", continuó Lord Ku, "podréis incrementar vuestro número de miembros en uno. Los iniciados deberán ser hombres, preferiblemente raptados al nacer y criados por otros Wu-Keng. Antes de que cumpla diez años, cada niño deberá ser presentado a su juk ak e investido con el poder de un chamán, tras lo cual podrá comenzar su educación mágica. Por último, debéis renunciar a cualquier clase de magia que manipule las almas o el paso del tiempo". Para demostrar la severidad de sus palabras, Ku le arrancó la lengua a un hombre que le hizo demasiadas preguntas, y luego se la cosió en el cinturón. "Así sufrirán quienes rompan el pacto", declaró Ku.

Durante los siguientes ocho siglos, el número de miembros de los Wu-Keng creció hasta superar los doscientos. Los Wu originales que habían pactado su servidumbre no envejecían, aunque quienes se habían iniciado más tarde tenían que utilizar la magia para paliar los estragos del tiempo. Los magos sobrevivieron apartados del resto de la humanidad, hasta que a principios del año 400 a.C. cayeron los últimos vestigios del reinado de Chou y el país se convirtió en un conjunto de estados en guerra. Las batallas constantes por el dominio del territorio destruyeron a la población, y los ancianos Wu-Keng se vieron obligados a utilizar su dominio de la magia para detener aquel caos... con la mayor sutileza posible, para no atraer la atención de sus señores.

Actuando entre bastidores en las intrigas de la corte, los Wu-Keng llevaron a cabo su plan, que culminó con la primera unificación de la población de China bajo un único gobierno, encabezado por Shih-Huang-Ti, el Primer Emperador.

El loto del dolor

Los magos campesinos esperaban que el gobernante del Reino del Cielo, ayudado por sus propios magos, los Wu Lung, pudiera proteger a los Wu-Keng de sus demoníacos amos. Tras ocho siglos de esquivar y esconderse, los Wu-Keng abandonaron las sombras y ofrecieron sus servicios al regente. No se dieron cuenta de que se estaban metiendo en otro juego de luces y sombras, dirigido por los Wu Lung, que habían estado usando la promesa de la vida eterna para controlar al nuevo emperador. Viendo la oportunidad de reforzar su control sobre la mente del emperador y eliminar a la chusma mágica que sabían que se escondía en las colinas, los majestuosos Wu Lung ya le habían contado al emperador historias sobre magos inmortales que se disfrazaban de campesinos.

Pero los Wu-Keng no fueron destruidos simplemente por los Wu Lung, sino que su ruina fue provocada por que desconocían dos de los defectos más comunes de los tiranos mortales: la inevitable demanda de la inmortalidad y el convencimiento de que los campesinos son prescindibles. Consumido por lo primero y convencido de lo segundo, el Primer Emperador ordenó a sus magos que capturaran a los Wu-Keng cuando éstos se presentaran en la corte. El emperador observó cómo sus hombres cortaban los pies de los magos y luego encerraban a los campesinos en las mazmorras del imperio. El emperador anunció que ejecutaría cada día a un Wu-Keng hasta que divulgaran el secreto de su longevidad. La respuesta que recibió fue el más absoluto silencio.

Pasaron los meses. Con el tiempo, la paciencia de los Wu Lung se agotó y su portavoz anunció a Shih-Huang-Ti que en un sueño, un traidor de los Wu-Keng se le había aparecido con la forma de un saltamontes y le había susurrado al oído los secretos de la inmortalidad. Satisfecho, el emperador ordenó que el resto de los Wu-Keng fueran ejecutados a la mañana siguiente.

Sabiendo que entre sus filas no había traidores, los Wu-Keng que quedaban convocaron a los espíritus de sus amos y les imploraron piedad. Los espíritus disfrazaron a los magos de mujeres y les ayudaron a recuperar la libertad.





Aquella noche, los demonios rescribieron su contrato con los Wu-Keng. "Primero", dijeron, "debéis permanecer por siempre disfrazados de mujeres, en cuerpo y alma. Es un disfraz excelente para nuestras más prometedoras herramientas, y os agradecemos que nos hayáis proporcionado la oportunidad de descubrirlo. Segundo, para que la importancia de la lección que habéis aprendido hoy no se pierda y llegue a vuestros descendientes, todos los futuros iniciados deberán vendarse los pies con tiras de tela. Estos vendajes curvarán y retorcerán sus pies hasta darles la forma de hermosos lotos, resultarán atractivos a la vista pero será muy doloroso para caminar. Esto evitará que la atención de los iniciados se pierda en sueños sobre el Cielo, recordándoles su situación. Y tercero, nunca utilizaréis ningún medio, ni mágico ni de ninguna otra clase, para revertir las mutilaciones de vuestros pies".

"Ahora marchaos muy lejos de aquí, antes de que los vientos de vuestra voluntad cambien y decidamos barreros de la faz de la tierra".

Los Wu-Keng recorrieron un doloroso camino a través de la China continental, dejando en ocasiones a algunos de sus miembros en las aldeas por las que pasaban, como migas de pan que se dejan para marcar el rastro. Los magos que quedaban se asentaron cerca de la provincia de Cantón, en un pueblo de la costa, muy lejos de la crueldad del emperador. Mantuvieron sus disfraces femeninos y, con el tiempo, descubrieron que su nuevo yin femenino equilibraba las fuerzas masculinas del yang, proporcionándoles por primera vez en muchos siglos una poderosa posición de equilibrio y paz. Desde aquel momento, los Wu-Keng y todo aquel que entraba a formar parte de sus filas, aunque eran hombres de nacimiento, se vistieron, actuaron y se consideraron a sí mismos como mujeres.

La historia cuenta que el Primer Emperador murió diez años después de haber ascendido al poder. Los Wu Lung sostuvieron que había Ascendido, gracias a sus habilidades mágicas. Fuera cual fuera su destino, el estado por el que el Emperador (y los Wu Lung) había trabajado tanto se vio sumido en la anarquía en unos pocos años. Se produjo una revuelta campesina en la que unos doscientos mil soldados de las tropas imperiales fueron masacrados. Un ejército de furiosos campesinos marchó sobre la capital, asesinó a la familia imperial y destruyó por completo la tumba de Shih-Huang-Ti. Los Wu-Keng contemplaron con satisfacción como las columnas de humo se elevaban desde el profanado cementerio.

El tiempo pasó y, aunque los magos campesinos recuperaron en gran parte su número de miembros, cada nuevo iniciado era un recordatorio de la vergüenza de los Wu-Keng al tener que huir del Emperador Amarillo. Y los Wu-Keng contemplaban amargamente como el poder de los Wu Lung crecía hasta extenderse tanto como el mismo cielo.

En el siguiente milenio, los espíritus comenzaron a requerir que sus sirvientes practicasen magia diabólica. Sin una sola protesta, los Wu-Keng obedecieron. El segundo milenio de su servidumbre, aunque inestable para el mundo exterior, fue una época de calma para los humildes magos. Se acostumbraron al yin de sus disfraces, y los campesinos locales los consideraban una hermandad errante de mujeres de alguna oscura secta religiosa. Hacia el año 1000 d.C., por una de esas irónicas vueltas de la vida obra de sus crueles amos, los Wu-Keng descubrieron que las mujeres de pies vendados no sólo se habían convertido en algo habitual, sino que además eran consideradas atractivas.

Aunque el número de hechiceros en China creció con el tiempo, los Shaolin (conocidos en el mundo exterior como la Hermandad Akáshica) eran la única sociedad mágica con la que se relacionaban los Wu-Keng. A pesar de que el milenio del Movimiento había comenzado, los Wu-Keng no tenían el valor suficiente para dejar atrás las obligaciones del milenio anterior... aún tenían mucho miedo de las represalias de sus amos. Por lo tanto, los Akáshicos pensaban que los Wu-Keng no eran más que brujas tullidas. Los miembros de la Hermandad interactuaron regularmente con los Wu durante siglos, pero siempre los respetaron lo suficiente como para no inquirir sobre sus orígenes. A comienzos del siglo XVIII, cuando los odiados Wu Lung organizaron un ataque contra el Templo Shaolin, muchos Wu-Keng ayudaron a defenderlo; era la primera vez en casi dos mil años que intervenían en los asuntos del mundo exterior. El Templo Shaolin cayó a

pesar de los esfuerzos de los Wu-Keng y muchos de los magos fueron asesinados, lo que empujó a los supervivientes a reafirmar su orgullo e iniciar un plan que hundiría a los Wu Lung en las ciénagas del Río Amarillo.

La guerra de medianoche

Poco a poco, la rueda del destino siguió girando. La historia de China está marcada por invasiones regulares de distintas fuerzas bárbaras. Los Wu Lung, maestros del alma, siempre creyeron que incluso aunque los bárbaros consiguieran las victorias militares, China prevalecería. Pero ni siquiera los Wu Lung fueron capaces de detener a los bárbaros más fieros y violentos que invadieron el Este: los europeos.

Hacia el año 1700, las tropas británicas estaban haciendo quedar en ridículo a los Wu Lung. Armados con el conocimiento adquirido tras siglos de observación, los Wu-Keng ayudaron a los occidentales a destruir a los Wu Lung y a echar todas las culpas a los traidores Tecnócratas que formaban parte de los antiguos Artificieros.

El momento culminante de la venganza de los Wu-Keng contra los Wu Lung fue también una de las mayores maquinaciones de su historia. Tras sofocar la Rebelión de los Boxers a comienzos del siglo XX, los negociadores británicos impusieron al gobierno chino una serie de degradantes condiciones de rendición. Una de las más duras era la retirada de Hong-Kong, hogar de los Wu-Keng, de la jurisdicción china durante noventa y nueve años. Según los cálculos de los magos, esto devolvería a su isla de nuevo a la esfera de influencia de china justo tres años antes del final del sam chin ak. Añadiendo el insulto al resto de los agravios, los Wu-Keng convencieron a los británicos de que el trayecto del desfile de la victoria tuviera lugar atravesando la Ciudad Prohibida, el lugar sacrosanto de los Wu Lung.

Mientras los Wu Lung se tambaleaban por causa de los golpes que habían recibido, los magos campesinos aprovecharon la oportunidad para atacarles directamente. Uno de los Wu originales, un chou yan llamado Zhen Di, congregó a un ejército de sombras para desconcertar a los Wu Lung sobrevivientes y vengarse de siglos de sufrimiento. Los templos de los Wu Lung fueron marcados "por error" como depósitos de armas en mapas que se suministraron a los japoneses, y cuando el sol rojo se alzó sobre Manchuria durante la Segunda Guerra Mundial, los Wu Lung fueron destruidos casi de la noche a la mañana. Entre el poder militar que se

alzaba contra ellos y la cada vez más cruel tiranía de Ch'ung Tu (como llamaban los Wu Lung a la Paradoja), los magos imperiales pronto se encontraron sin aliados y sin opciones. Los eruditos místicos chinos se maldijeron cuando se dieron cuenta de que debían recurrir a los métodos de los Wu-Keng: buscar el confort de las sombras y vivir con el miedo constante a ser descubiertos... y los guerreros de Zhen Di rieron alegremente.

Alimentada por el orgullo, la victoria de los Wu-Keng no iba a durar. Con la ayuda de los sirvientes que les quedaban, los Wu Lung huyeron hacia el sur, hacia Hong Kong, hacia su última oportunidad para conservar su libertad. Al mismo tiempo, el ejército de Zhen Di marchaba hacia el norte de Hong Kong con la intención de reclamar el resto del país, y los dos ejércitos colisionaron. Los destrozados Wu Lung lucharon con todo su poder místico, abriéndose un sangriento camino entre las filas de los Wu-Keng.

Por desgracia, la batalla mágica atrajo la atención de los Tecnócratas de la zona. La Iteración X atacó a los Wu-Keng por el oeste, mientras que un ejército comunista (controlado por el Nuevo Orden Mundial) les atacó por el este. Como una oscura ironía que sólo sus demoníacos amos supieron apreciar realmente, los Wu-Keng pensaron que de algún modo los Wu Lung habían resurgido aún más poderosos de la Segunda Guerra Mundial. Antes de la puesta de sol, Zhen Di fue asesinado y los supervivientes se retiraron a su hogar ancestral. El Nuevo Orden Mundial limpió el campo de batalla, retiró los cadáveres y contó al mundo una historia inventada sobre otro nuevo conflicto más dentro de la guerra civil que estaba teniendo lugar entre las fuerzas nacionalistas y las comunistas. En 1958, el Gran Salvador del Pueblo, Mao Tse-tung, emprendió la Gran Revolución Cultural del Proletariado y sus histéricas muchedumbres ayudaron al Nuevo Orden Mundial a deshacerse de la mayoría de los Wu Lung y de los Wu-Keng.

Para los magos que sobrevivieron, el problema de encontrar un santuario en las sombras era saber quién más se ocultaba allí. Los Wu-Keng nunca adivinaron que se escondían junto a los últimos Wu Lung en los bajos fondos de Hong Kong. Hoy en día, unos doscientos Wu-Keng continúan ocultos entre las grietas de la industrializada sociedad de Hong Kong. Han seguido actuando como autoproclamados chamanes de las masas, anticipándose a la conclusión del sam chin ak. Crean que los Wu Lung aún controlan la China continental, y aún tienen que descubrir cuántos de sus antiguos enemigos viven en realidad entre ellos.

Cultura



La historia de China es producto de los conflictos culturales. Mantener una sociedad estable aunque secreta durante tres mil años de lucha y caos, ha provocado un severo caso de desórdenes de personalidades múltiples en los Wu-Keng. El putonghua, hablado por casi el ochenta por ciento de la población china, es el idioma oficial del país. Pero la mayoría de los Wu-Keng actuales son cantoneses, y prefieren ese dialecto en lugar del más moderno. Esto ha causado una especie de cisma ideológico entre los Wu-Keng, que se ven divididos entre las tradiciones del pasado y las actitudes del mundo moderno. ¿Cómo podrán convertirse en los líderes de unas personas que los consideran "trasnochados"?

En la antigua China, eran principalmente las mujeres quienes actuaban como chamanes, aunque su estatus social era inferior al de los hombres. Los Wu-Keng, que sólo permitían que los hombres conocieran sus secretos, también están divididos sexualmente. Aunque son hombres, se consideran a sí mismos mujeres, se visten como mujeres y cumplen papeles tradicionalmente femeninos dentro de la sociedad. Para preservar el equilibrio entre el yin y el yang, los Wu-Keng casi no se relacionan sexualmente.

Sólo recientemente se han aventurado los Wu-Keng hacia el oeste, pero nunca permanecen lejos de su hogar más de seis meses seguidos.

Aun así, cuentan con muchos aliados en el exterior. Poseen refugios en las sombras de San Francisco, Vancouver y San Antonio, y muchos tongs (ver *El libro del destino*) sienten un gran respeto por el loto tullido, el símbolo de los Wu-Keng.

El loto tullido es todo lo que un Ngan (un humano que hace las veces de ojos para los Wu-Keng en el mundo exterior) verá de esta sociedad. Cada Wu-Keng tiene un Ngan, que le supone una importante fuente de información y de poder. Más aún, en el momento adecuado se convierte en una marioneta en manos del mago. Para ayudarse a mantener sus bases de poder apartadas de sus malvados amos, los Wu-Keng se han infiltrado en innumerables organizaciones por todos los países de la costa del Pacífico. Tullidos por causa de la costumbre del vendaje de pies, que en la actualidad está pasada de moda, los Wu-Keng suelen desempeñar trabajos de baja cualificación dentro de la sociedad; sin embargo, muchos Ngan se encuentran entre las personas más poderosas de Oriente.

Los chou yan (los Wu-Keng originales), de los que sólo seis sobreviven, se niegan a revelar a los miembros de menor rango cualquier detalle sobre sus planes para recuperar el territorio perdido. "El silencio es fuerza", dicen. Algunos de los miembros más jóvenes del Arte sospechan que los viejos sueños idealistas de sus mayores han degenerado hasta convertirse en poco más que una fachada para concentrar poder en los destrozados pies en forma de loto de los "humildes" chou yan. Pero ni siquiera el miembro más



cínico de la orden puede imaginar hasta que profundidad llega la corrupción; los seis ancianos magos son los únicos Wu-Keng que saben lo malvados que son realmente sus amos, y que los brazaletes de jade que llevan los demonios a los que sirven no simbolizan que sean los dueños de la obediencia de un mago, sino de su alma mancillada e inmortal.

Creencias

Para los Wu-Keng, la cuantificación es restrictiva. Hablar o incluso pensar sobre una idea hace que ésta quede suelta en el mundo, donde podría ser utilizada por el enemigo. Los Wu-Keng no son inescrutables simplemente por el deseo de conservar sus lenguas; encuentran poder en la falta de definición. Creen en la fábula de la oruga que, tras intentar decidir cómo organizar el movimiento de sus muchas piernas, descubrió que era incapaz de hacerlo. Los miembros de la Tecnocracia dirían que los Wu-Keng tienen un asombroso talento para evitar el desplome de una ola de probabilidad hasta que estén convencidos de que caerá a su favor.

Con los años, muchos delegados de las Tradiciones han intentado contactar con estos chamanes de vida reclusa, pero los Wu-Keng siempre han tenido problemas debido a sus antiguos prejuicios: consideran a todos aquéllos que no sean chinos, incluyendo a otros orientales, bárbaros cuya existencia debe ser conocida (incluso cruelmente manipulada si es necesario) pero no necesariamente padecida. Los Wu-Keng no distinguen entre Durmientes y Despertados; para ellos, sólo existen los que son Wu-Keng y los que no lo son.

La regla más importante de este Arte es la clandestinidad absoluta. Después de casi tres mil años, están tan dispuestos a participar en una reunión con otros magos, aunque sea discreta, como lo estarían a aparecer en la guía telefónica.

Ninguna pregunta es bien recibida. Puesto que los Wu-Keng creen que hablar sobre sus planes les roba el poder, solucionan las filtraciones de información sin ninguna clase de misericordia. Desde enviar un dedo envuelto en papel de arroz hasta atravesar con estacas de bambú los ojos de los traidores, los Wu-Keng llegan hasta extremos insospechados para silenciar a aquéllos que tienen la boca demasiado grande.

Al final, los Wu-Keng obtienen su poder de sus demoníacos señores sin nombre (consultar el Capítulo Cuatro del *Libro de la Locura*). Ninguno de estos magos es Despertado de otro modo, pues esto les situaría más allá de la dominación total de sus amos.

Estilo mágico

El estilo de los Wu-Keng, como todo lo demás, es lento y firme. La mayoría de su magia se desarrolla en rituales cuidadosamente preparados y, por ello, pocas veces atraen a la Paradoja.

Los espíritus a los que sirven les prohíben que utilicen la magia que los magos de las Tradiciones asociarían con las Esferas de Espíritu y Tiempo, obligando a los Wu-Keng a concentrarse en el aquí y ahora. Algunos Wu-Keng temen que sus amos les hayan prohibido utilizar la magia de Espíritu para que los magos nunca puedan descubrir el precio que están pagando por su poder. Los espíritus, por supuesto, nunca reconocerían algo así, puesto que son demonios, y se limitan a repetirles a los Wu-Keng que sus almas siguen siendo suyas... por ahora.

Los demonios mienten. Los magos que no estén asociados con fuerzas diabólicas y que conozcan las Esferas de Mente o Espíritu, pueden reconocer las negras manchas de corrupción diabólica que se extienden por las almas de los Wu-Keng, como una especie de cáncer mágico.

Esferas

Las prácticas mágicas de los Wu-Keng se centran en lo que otros magos han denominado las Esferas de Entropía y Fuerzas. El delicado equilibrio que se mantiene entre el yin y el yang de los Wu-Keng, se ve reflejado en la dicotomía de su dominio de estas dos Esferas.

Aunque los Wu-Keng, al ser extremadamente disciplinados, poseen un destacable control sobre la Esfera de Fuerzas, que por lo general es muy poco flexible, su dominio sobre Entropía proviene de una fuente totalmente diferente. El caos, dicen, no puede ser controlado. El mago debe abandonarse a él, rechazando su necesidad de definirlo, cabalgando sobre sus olas para evitar estrellarse contra sus rocas. Además, muchos de los miembros de este Arte han conseguido dominar la magia perteneciente a otras Esferas del Patrón, y la mayoría de los Wu-Keng habilidosos han aprendido las Artes Cardinales.

La magia relacionada con la Esfera de Mente no está prohibida, pero la mala suerte ha perseguido a quienes se han decidido a ahondar demasiado en sus misterios. Cuenta la leyenda que a un iniciado Wu-Keng se le encomendó la tarea de destruir a un amigo y compañero del Arte que se había atrevido a romper el espíritu de su juramento utilizando Mente para viajar por el plano astral.

Además de su magia, los Wu-Keng pueden adquirir hasta diez puntos de Investiduras Demoníacas (**Libro de la Locura**, Apéndice). Quienes lo hacen, padecen incluso mayores agonías que sus compañeros. Sus pies se arrugan hasta convertirse en garras retorcidas (+4 en todas las dificultades de Destreza, movimiento máximo de tres metros y medio por turno). También sufren terroríficas visiones del Ti Yu, la Prisión de la Tierra (ver **Reino Oscuro de Jade**, suplemento para **Wraith**).

Focos habituales

El arte y el lenguaje son las herramientas más habituales de los Wu-Keng. Estos focos pueden presentarse de muchas formas, desde la elegancia mostrada en dinámicas pinceladas hasta la precisión que requieren las tallas en madera. Puesto que pocas veces hablan sobre su conspiración, los Wu-Keng utilizan el arte para expresar sus emociones de un modo pasivo, el yin que equilibra el yang de sus sentimientos de agresividad.

Organización

Los Wu-Keng están organizados en Ng, cábalas de cinco magos que se apoyan mutuamente y se intercambian información entre ellos y a otros Ng. Los cinco miembros de un Ng son:

- el **a-ma**, o madre, que dirige el Ng;
- el **mui**, o niña, que debe obedecer ciegamente a los otros miembros del Ng;
- los tres **a-ji**, o tías, que supervisan el entrenamiento del mui y se encargan de la mayoría del trabajo real del Ng.

El a-ma de un Ng puede ser el mui de otro, pero nadie puede ser mui o a-ma de más de un grupo. Los Wu-Keng pueden actuar como a-ji de tantos Ng como sus a-ma les asignen. Ningún miembro de un Ng puede emprender una acción mágica hasta que no haya consultado a su Ng, cuyos miembros pueden prohibir dicha acción. El castigo por desobedecer es la mutilación (normalmente arrancar la lengua) o la muerte. Casi todos los castigos suelen ser impuestos por los miembros del Ng del infractor, aunque se sabe de algunos espíritus que administran "justicia" ellos mismos.

Más o menos una vez al mes, el espíritu que lleva el juk ak de un Wu-Keng visita al mago en sus sueños. Si el Wu-Keng es un a-ji o un mui, su amo se mostrará amistoso, agradable, y le preguntará sobre su salud y su bienestar general. Si el mago es un a-ma, el espíritu le encomendará una misión para su Ng. El a-ma deberá asegurarse de que la misión se realice en menos de un mes, o tendrá que enfrentarse a la ira de su amo. La tarea suele ser diabólica ("destruid la vida de esta persona cruel y lentamente") o inescrutable ("enterrad este bastón bajo un hormiguero en el otro extremo de la isla"). Los demonios pocas veces encargan que se mate a alguien directamente... según parece, prefieren el sufrimiento a la muerte.

Cada miembro de los Wu-Keng es Despertado por los poderes infernales, aunque pocos llegan a sobrepasar el nivel de Adepto y la mayoría sólo alcanzan el nivel de Discípulo. Sólo conocen a otros Wu-Keng que perte-

nezcan a sus mismas cábalas, aunque en ocasiones se encuentran con otros en el curso de sus misiones. El número real de Wu-Keng que existen es un misterio, incluso para los propios Wu-Keng y puede que hasta para sus amos.

• Los ancianos **chou yan** se ciernen sobre todo el Arte; muy pocos llegan a verlos, pero abundan las historias sobre ellos. Sus decisiones se filtran a través del enmarañado entramado de los Ng. En los últimos siglos, con el final de su servidumbre ya a la vista, los chou yan se han vuelto más estrictos que nunca. Los demonios han insinuado a los seis ancianos que la más leve desobediencia provocaría que el sam chin ak se alargara de nuevo, y estos resentidos magos no quieren darles ni la más mínima excusa a sus amos.

Iniciación

Cada año, se le permite a un a-ma que conduzca a un posible mui tierra adentro, por el duro camino que lleva al lugar secreto en el que se encuentra la tumba de Huang-Ti. Entonces el a-ma cuenta a su mui la historia de los Wu-Keng, siendo ésta una de las pocas ocasiones en las que se habla de su herencia.

Durante casi tres mil años, los Wu-Keng han raptado bebés de sus hogares y los han criado como propios. Desde la infancia, un mago Wu-Keng aprende sobre la gloria de servir a los espíritus de la tierra, y sobre el periodo de paz que disfruta un alma entre la muerte de su cuerpo y el renacimiento de su alma al final del sam chin ak.

Cada nuevo Wu-Keng proporciona un alma fresca. Los Wu-Keng no pueden desperdiciar un alma inocente secuestrando a un niño que posea el Avatar de un iniciado anterior; cuando un mago muere, su alma queda vinculada a su juk ak hasta el final del sam chin ak. De hecho, pueden escucharse los ecos de los susurros de los Wu-Keng, muertos provenientes de los incontables brazaletes de jade que cubren los brazos de un demonio. Los chou yan encuentran muy tranquilizador el hecho de que puedan oír como las almas de los muertos murmuran desde sus prisiones de jade; eso da crédito a la promesa de los espíritus de una vida eterna.

Incluso aunque un a-ma conozca la verdad sobre los Wu-Keng, nunca da a entender que los espíritus a los que sirven los Wu-Keng sean malvados. Si un niño se asusta de su destino y escapa de su mentor antes de completar su iniciación, el a-ma puede reemplazarlo por un niño de la edad adecuada, convenciéndolo con floridas historias sobre la belleza de la magia y la gloria de servir a los espíritus de sus ancestros. Los espíritus no son exigentes en este aspecto; toman cualquier alma que se preste voluntaria.

Estereotipos

Tradiciones: Nosotros tenemos nuestras propias tradiciones, mucho más antiguas de lo que os podáis imaginar. Nos han servido bien; por favor dejadnos solos para que las practiquemos en paz.

Tecnocracia: Las herramientas del estado siguen siendo simplemente herramientas, mientras que el arquitecto del estado es su amo.

Merodeadores: La Entropía corre espesa por nuestras venas, pero no somos tan estúpidos como para permitir que nos consuma. El caos que encarnan estos portadores de locura no difiere demasiado de los balbuceos de un niño; incontrolados, inmaduros, sin sentido.

Nefandos: Muchos de estos infernalistas nos han considerado sus aliados o sus sirvientes. Pero no ensuciaremos nuestras manos con alguien que pone en juego su alma para conseguir poder; nosotros aceptamos estas desagradables responsabilidades con el fin de que nuestra cultura pueda volver a renacer.

Otros: Compadécete de aquéllos cuyas lealtades se reducen a ellos mismos. Morirán igual que han vivido: solos. Puede que los cambieformas y los no muertos acechen en el mundo mortal, pero al final nosotros los gobernaremos a todos. Así nos ha sido prometido, así será.

Después de que el iniciado y el a-ma lleguen al templo oculto de Huang-Ti, el espíritu al que el a-ma sirve acude para Despertar el Te del mui tras inspeccionar sus pies y ver que están vendados del modo adecuado. Durante el proceso del Despertar, el espíritu crea el juk ak del iniciado a partir de una parte del Te del niño, y luego se coloca el brazalete alrededor de la muñeca o del tobillo, junto al resto.

Acólitos

Cada a-ma asigna a sus "hermanas" un Ngan al que supervisar y controlar. Estos peones son los únicos mortales de los que se ocupan la mayoría de los Wu-Keng. Proviene de todas las profesiones y condiciones sociales, pero a menudo ocupan puestos de poder en la industria, el comercio, el crimen y la política. Cada uno es seleccionado cuidadosamente por un mui y su a-ma, o asignado según el capricho inescrutable de un espíritu juk ak. Aunque la mayoría de los Wu-Keng aún reside en Hong Kong, su influencia es verdaderamente internacional.

Los Wu-Keng creen que el eslabón más importante de una cadena es el más sutil, y así ocurre con sus Ngan, como el acupuntor de un magnate de los textiles, o la madre del novio de la hija de un candidato a la presidencia de un país. Los Ngan se convierten en las niñas, los videntes, las secretarías y las asistentes de estas personas. Un mago Wu-Keng se abre paso hacia el corazón de su Ngan con los años, y lo manipula de un modo que éste difícilmente podría entender. En situaciones extremas, se necesi-

ta un control absoluto; el símbolo del loto tullido acompaña a los mensajeros más urgentes. La mayoría de los Ngan son lo suficientemente listos como para no negarse ante tales "sugerencias", ni sacarlas a la luz.

La clandestinidad de este Arte, y el legado perdido del ejército de campesinos de Zhen Di, impide a los Wu-Keng utilizar a sus sirvientes del mismo modo que los miembros de las Tradiciones usan a sus consortes. Sin embargo, algunos Ngan sospechan sobre los secretos de sus manipuladores y redoblan su cooperación a causa del respeto, la lealtad o el miedo.

Conceptos

Los Wu-Keng, aunque son hombres, se ven limitados a representar papeles femeninos dentro de la sociedad. Algunos son niñas, cocineras, criadas o enfermeras de las familias más importantes de Hong Kong. Otros evitan las labores físicas y se convierten en tutoras, secretarías personales, videntes o bibliotecarias. Los miembros del Ng deben aprobar el trabajo que sirve como tapadera de un mago, pero cualquier puesto que le permita congraciarse con su Ngan es aceptable. Los Wu-Keng más ancianos pasan la mayor parte de su tiempo meditando, apoyados por sus subalternos.

Aunque los Wu-Keng se visten de mujeres, aún poseen genitales masculinos. Pocos Wu-Keng mantienen relaciones sexuales con sus Ngan, pero existen casos de magos que han alterado su cuerpo mediante magia de Vida para seducir a un Ngan hombre.

Ideas para el Narrador

- **Acentos:** Si estás jugando en un escenario situado en Hong Kong o en sus alrededores, muchos de los personajes que utilices serán Wu-Keng y Wu Lung. Aquí tienes un consejo a propósito de los acentos: no los utilices. Si la mayoría de tus personajes son chinos, juega sin acentos, utilizando un modo de hablar normal. Después de todo, para alguien que ha nacido en China nadie "suena" como un chino; es simplemente el modo en que la gente habla. Por supuesto, existen diferentes dialectos, pero no intentes "imitarlos" solo para conseguir un buen ambiente, especialmente si no sabes mucho sobre China y su cultura.

En su lugar, es preferible que cuando presentes personajes occidentales a personajes chinos exageres el acento y el modo de hablar de los extranjeros. Esto hará que los occidentales destaquen como "extraños" y permitirá a los personajes chinos desarrollar conversaciones normales entre ellos, además de hacer que los jugadores estén más pendientes de cómo se percibe la forma de hablar de cada uno.

- **Sombras en las sombras:** Los Wu Lung controlaron la China continental durante casi dos mil años, hasta que los Wu-Keng pusieron a los Artificiosos y al gobierno británico en su contra, destruyendo el control estatal de los hechiceros sobre China. Tras la invasión japonesa, los Wu Lung fueron barridos por completo. Sitiados entre los aterrizados Wu Lung y las fuerzas Tecnocráticas que aparecieron para atacar a ambos bandos, los Wu-Keng confundieron el éxodo masivo de sus enemigos con un ataque masivo en represalia y se retiraron a Hong Kong, al igual que los Wu Lung. Ambos bandos creen que su enemigo controla la China continental, y se creen atrapados en Hong Kong por los magos rivales. Ambos están demasiado ocupados luchando contra la Tecnocracia como para hacer incursiones en "territorio enemigo", y se tienen demasiado miedo como para descubrir su error.

Así que la pregunta es: ¿quién controla el país? Y, más aún: ¿quién cuida de los más de mil millones de almas que residen en él? Los demonios, por supuesto. En un golpe maestro, no sólo se deshicieron de los Wu Lung y de la burocracia imperial que representaban, sino que también engañaron a sus marionetas, los magos Wu-Keng, para que se arrastraran hasta la isla.

El 30 de junio de 1997, el dominio de Hong Kong volverá a China después de noventa y nueve años de control británico. Mientras los que detentan el poder en la China Comunista han anunciado que no intentarán modificar un sistema que ha demostrado funcionar bien, es casi seguro que sobrecargarán la isla de impuestos para intentar levantar su economía, y arrasarán con el mayor experimento de capitalismo incontrolado que se ha dado en la historia de la humanidad... sin importarles la opinión de los Wu Lung, ni la de los Wu-Keng, ni la de nadie.

Taiwán también está bajo una gran presión. Allí es donde el Kuomintang, los Nacionalistas, se retiraron cuando los Comunistas de Mao se hicieron con el poder. Puedes apostar a que los demonios del continente van a intentar incluir Taiwán en sus planes, para así deshacerse de las fuerzas Tecnocráticas que actúan en la China continental.

También es muy probable que, tras haber tenido a su disposición durante tanto tiempo a un buen puñado de herramientas tan humildes y poderosas, los demonios no estén muy dispuestos a cumplir su promesa de libertad. Después de todo, gracias a su pequeño engaño consiguieron exiliar a una isla a casi todos los humanos Despertados de China, así que parece complicado que vayan a dejar a más de mil millones de almas en manos de unos cuantos magos sin carácter. Además, los demonios sólo han comenzado a plantearse los experimentos que esperan realizar con una quinta parte de la población mundial (los campesinos, como recordarás, son prescindibles). No hay duda de que los demonios harían buenas migas con los Progenitores.

Sin embargo, los seis chou yan que aún sobreviven no son estúpidos, y tampoco les falta poder. Puede que hayan encontrado algunas almas Despertadas previamente y las hayan introducido en el Arte, sin conocimiento de los demonios. Quizá incluso haya algunos magos Akáshicos entre sus Ngan. Estos magos resultarían armas excelentes contra sus diabólicos amos si, como se sospecha, éstos no les concedieran la libertad en los próximos años. Y, ¿quién sabe? Puede que después de ver cómo incontables generaciones de campesinos sin rostro han pasado junto a ellos en la senda del tiempo, los Wu-Keng hayan decidido que es mejor morir libre que vivir esclavizado. Sin la certeza del conocimiento previo que proporciona la Esfera de Espíritu, el destino de sus almas puede ser aún el mayor de los secretos, desconocido incluso por los propios Wu-Keng.

Magia habitual



Siendo un grupo de manipuladores y artesanos, los Wu-Keng prefieren la magia de Mente y Entropía. Algunos de los conjuros más habituales son similares a los siguientes Efectos del libro de reglas de Mago: **Anillo de la Verdad**; **Localizar Desorden** y **Juegos de Azar** (ambos son inestimables cuando hay que tratar con gánsteres); **Juramento Vinculante**; **Sin Mente** (para avanzar con cuidado); y **Pathos**, **Impulso Subliminal**, **Posesión** y **Manipular Memoria** (todos muy útiles a la hora de manipular y dominar a un Ngan). Irónicamente, un grupo cuyos miembros comenzaron siendo

chamanes tiene prohibida la utilización de las mismas disciplinas de Espíritu que los magos atesoraron en el pasado. Éste es otro de los malvados dones de los demonios: el robo de aquello que hacía de los primeros Wu-Keng lo que realmente eran. De este modo, los demonios destruyeron en pedazos el antiguo Arte y lo reconstruyeron a su antojo.

Promesa Silenciosa de la Tortuga del Manantial (• Entropía)

Los Wu-Keng que se dirigieron hacia la costa en su huida del Primer Emperador, se quedaron impresionados por la irónica combinación de humildad y ferocidad exhibida por las tortugas del manantial que habitaban en la costa. Llegaron a adoptar estas tortugas como mascotas, e impregnaron sus psiques en ellas pintándoles bellos dibujos en sus enormes caparazones verdes.

Sólo se puede adoptar una tortuga cada vez. El mago necesita una semana para convertirse en uno con el animal, tras lo cual cocina la tortuga y se la come. El caparazón, cuando se coloca sobre el fuego, se resquebraja formando un dibujo con el cual el mago puede adivinar los probables sucesos de su próxima misión.

[Detectando las corrientes de probabilidad, el Wu-Keng reduce la dificultad de una tirada no-mágica es su próxima misión en -1 por cada éxito. Las **Promesas Silenciosas** múltiples no son acumulativas, al menos no para la misma misión.]

Flor del Loto (••• Fuerzas)

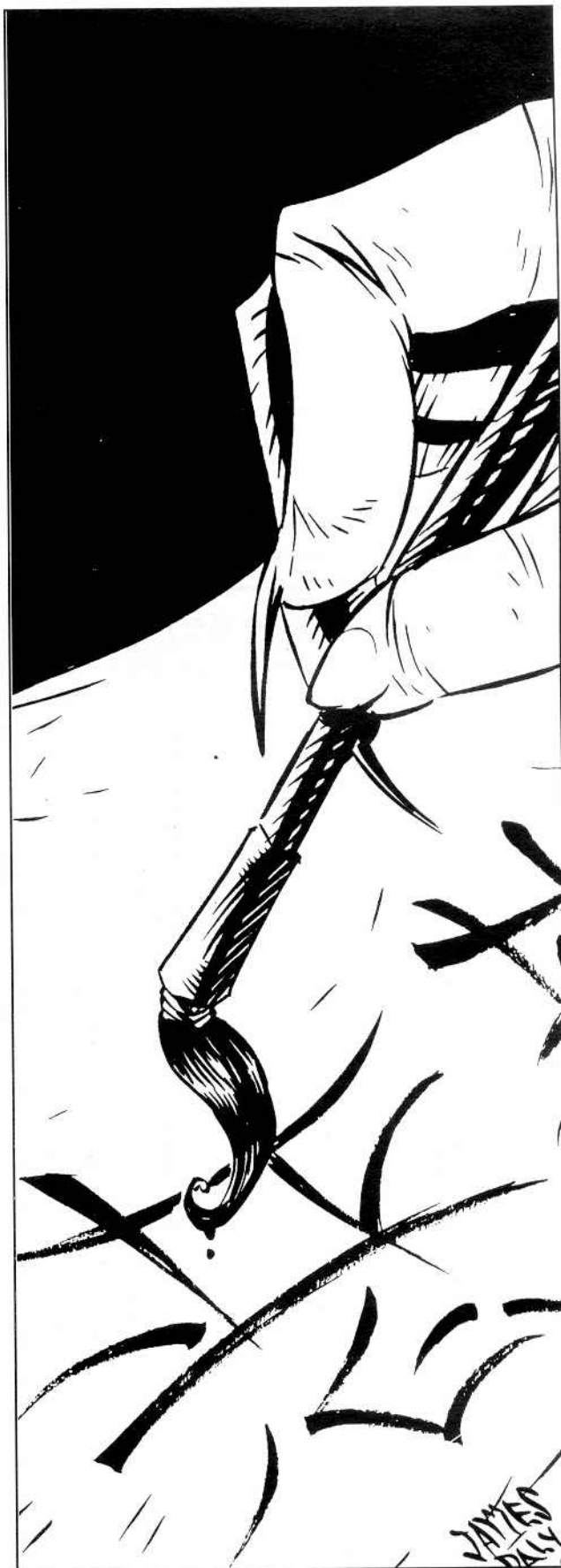
Esta magia vulgar se reserva habitualmente para batallas mágicas en las que conservar la vida sea más importante que ser discreto. A una cierta orden, unas gigantescas flores de loto de color morado se despliegan desde los pies vendados del mago y estallan. Sus ramas brillan como llamas fantasmales mientras inmolan a los enemigos que el mago ordene.

[Para este Efecto se necesita que el Efecto **Pies Vendados**, explicado más abajo, haya sido aplicado al mago. Aprovechando la Quintaesencia acumulada, el Wu-Keng puede convocar un sobrenatural loto llameante y dirigirlo contra sus enemigos. Cada punto de Quintaesencia "quemado" de este modo reduce la dificultad de la **Flor** en -1, hasta un máximo habitual de -3. Esto suele ser suficiente para causar un daño considerable.]

Suerte del Loto/Maldición del Loto Tullido (••• Entropía, ••• Mente, a menudo con •• Correspondencia)

Un Wu-Keng puede otorgar a quienes desee la **Suerte del Loto**, un don que hace que la fortuna sonría al Ngan del mago. Pintando un dibujo inspirado por sus intenciones, y luego esparciendo pétalos de loto secos sobre la tinta húmeda, el mago invoca a los espíritus para pedirles su favor. Esto hace que las cosas *salgan bien*, levanta el ánimo del receptor y consigue que quienes están a su alrededor se sientan felices. El Efecto opuesto, la **Maldición del Loto Tullido**, consigue que todo aquello que pueda salir mal salga mal.

[La manipulación de la Entropía provoca que las cosas vayan muy bien o muy mal para la persona en cuestión. Correspondencia permite que el Efecto funcione a distancia. El Efecto adicional de Mente genera un impulso de "buenos sentimientos" que se extiende por las personas más cercanas, al menos durante un tiempo. Un Wu-Keng puede lanzar este conjuro sobre su Ngan al comenzar el día, cada día, mostrando así la benevolencia de los dioses con quienes se asocian con los magos. Algunos



Wu-Keng incluso usan este Efecto sobre ellos mismos, para aumentar su propia buena suerte. Obviamente, una racha de mala suerte puede ser atribuida a esta Maldición, en especial si la víctima ha recibido un loto quebrado en los últimos días. Incluso entonces, esta magia es tan sutil que sus efectos a menudo siguen siendo coincidentes.]

El Maravilloso Juego de Shih-Huang-Ti (●●● Vida, a menudo con ●● Correspondencia)

Esta horrible maldición, que casi siempre se reserva para los Wu Lung, aunque en ocasiones también se usa con otras personas, hace que la víctima se cueza viva dentro de su propia piel. El dolor comienza cuando un a-ma realiza una hermosa escultura de la víctima y luego la sumerge en agua o aceite hirviendo. Cuando el Wu-Keng echa al fuego pedazos de pergamino con acertijos inscritos, la víctima comienza a sentirse enferma, febril y luego agonizante, mientras sus órganos vitales se cuecen en el caldo de su propia sangre. Pasado un tiempo, la víctima muere y su cadáver se deshace en el suelo, mientras un desagradable caldo mana de su nariz y sus orejas. Cuando alguien muere de este modo tan espantoso, la mayoría de las triadas de Hong Kong saben que la víctima cuestionó las órdenes equivocadas, e intentan por todos los medios aprender de su ejemplo.

En ocasiones, el Maravilloso Juego se realiza sólo como una advertencia; la estatua se saca del líquido hirviendo antes de que la víctima muera. En ese momento, el a-ma envía nuevas órdenes o encarga otra misión. Como es lógico, la víctima suele obedecer.

Olvidate de todo lo que sabes

Sí, como has podido leer, los Wu-Keng sirven a entidades Infernales. Lo más gracioso de todo es que muchos ni siquiera se dan cuenta. Al contrario, siguen convencidos, a pesar de sí mismos, de que sus amos son simplemente antiguos espíritus que les han concedido milagrosos poderes a cambio de su más absoluta obediencia. ¿Cómo es posible? ¿Y cómo puede un jugador, que conoce la verdad que se esconde tras este Arte, resistir la tentación de jugar con el Wu-Keng que conoce su destino con antelación?

La respuesta a la primera pregunta es sencilla: a través de la historia, el hombre ha cerrado los ojos ante aquello a lo que no quería enfrentarse, incluso cuando se hacía demasiado obvio como para poder negarlo. La gente permaneció en Pompeya, incluso cuando el volcán comenzó a cubrir la ciudad de lava. La gente siguió metiéndose droga en las venas, incluso cuando empezaron a ver cómo sus héroes morían por causa de la adicción a la heroína y a la cocaína. La gente continuó negando la existencia de los campos de exterminio, incluso mientras se limpiaban las cenizas humanas con sus pañuelos, y ahora niegan que esos campos hayan siquiera existido... todo porque no querían pensar que podían vivir en un mundo así. La negación es una fuerza muy poderosa, y los Wu-Keng tienen miedo de afrontar aquello en lo que se han convertido.

La segunda pregunta también tiene una respuesta sencilla. Se llama jugar al rol.

Con demasiada frecuencia, los jugadores asumen que sus personajes saben todo lo que ellos han aprendido leyendo una gran cantidad de libros de reglas y suplementos. La diversión empieza cuando un jugador, que sabe cosas que su contrapartida de ficción no podría ni imaginar, tiene que fingir que no sabe cosas que podrían acabar con su personaje. El reto de jugar al rol, particularmente a juegos ambientados en un escenario de terror como el Mundo de Tinieblas, consiste en meterse dentro del personaje y fingir que no tienes ni idea de lo que está ocurriendo. Así que si eliges jugar con un personaje Wu-Keng, recuerda que los contenidos de este libro no son de dominio público... para nadie.

[Para lanzar este Efecto a distancia, algo que los Wu-Keng suelen hacer, es necesario utilizar Correspondencia. El daño de Vida, por supuesto, es agravado, y no puede ser absorbido, pero sólo afecta a un Nivel de Salud por turno. Los síntomas aumentan de forma gradual, a no ser que el a-ma quiera acabar con su víctima rápidamente. En términos del juego, el daño que se produce en una sola tirada se calcula a partir de una tirada de Areté, y luego se "distribuye" un Nivel de Salud cada vez. Si el sujeto aún vive, el a-ma puede tirar otra vez o puede decidir detener la tortura. Obviamente, este conjuro es vulgar, y a menudo deja a los investigadores confusos pero intrigados.]

Pies Vendados (●●● Cardinal, ●● Vida, ●● Fuerzas)

Realizado normalmente por un a-ma sobre un mui cuando el sujeto está siendo iniciado en los Wu-Keng, el mago deberá contar con dos tiras de algodón de tres metros de largo, que hayan estado sumergidas previamente durante un día entero en una mezcla hecha con cuatro partes de agua salada y una parte de loes, un sedimento arenoso de grano fino y de color amarillento. La tela aún deberá estar húmeda cuando se coloque alrededor de los pies del sujeto, y los dedos deben doblarse bajo las plantas de los pies. El proceso se completa en unos diez minutos, y no tendrá efecto sin la cooperación del sujeto. Una vez que el vendaje está terminado, las vendas acumulan energía mágica que podrá ser canalizada con diferentes propósitos. Cuando se utiliza esta energía, los vendajes deben ser investidos de nuevo mágicamente para volver a canalizar la energía.

[Por cada éxito que el a-ma consiga al realizar el Efecto, el sujeto absorbe un punto de Quintaesencia del entorno para los vendajes. La Quintaesencia total absorbida por los vendajes puede exceder el nivel de Avatar del mago que realiza el Efecto. Cuando el proceso se ha completado, el sujeto puede utilizar la Fuerza Cardinal acumulada del modo habitual. La presencia de dicha Quintaesencia es invisible incluso para los maestros de Cardinal.]

[En el momento en que desee, el portador de los vendajes puede utilizar un Efecto adicional de Fuerzas para distorsionar la luz a su alrededor, lo que le hace invisible (tratar como un Efecto de Fuerzas 2). Este Efecto "quema" un punto de Quintaesencia cada vez que se utiliza.]

[Por desgracia, la naturaleza de esta magia es terriblemente dolorosa. Cuando el Wu-Keng extrae la Quintaesencia de sus vendajes, todas las dificultades se incrementan en +1. Un fracaso en un Efecto que utilice la Quintaesencia extraída destruye los pies del sujeto de modo permanente. A partir de entonces, el mago sufrirá las mismas penalizaciones en Destreza y en sus movimientos que aquellos Wu-Keng que poseen Investiduras Demoníacas.]

Cuando todos los puntos de Quintaesencia han sido quemados, los vendajes pueden ser investidos de nuevo por el sujeto mediante una nueva envoltura ceremonial. Los vendajes permanecen en los pies del sujeto, como exige el trato de los Wu-Keng con los poderes infernales; los movimientos de envoltura simplemente son fingidos por el portador. El Efecto vuelve a conferir Quintaesencia a los vendajes del mago, como si su a-ma se los hubiera vuelto a colocar.]

Campo de Yin (●●●●● Entropía, ● Vida, o ●●● Vida)

Los Wu-Keng pueden disfrazarse completamente de mujeres generando un campo de energía caótica del yin alrededor de sus naturalezas estáticas del yang. Incluso cuando el Wu-Keng esté desnudo, quien lo observe lo verá como una mujer.

[Los Wu-Keng menores alteran realmente sus cuerpos con magia de Vida en lugar de utilizar este Efecto. Sin embargo, el dominio del Efecto de Campo de Yin se considera magia superior, y mucho más honorable que "rebajarse" uno mismo mediante Vida.]

Nuevas Investiduras Demoníacas

Aquéllos que sirven a los demonios obtienen Investiduras realizando favores a sus amos. Cuanto mayor es el favor, mayor es la recompensa.

Casi todos los Wu-Keng poseen entre uno y cinco puntos de "favores" para gastar en poderes; los magos muy ancianos pueden llegar a tener hasta quince o incluso más. Un favor pequeño puede consistir en instruir a un niño sobre la gloria de los Juk ak; un gran favor podría ser asesinar a un Wu Lung mediante una lenta tortura y sacrificar su alma al espíritu. La mayoría de los Wu-Keng que han obtenido Investiduras ya han comenzado a preguntarse por la parte menos benevolente de la naturaleza de los Juk ak, incluso aunque no conozcan la historia al completo. Pero aun así, continúan negando su propio destino, muchas veces a causa de su ambición, del miedo o de ambos (para otras Investiduras, y para obtener más información acerca de éstas, consultar el Libro de la Locura, Apéndice).

Los Corazones de los Dioses (variable): El arte es el símbolo del favor eterno. Por cada dos puntos gastados en esta Investidura, el Wu-Keng obtiene un punto extra en Expresión, Pericias, Cantar, Bailar o Expresión Artística. El nivel máximo para cualquiera de estos Rasgos es cinco, pero el Infernalista puede gastar tantos puntos como quiera en su "talento". Sin embargo, si el Infernalista insulta a su amo, todos los favores serán retirados... para siempre.

Uñas de la Concubina Venenosa (2 puntos): Las uñas del Wu-Keng crecen largas y afiladas; cuando las utiliza para arañar o pinchar a alguien, un veneno negro surge de los bordes y provoca una erupción que dura varias semanas. Las Uñas no matan nada que sea de tamaño mayor que un bebé o un perro, pero el dolor castigará las articulaciones de la víctima durante un tiempo (dificultad +1 en todos los retos físicos; no es acumulativo).

Sudarios Vivientes (6 puntos): Invocando este poder, un Infernalista puede convertir prendas de ropa en trampas, lazos o tentáculos. Estos Sudarios tienen un Fuerza efectiva de 5 y pueden estrangular o atar a una persona desde una distancia de cuatro metros y medio. El Wu-Keng no tiene que llevar puesta la prenda de ropa en el momento, pero si deberá estar tocándola. Manipularlas requiere una tirada de Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo, dificultad entre 6 (para atar) y 8 (para atrapar un blanco en movimiento).

Talismanes

Tsu-Ti (Bambú Divino)

Areté 1, Quintaesencia 5, Coste 2

Estos cortos bastones de bambú, que crecen a la orilla del mar, pueden ser mojados con la sangre de un mago y utilizados para escribir mensajes en la piedra. Cuando el mensaje está completo, la sangre se filtra por los poros de la roca, y no existe medio de detectarla. Cuando cualquiera cuyo Avatar haya sido Despertado por fuerzas demoníacas toca la piedra, la sangre emerge a la superficie, mostrando el mensaje. La sangre vuelve a desaparecer dentro de la piedra cuando el mago rompe el contacto físico con ésta. Puesto que sólo la persona que toca físicamente la piedra es capaz de ver el mensaje, el Efecto es considerado coincidente.

●● Manual de la Dama Sencilla

Areté 2, Quintaesencia 5, Coste 4

El estudio de este tratado sobre los placeres de la alcoba, que requiere varios días hasta ser completado, proporciona al lector el conocimiento y las habilidades amoratorias de las mayores seductoras mortales. Esta experiencia otorga al lector un número de puntos en el Rasgo de Seducción (o en el de Subterfugio) iguales a su Areté, que durarán hasta la siguiente vez que se duerma. A partir de ese momento, sólo lo recordará en sueños. Cada persona sólo puede ser utilizar el Manual de la Dama Sencilla una vez al año.

●● Juk ak

Areté 3, Quintaesencia 10, Coste 4

Las almas de los Wu-Keng están unidas (en realidad transformadas en) a los brazaletes de jade que llevan los espíritus a los que sirven los magos. Cada brazalete lleva tallados en su exterior el nombre y el retrato del mago.

El brazalete altera su tamaño para ajustarse a quien lo lleva. No proporciona ninguna clase de control real sobre la voluntad del mago,



pero el mago al que esté vinculado siempre puede ser rastreado por el propietario del brazalete, sin importar dónde se encuentre.

Compañero: Jin He (Espíritu Menor; Coste: 3)

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 5, Gnosis 7, Poder 25 (más 1 por cada misión que su a-ma haya supervisado con éxito en el último año)

Hechizos: Esfumarse, Materializarse, Percibir Trochas, Rastrear, Reformación, Roco de la Plaga

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Vividor

Atributos Materializado: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3 (usar Gnosis para los Rasgos Sociales y Mentales)

Habilidades: Consciencia 3, Expresión 4, Intimidación 5, Intuición 3, Subterfugio 5

Niveles de Salud Materializado: 5

Trasfondo: Jin He, "Río Cercano", es uno de los últimos en haber llegado a este largo juego infernal. Es un espíritu que posee cuatro juk ak, de los que sólo uno proviene de un a-ma. Como se menciona más arriba, cada vez que el Ng de su a-ma cumple con éxito una de sus misiones mensuales, el Poder de Jin He aumenta en uno.

Jin He ha existido en su actual encarnación durante más de veinte años, y espera valerse de las acciones de su Ng para alcanzar una posición más prominente dentro de la corte de Feng-tu. Las misiones que asigna no parecen muy peligrosas, y no lo son... Jin He no quiere desperdiciar sus preciadas herramientas en algo que no incremente de modo muy obvio su poder entre los otros demonios. Pero no creas que no consideraría prescindibles las vidas de sus magos si llegara el momento.

Imagen: Jin He se manifiesta como un delgado muchacho de labios finos, cuyo cuerpo está cubierto desde el cuello hasta el ombligo por un tatuaje, en el que hay dibujado un pequeño arroyo que se convierte en un violento maremoto a la altura de su barriga. En ocasiones se aparece como un gato sarnoso que emite un sonoro ronroneo. En cualquiera de las dos formas, se mueve ágilmente y lleva dos juk ak en cada una de sus muñecas.

Sugerencias: Se te entregaron tus juk ak por capricho de Lord Ku, y el dolor que infliges a tus magos es tu mayor logro. ¡Claro que la diversión acaba de empezar! Si te pusieras a ello, podrías idear algún modo de extender el juego durante un poco más de tiempo, y conseguir algo más de poder mientras tanto.

Artista silenciosa

Cita: (No digas nada, simplemente asiente y desaparece en la noche)

Preludio: Has vivido en Hong Kong toda la vida, y el Ng es la única familia que has conocido. A-ma ha sido tu única madre, y su nombre es un misterio para ti. Durante casi veinte años, fuiste criada como una niña entre mujeres, y te consideras como tal, aunque tu cuerpo diga otra cosa. Los Wu-Keng son los cimientos sobre los cuales ha sido construida tu vida, y sus antiguos secretos fueron la más querida esperanza de tu joven corazón. Sé una buena sirvienta, te dijeron, y tu alma nunca morirá.

Fuiste una buena sirvienta... hasta que A-ma y tus tres a-ji fueron asesinadas por su espíritu guardián tras haber desobedecido sus órdenes. Cuando te trajo sus cabezas a casa, rodando dentro de una gran cesta de mimbre, te hizo sentir tranquila, serena; tu espíritu alcanzó un estado de calma que muy pocos conocen, y desde entonces has conservado esa paz.

"Me has servido bien", dijo el espíritu que controlaba tu vida, colocando la cesta a tus pies. "Ahora servirás únicamente a mis propósitos. Te veré dentro de un mes". Sólo mientras se volvía te fijaste en los monstruosos antebrazos de tu amo, cubiertos de tintineantes brazaletes de jade. Uno de ellos era el tuyo.

Después de aquello, huiste a casa de tu Ngan, una joven cuyos padres llevaban un comedor de beneficencia. Cuando se enteraron de que te habías quedado sin hogar, sus padres intentaron hacerte sentir parte de su familia. Trabajar en el comedor de beneficencia esta bien; nadie te hace nunca demasiadas preguntas. Algunos te hacen pasar un mal rato preguntándote sobre tus pies, pero como los vendajes en los pies están pasados de moda desde hace más de cuarenta años, es algo normal.

Sin embargo, duermas donde duermas, tu juk ak se te aparece una vez al mes en sueños. Te asigna una tarea... no lo pienses, sólo hazlo. La mayoría de tus misiones implican hacer daño a alguien, pero cada vez que completas una ayudas a conseguir la libertad de todos los Wu-Keng, incluso las de A-ma y tus a-ji, cuyas almas están ahora atrapadas en los brazaletes de jade de tu amo. Si tan solo pudieras encontrar a otros como tú...

Concepto: Sólo unos pocos años más y todo habrá acabado... eso fue lo que te dijeron. Pero si no puedes encontrar a nadie que te ayude, puede que no sobrevivas más que unas cuantas semanas. Para cumplir las misiones que se te encomiendan son necesarias varias personas; más de una vez has creído que ibas a morir.

Como ya habías sido instruida en el arte del pincel por una de tus a-ji, supiste hacer buen uso de la caja de botes de pintura en spray que alguien donó al comedor de beneficencia. Tu vecindario no ha vuelto a ser el mismo desde entonces. Después del trabajo, te pasas las noches recorriendo la red de metro de la ciudad, pintando silenciosamente símbolos sin sentido por todo Hong Kong. Si puedes utilizar la ciudad como lienzo, es muy posible que puedas usarla para contactar con otros Wu-Keng... claro que siempre existe el peligro de atraer la atención de tus más mortales enemigos, los Wu Lung.

Sugerencias: No dejes que nada te afecte. Muestra respeto y cortesía cuando sea necesario, pero no dejes que nadie atraviese tu caparazón. Cumple tus obligaciones para con tu juk ak con toda la piedad que te atrevas a mostrar. Avanza con la corriente, sobrevive durante los próximos años, y la libertad mágica será tuya... aunque aún está por ver si tu alma también lo será.

Magia: La Entropía controla tu destino, y el conocimiento de esa Esfera te proporciona una gran sensación de seguridad. Aún así, sólo estás empezando a darte cuenta de la vida que tus votos a los Wu-Keng te están impidiendo vivir. Pero amas a A-ma, y nunca dejarías de cumplir la promesa que le hiciste mientras su alma siga atrapada. Dibujar salvajes trazos de pintura por las paredes es lo único que te proporciona algo de alegría en la vida. Puede que haya algo de magia en ello, además...

Equipo: Grabadora, ocho botes de pintura en spray, vendajes de algodón en los pies, dardos envenenados.



ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Mártir*
Esencia: *Buscadora*
Conducta: *Solitaria*

Tradición: *Wu-Keng*
Mentor:
Cábala: *Artista silenciosa*

Atributos

Físicos

Fuerza _____ ●○○○○
Destreza _____ ●●●●○
Resistencia _____ ●○○○○

Sociales

Carisma _____ ●●○○○
Manipulación _____ ●●●●○
Apariencia _____ ●●○○○

Mentales

Percepción _____ ●●●●●
Inteligencia _____ ●●○○○
Astucia _____ ●●●○○

Habilidades

Talentos

Alerta _____ ●●○○○
Atletismo _____ ○○○○○
Callejeo _____ ○○○○○
Consciencia _____ ●●●○○
Enseñanza _____ ○○○○○
Esquivar _____ ○○○○○
Expresión _____ ○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○
Intuición _____ ○○○○○
Pelea _____ ●●○○○
Subterfugio _____ ●○○○○

Técnicas

Armas C. C. _____ ●●○○○
Armas de Fuego _____ ●●○○○
Conducir _____ ○○○○○
Do _____ ○○○○○
Documentación _____ ○○○○○
Etiqueta _____ ●●○○○
Liderazgo _____ ○○○○○
Meditación _____ ○○○○○
Sigilo *grácil* _____ ●●●●○
Supervivencia _____ ○○○○○
Tecnología _____ ○○○○○

Conocimientos

Ciencias _____ ○○○○○
Cosmología _____ ○○○○○
Cultura _____ ○○○○○
Cultura y Sociedad _____ ○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Informática _____ ○○○○○
Investigación _____ ○○○○○
Leyes _____ ○○○○○
Lingüística *Inglés* _____ ●○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○

Esferas

Cardinal _____ ●●○○○
Correspondencia _____ ○○○○○
Entropía _____ ○○○○○

Espíritu _____ ●●○○○
Fuerzas _____ ●●○○○
Materia _____ ○○○○○

Mente _____ ○○○○○
Tiempo _____ ○○○○○
Vida _____ ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

Aliados _____ ●●○○○
Avatar _____ ●○○○○
Arcano _____ ●●●●●
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Areté

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Fuerza de Voluntad

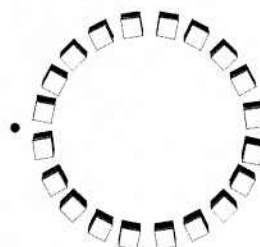
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Otros rasgos

Tiro con cerbatana _____ ●●●●○
Venenos _____ ●●●○○
Herbalismo _____ ●●○○○
Expresión artística _____ ●●○○○
Arobacias _____ ●●○○○



Paradoja

Experiencia



Wu Lung: Los Magos Dragones

Por Wade Racine y Aaron Anderson

*La red del cielo se extiende ampliamente.
A través de sus gruesas mallas,
nada puede escapar.
—Lao Tzu, Tao Te Ching*



Michael Lee avanzaba con cuidado por entre la multitud nocturna que atestaba las calles del Distrito Internacional. Mucha gente había acudido a contemplar el espectáculo; los dragones, hechos de lámparas maravillosamente talladas, se abrían paso a través de la oscuridad, celebrando el final del Año Nuevo Chino y la llegada de la primavera. Los petardos estallaban, mientras los tambores y los platillos resonaban como acompañamiento.

Michael no se detuvo a mirar. El sueño en el que había visto a su madre aún permanecía fresco en su mente. Le había parecido tan real, aunque hacía ya cinco años que su madre había muerto. Le había dicho que debía buscar a un hombre llamado Maestro Qu Yuan, que le mostraría algo muy importante... algo referente a un legado... o a un derecho de nacimiento. No podía creer que de verdad estuviera buscándolo.

Subió por unas estrechas escaleras, y con cada escalón que subía un sentimiento de terror crecía en su interior. Contemplando la descascarillada pintura de la puerta, pensó en darse la vuelta. "Ya estoy aquí, así que debería entrar", se dijo mientras llamaba a la puerta.

Un anciano, encorvado por la edad y que vestía una amplia túnica dorada, le abrió la puerta y se hizo a un lado, indicándole que pasara. "¿Maestro Qu?" preguntó Michael; en respuesta, el anciano únicamente asintió con la cabeza. Luego Michael entró.

La habitación no tenía casi muebles, y Michael se giró para volver a preguntar al anciano mientras la puerta se cerraba. Sorprendido, dio un grito ahogado. Ante él se encontraba el Maestro Qu, pero no el anciano encorvado que era un momento antes. Se veía alto e imponente, y vestía la túnica de color verde jade de los señores Manchúes. "Sí, Michael, es hora de que descubras algunos secretos", dijo el Maestro Qu en el dialecto Manchú que Michael había aprendido de su madre. "Puesto que eres uno de los nuestros".

Introducción

Remontándonos cuatro mil años atrás en su historia mágica, podemos ver que los ancianos magos Wu Lung, los Magos Dragones, han sido una importante fuerza cultural y política en China durante mucho tiempo. Aunque la estructura formal del Arte era muy escasa antes del reinado del Primer Emperador, los Wu Lung siempre han estado unidos por la veneración mágica de sus ancestros. Supuestamente, su magia surge de esta fuente. Hasta hace muy poco, los Wu Lung siempre habían sido los consejeros y hechiceros de la Corte Imperial China; incluso muchos Emperadores han sido hechiceros Wu Lung. El cambiante mundo moderno les hizo perder su poder, pero en los últimos tiempos ha tenido lugar un resurgimiento de la cultura y las tradiciones chinas más allá de las fronteras del país.

Los Wu Lung se han convertido en un grupo muy clandestino en las últimas cinco décadas, desde que Mao y sus seguidores ganaron la sangrienta guerra civil china y pusieron a gran parte de la población en contra de las viejas tradiciones. Una gran parte de la culpa de la caída de los Wu Lung la tienen los Wu Keng, o Nung Wu (magos campesinos) como los Wu Lung los llaman despectivamente. Mientras la estrella del hombre común se ha ido alzando, las de las antiguas dinastías se han ido ensombreciendo. Hasta ahora...

Los magos Wu Lung practican una magia basada y concentrada en los espíritus de los muertos, y tienen muchos cielos e infiernos que componen la otra vida china. Creen que el mundo posee un orden natural, que algunos están destinados a gobernar y otros están destinados a trabajar duro. También creen que los propios Cielos están dirigidos por la Burocracia Celestial, y que en las tierras *bajo* el Cielo debería imitarse esta organización.

Los Wu Lung reglamentan sus artes mágicas de un modo muy estricto. Descubren a los *Sheng Shou* (novicios) a través de la adivinación y de la consulta con sus ancestros y con los ancestros de los elegidos. Estos ancestros son enviados a los elegidos para ayudar a guiarlos al lugar adecuada-

do dentro de la rígida jerarquía Wu Lung, y constituyen el Avatar del elegido. Cuando el *Sheng Shou* progresa y demuestra su valía, es promocionado dentro de la burocracia y se le enseñan nuevos rituales.

El contacto frecuente con los espíritus de los muertos inspira a los Wu Lung a que adopten maneras y vestimentas arcaicas. Aunque pocas veces muestran estas afectaciones en público, en privado no es extraño encontrar a un Wu Lung vestido como un noble señor Manchú, llevando finas túnicas de seda, joyería de jade y elaborados maquillajes. Los *Sheng Shou* más nuevos, que están más apegados a las costumbres modernas, no son tan dados a vestirse de modo tradicional, aunque muchos aún lo hacen.

Los Wu Lung, aunque consideran que estos son tiempos oscuros para China y para el mundo en general, están convencidos de que van a sobrevivir, como siempre han hecho, superando los ajustes en el equilibrio del Cielo. Ésta no es la primera vez que se han visto despojados del poder en China, y tampoco será la última; los Magos Dragones siempre consiguen salir triunfantes. Sin embargo, también creen que es de estúpidos esperar a que la suerte llegue. El hombre sabio se construye su propia suerte mediante sus acciones apropiadas y armoniosas. Los Nung Wu serán expulsados de nuevo, y los Wu Lung se convertirán en los nuevos gobernantes de China en la Ciudad Oculta.

Léxico

Burocracia Mágica: El nombre de la estructura burocrática de los Wu Lung.

Ch'uang Shih: Un iniciado, aceptado como estudiante de los Wu Lung.

Ch'ung T'u: Paradoja.

Chi: Quintaesencia.

Chi Neng: Areté.

Esferas: Los nombres de los Wu Lung para las Esferas son los siguientes: T'ung Ch'ing (Correspondencia), Hun Luan (Entropía), Yao Su (Fuerzas), Sheng Ming (Vida), Wu Chih (Materia), Hsin (Mente), Li (Cardinal), Ching Shen (Espíritu), Shih Chien (Tiempo).

Feng Huang: Fénix, una representación china del pájaro eterno, distinta de la creencia occidental, y una de las poderosas criaturas que forman parte de la Trinidad de la Burocracia Mágica.

Feng Huang Hou Wu: La Maga-Emperatriz Fénix, la esposa mágica del Mago-Emperador Dragón.

Hu: Tigre, una de las poderosas criaturas que forman parte de la Trinidad de la Burocracia Mágica.

Hu Kuei Tsu Wu: El Mago Lord Tigre, el más importante de los Lores de los Wu Lung, y líder de los ejércitos del Emperador Dragón.

Kuei Tsu: Lord, uno de los sirvientes directos del Emperador Dragón. El Lord Tigre es el más poderoso de todos.

Kuei Lung Ch'uan: Kung fu del Espíritu Dragón, un arte marcial refinado por la Escuela del Tigre (consultar el final del capítulo).

Lung: Dragón, una de las poderosas criaturas que forman parte de la Trinidad de la Burocracia Mágica.

Nan Wu: Mago, rango de un mago Wu Lung investido.

Nung Wu: Literalmente "magos campesinos", apodo despectivo de los Wu-Keng.

Pu Chang: Ministro. Hay un ministro para cada una de las nueve Esferas, siendo el más importante el Pu Chang Ching Shen, el Ministro de los Espíritus.

Sheng Shou: Un novicio, el rango más bajo de los Wu Lung.

Shih Li: Tas.

Sifu: Maestro o profesor.

T'ien K'ung te Huang Ti Wu Lung: Emperador Celestial de los Magos Dragones, comúnmente llamado Huang Ti Wu Lung o Mago-Emperador Dragón.

Tsu Tsung: Ancestro; también se usa para referirse al Avatar de un Wu Lung.

Wu: Mago, se utiliza para referirse a cualquiera que practique cualquier clase de magia.

Trasfondo: rivales bajo el Cielo



Los Wu Lung han existido desde que los chinos comenzaron a venerar a sus ancestros, hace casi cuatro mil años, pero comenzaron siendo un grupo desunido y poco armonioso. No fue hasta el reinado de Qin Shihuang, el Primer Emperador que unificó China en el año 221 a.C., que los Wu Lung comenzaron a trabajar juntos. Aprovechándose del miedo a los muertos y al otro mundo que sentía Qin Shihuang, un Wu Lung llamado Fu Xia ayudó al Primer Emperador a asegurarse un lugar de poder en el otro mundo. Gracias a este acuerdo, los Wu Lung obtuvieron un increíble poder en el mundo temporal y Fu Xia fue nombrado el Primer Emperador de los Wu Lung. Desde entonces, prácticamente todos los emperadores de China han sido aconsejados por magos-emperadores de los Wu Lung; muchos de estos emperadores eran Wu Lung ellos mismos.

A través de los siglos, el poder de los Wu Lung creció, y se afianzaron por completo dentro de la burocracia, adoptando el Legalismo, el sistema de duras pero realistas leyes que seguían los gobernantes de la antigua tierra. Incluso durante el reinado de los mongoles, los Wu Lung permanecieron en el poder, como consejeros de los Khans, y a través de ellos establecieron contactos con Occidente. Con el tiempo, los Magos Dragones aplastaron brutal y cruelmente a todos sus rivales mágicos en China, prestando especial "atención" a los Wu-Keng y a la Hermandad Akáshica. Tuvieron mucho éxito, y, cuando no, fueron capaces de recuperarse rápidamente. Aunque en ocasiones los Wu-Keng consiguieron obstaculizar o destruir el gobierno imperial, los Wu Lung restauraban rápidamente el armonioso equilibrio que les era dictado por el Cielo.

En 1321, un pequeño grupo de Wu Lung, Artificieros que habían abrazado el Legalismo, fueron enviados desde la Burocracia Mágica para asistir a la Convención de la Torre Blanca. Con el tiempo, se unieron a la Orden de la Razón como parte de la Convención de Artificieros, y allanaron el camino para siglos de buenas relaciones con los Wu Lung. Después de todo, la razón de ser de la Orden era frenar a grupos de magos menores indisciplinados y desenfrenados como los Wu-Keng, no a los disciplinados y majestuosos servidores imperiales como los Wu Lung.



Cuando los propios Wu Lung fueron invitados a participar en la Gran Asamblea, declinaron este ofrecimiento, basándose en los primeros (y hostiles) contactos que habían tenido con la Orden de Hermes. Los Wu Lung no veían nada positivo en asociarse con aquellos bárbaros occidentales ligeramente iluminados, especialmente puesto que la Gran Asamblea también había invitado a la Hermandad Akáshica.

A finales del siglo XVII, los Wu Lung decidieron que su ayuda a la Corte Imperial debía ser más enérgica. El emperador tenía miedo del poder militar de los monjes Shaolin, y temía que se volvieran contra el estado. Los Wu Lung sabían que el Templo Shaolin era un bastión Akáshico, y ofrecieron al emperador ayuda mágica para luchar contra un enemigo mágico. Sabiamente, el emperador aceptó. El conflicto seguía en aumento, y los Wu Lung y los Akáshicos se batían en duelos mágicos y de artes marciales por las calles de la ciudad y por las aldeas. Estas legendarias batallas son la fuente de muchas de las leyendas chinas sobre la hechicería y lo sobrenatural. La guerra llegó a su punto más álgido en 1735, cuan-

do los Shaolin apoyaron una rebelión campesina contra la dinastía Manchú Ch'ing. El estilo de lucha de los Shaolin era muy superior al de los soldados del emperador. Éste, temiendo que los monjes aplastaran a sus tropas, pidió a Li Te-yu, el Lord de los Mil Tigres, que le ayudara a arrasar el Templo Shaolin. El ataque fue todo un éxito, y el poder Akáshico en China fue destruido. Las relaciones entre los Wu Lung y la Hermandad Akáshica continúan siendo hostiles a día de hoy.

Por desgracia, ni siquiera el Lord de los Mil Tigres podía imaginarse la traición que se avecinaba cuando la Orden de la Razón se convirtió en la Unión Tecnocrática. Ayudada por los conocimientos que los Artificios poseían sobre los Wu Lung, la Tecnocracia inundó China de armas de fuego, barcos y engaños mercantiles e industriales. Cuando los japoneses invadieron China en la década de los treinta, el poder de los Wu Lung finalmente se desmoronó. En la actualidad, con los comunistas controlando China, los Wu Lung lo van a tener muy difícil si quieren recuperar su gloria y su poder.

Cultura



La creencia de los Wu Lung en el poder de la tradición y en la sabiduría de los espíritus ancestrales, hace que desde fuera muchos les consideren pasados de moda. Sin embargo, sus antiguos rituales y sus elaborados ritos son muy poderosos, puesto que el antiguo pacto entre Fu Xia y Qin Shihuang aún sigue vigente. Los Wu Lung, por su parte, continúan buscando la ayuda y la guía de sus ancestros en prácticamente todas las grandes tareas que emprenden, y realizan sus increíblemente poderosos rituales con el fin de recuperar su perdida posición de poder en China.

Pero los Magos Dragones no cierran los ojos ante las ventajas de la época moderna. A causa de la influencia de los nuevos aprendices (muchos de los cuales han nacido fuera de China, y no se adhieren de un modo tan estricto a la ética, las creencias y las prácticas chinas tradicionales) los Wu Lung están cambiando. Los actos de la Emperatriz Fénix han abierto las puertas de los Wu Lung a las mujeres por primera vez, y la influencia de éstas se está dejando notar cada día más. El actual Emperador Celestial de los Magos Dragones sigue una sencilla filosofía de veneración a los ancestros por su sabiduría y no por su poder, y ha comenzado a prescindir de parte de la parafernalia menos útil de la Corte Imperial.

Aún así, todos los Wu Lung son conscientes de que China posee una cultura rica y hermosa. No ignoran esta belleza y esta herencia como sugiere la idea estética de la "vasija vacía" Taoísta. Al contrario, creen que esta vasija debería llenarse, consumirse, asimilarse y luego rellenarse de nuevo. De ahí que se rodeen de todo aquello que les recuerda a su cultura, para que les inspire a hacer aquello que el Cielo considera armonioso.

En la actualidad, los Wu Lung residen en Hong Kong, pero mantienen su existencia en secreto (ver Capítulo siete). Trabajando desde allí hacia el exterior, los Magos Dragones expanden su influencia por las comunidades chinas de todo el mundo, especialmente en América. Muchos de los nuevos Sheng Shou provienen de estas comunidades, trayendo consigo ideas de armoniosa integración entre Oriente y Occidente. El Arte está especialmente presente en las comunidades chinas de Vancouver, Seattle, Los Ángeles y San Francisco. Desde San Francisco, esperan poder entrar de nuevo en China dentro de muy poco tiempo.

La actitud de los Wu Lung hacia los mundanos cambia a medida que más jóvenes Sheng Shou entran a formar parte de la burocracia. En lugar de tratar a los campesinos como siervos, algunos Wu Lung modernos los consideran los consortes de las Tradiciones, valiosos sirvientes y aliados que poseen su propio lugar dentro de la Burocracia Mágica. Algunos incluso han aprendido un puñado de ritos y rituales básicos, aunque no pueden progresar más allá sin ser elegidos por los Tsu Tsung (es decir, si no son Despertados). Los contactos con otros magos a parte de los Wu-Keng, la Tecnocracia y las Tradiciones han sido como mucho esporádicos, pero los Wu Lung están en la actualidad más abiertos a este tipo de contactos que en el pasado, especialmente si otros magos pueden ayudarles en su lucha definitiva para recuperar el poder sobre China.

Creencias

La metafísica de los Wu Lung es, como poco, complicada, y sigue muy de cerca la mitología y las leyendas de la tradición china. Para ellos, el universo consiste en: el Cielo, el reino espiritual; la Tierra, el reino

base; y el Hombre, que existe entre ambos. Todo está ordenado según la perspectiva del Cielo; este orden es establecido y mantenido por la Burocracia Celestial. El Reino Celestial de Jade es gobernado por el Augusto Personaje de Jade, y el Reino Oscuro de Jade es gobernado por el Primer Emperador, Qin Shihuang. Ambos son a su vez supervisados, según las tradiciones del Legalismo, por la Burocracia Celestial.

El Reino Oscuro de Jade (consultar el libro de **Wraith** que lleva ese mismo título) no es un infierno, sino el lugar al que van a parar los muertos cuando abandonan la Tierra. Pocos Wu Lung han estado allí, y quienes han sobrevivido se niegan a hablar del viaje; lo único que dicen es que les fue mostrada una senda mayor hacia la iluminación.

Por el contrario, el Reino Celestial de Jade no es donde van los muertos, sino el destino de la ascensión corporal de aquellos que demuestren tener una mayor valía. Ésta es la base de la creencia Wu Lung en la Ascensión: quienes demuestran su valía dentro de la Burocracia Mágica de los Wu Lung llamarán la atención de la Burocracia Celestial, y podrán unirse a ella en el Reino Celestial de Jade. Aquellos Wu Lung que no Asciendan, tienen asegurado un puesto en la Burocracia del Reino Oscuro de Jade.

Allí está también el hogar de la propia Burocracia Celestial, lo que otros magos llaman la Corte de la Umbra Oriental, hogar de las muchas criaturas míticas de las leyendas chinas, incluyendo a los Dragones Celestiales. Aunque la Burocracia Celestial no se involucra directamente en los asuntos del Hombre o de la Tierra, los Wu Lung se consideran a sí mismos el eslabón vital que une la voluntad de la Burocracia Celestial con el mundo mortal. Es la divina providencia de los Wu Lung hacer realidad la voluntad de la Burocracia Celestial.

Venerando a sus ancestros de los Reinos Celestial y Oscuro de Jade, los Wu Lung obtienen su poder para controlar la magia. Pero la Burocracia Celestial posee unas reglas muy estrictas sobre el modo en que ese poder debe ser distribuido; cualquier desviación del ritual o de la ceremonia tendrá consecuencias terribles. Aunque los Wu Lung más ancianos aún recuerdan los tiempos en los que Ch'ung T'u (la Paradoja) no era un problema, los más jóvenes han comenzado a creer que la Tecnocracia ha obligado a que la Burocracia Celestial imponga reglas cada vez más estrictas. Defienden la teoría de que recuperando las antiguas tradiciones y creencias, la Burocracia Celestial se apaciguará y Ch'ung T'u perderá importancia.

Estilo mágico

La práctica de la magia no es algo que los Wu Lung se tomen a la ligera. Todos los aspectos de la magia deberían ser cuidadosamente considerados, una creencia que se ve reflejada en el estricto cumplimiento de los rituales. A pesar de su aislamiento (geográfico e intelectual) de otros magos, los Wu Lung poseen una comprensión de la magia y de las Esferas muy sofisticada. Creen en la Trinidad del Dragón, el Fénix y el Tigre, al igual que la Hermandad Akáshica. Su jerarquía refleja esta creencia, siendo el Emperador Dragón, la Emperatriz Fénix y el Lord Tigre los principales gobernantes. Aún así, prefieren concentrar sus prácticas mágicas reales en las Esferas de Espíritu y Fuerzas, que representan los poderes del Cielo y la Tierra.

Los Otros Mundos ofrecen a los Magos Dragones gran cantidad de posibilidades que se les niegan en la Tierra. Incluso ahora, los niveles más altos de la Burocracia Celestial preparan un poderoso ritual en el Salón de las Siete Nubes, su principal Reino del Horizonte. Aunque la naturaleza exacta de este ritual es desconocida, abundan los rumores entre los Ch'uang Shih y los Nan Wu. El rumor más extendido apunta a las excavaciones de los guerreros de arcilla de los distintos emperadores. Se dice que estos guerreros de arcilla fueron la base para el pacto entre Fu Xia y Qin Shihuang, y que proporcionaron al Primer Emperador su poder en el Cielo. Los guerreros serían poderosos focos, posiblemente utilizados para convocar el poder de Qin Shihuang para que ayude a los Wu Lung, o puede que incluso para traer de vuelta al propio Fu Xia.

Elementos chinos

Los chinos utilizan cinco elementos en lugar de los tradicionales cuatro elementos que comprende la alquimia occidental. Son el fuego, la tierra, el metal, el agua y la madera. Para los Wu Lung es muy importante utilizar Yao Su para entender cómo se relacionan estos elementos entre ellos, y así poder crear o contrarrestar Efectos del modo adecuado.

Elemento	Asociaciones	Crea	Destruye
Fuego	verano, crecimiento, alegría	Tierra	Metal, derritiéndolo
Tierra	transformación, pensamiento	Metal	Agua, reteniéndola
Metal	otoño, cosecha, preocupación	Agua	Madera, cortándola
Agua	invierno, almacenaje, miedo	Madera	Fuego, apagándolo
Madera	primavera, nacimiento, ira	Fuego	Tierra, cubriéndola

Así, si un Wu Lung desea utilizar Yao Su para crear algo hecho de Tierra, puede usar Yao Su de Tierra, la base para la creación, así como de Fuego, puesto que el fuego ayuda a crear tierra. Destruir este mismo objeto se lograría con Yao Su de Madera, y el Efecto mágico tendría que ver con cubrir la tierra. En términos de juego, todos estos Efectos provienen de Fuerzas, pero los elementos marcan la diferencia en el desarrollo de la historia.

La política es tan importante dentro de la Burocracia Mágica como lo es el estudio real de la magia, y los Wu Lung practican las intrigas políticas con una sutileza y una habilidad que hacen que Maquiavelo parezca un incompetente. Los Wu Lung siempre son pacientes, y a menudo tardan décadas en hacer que un movimiento político alcance todo su potencial. La política y la magia van intrínsecamente unidas: ascendiendo en el escalafón de la Burocracia Mágica, uno puede obtener acceso a magia más poderosa y a las enseñanzas de los Chu Jen (Maestros) de mayor renombre. Los Wu Lung usan habitualmente estas habilidades dentro del mundo de los negocios, y son muy ricos, tanto individualmente como de un modo colectivo.

A pesar de las riquezas materiales, casi todos los Magos Dragones se sienten muy cómodos en el Salón de las Siete Nubes, donde los dragones menores retozan en una hermosa tierra y el mundo parece pacífico, ordenado y reconfortante. A muchos jóvenes Ch'uang Shih se les permite la entrada al Salón como recompensa, y allí descubren la verdadera belleza y la armonía que forman los cimientos de la filosofía mágica de los Wu Lung.

Esferas

La Esfera más importante para un Wu Lung es Ching Shen (Espíritu). Esta disciplina le garantiza el contacto con sus ancestros, le une a su Tsu Tsung (Avatar) y le proporciona información sobre los muertos (incluso sobre sus enemigos muertos). Los Wu Lung poseen una comprensión muy sofisticada de esta Esfera, intrínsecamente ligada a los conceptos de la Teluria y el Tapiz. Otros magos, incluidos los Herméticos, encuentran grandes dificultades a la hora de comprender estos complejos conceptos. Ching Shen es la primera Esfera que se enseña a todos los Sheng Shou, y forma las bases sobre las que se asienta la visión de la realidad que tienen los Wu Lung; contemplando el mundo de los espíritus, uno es capaz de comprender el tejido del Tapiz. Sin esta Esfera, un Wu Lung no es nada. El Dragón es el símbolo celestial de Ching Shen.

Para usar Ching Shen, un Wu Lung debe de estar en las mejores relaciones posibles con su Tsu Tsung, su Avatar ancestral. Si no apacigua al Tsu Tsung con oraciones, regalos y ofrendas, renuncia a su capacidad para contactar con los espíritus (pierde su nivel de Espíritu), y las noticias sobre su irreverencia se extienden rápidamente por los Burocracias Celestial y Mágica. Si la ofensa al Tsu Tsung es grave, incluso podría ser enviado a cumplir una búsqueda de gran dificultad para apaciguarlo.

Tradicionalmente, Yao Su (Fuerzas) es la segunda Esfera en importancia y le segunda que es dominada con más frecuencia. Los Wu Lung creen que en el mundo existen cinco elementos, y que todas las cosas están compuestas de estos cinco elementos. Sin embargo, esta creencia no se entiende de un modo literal, y los elementos se consideran energías y no materia física. Los Efectos de Yao Su más habituales provienen de uno o varios de estos elementos. Los alquimistas Wu Lung son los grandes profesores de esta Esfera, y son muy hábiles combinándola con Wu Chih (Materia). Utilizando Yao Su de fuego o de oro, un alquimista Wu Lung puede usar Wu Chih para crear con ellos las Siete Espadas de Oro del Tigre, una pared impenetrable de espadas mágicas. Los Efectos de Yao Su suelen ser peligrosamente vulgares en el mundo moderno, aunque los chinos más ancianos no son considerados Durmientes cuando presencian este tipo de magia en acción. El Tigre simboliza al Yao Su.

"Magia de las mujeres"

Las mujeres han sido aceptadas abiertamente dentro de los Wu Lung gracias a la influencia de la Emperatriz Fénix (y gracias a su insistencia en que los Wu Lung necesitan más mujeres entre sus filas para armonizar con el Cielo), pero se dedican menos a la Esfera de Yao Su y más a la de Sheng Ming (Vida). Todas las mujeres Shen Shou aprenden Sheng Ming como parte de su aprendizaje en la Escuela del Fénix, y la única mujer Chu Jen, Flor de Luna, es una Maestra en esta Esfera.

Las mujeres Wu Lung, siguiendo las enseñanzas de la Escuela del Fénix, creen que Sheng Ming es más sutil que Yao Su, aunque con ambos se consigan los mismos resultados. A través de esta Esfera, las mujeres Wu Lung esperan poder evitar los problemas de Ch'ung Tu (la Paradoja). Se dice que la emperatriz Fénix incluso es capaz de utilizar Sheng Ming en conjunción con Ching Shen para alcanzar una especie de inmortalidad, trasladando su esencia inmortal a un nuevo cuerpo en el momento del nacimiento. La propia Emperatriz Fénix se ha reencarnado unas trece veces, y su dominio de esta conjunción no tiene igual.

Focos habituales

Cada mago (y, de hecho, cada tarea) requiere de su propio foco. Las reglas para controlar el estilo de magia de los Wu Lung son muy estrictas en lo que se refiere a los objetos que se requieren para una tarea determinada, así que no es raro que un Wu Lung de viaje lleve con él una gran bolsa con estos objetos. Por ejemplo, una pequeña estatuilla de jade de un guerrero medieval chino debe utilizarse siempre para la fórmula de **Convocar Guerrero de Jade**. Sin embargo, el modo exacto en que se utilice la estatuilla dependerá de cada mago. Entre los focos más habituales se incluyen:

- Seda; abanicos; incienso; una gran variedad de objetos hechos de jade o de oro; emblemas y símbolos imperiales; polvos puros de los cinco elementos (mezclados o por separado); relicarios ancestrales portátiles; varas de oración; cuentas de oración; papel de arroz con símbolos chinos astrológicos o alquímicos; hexagramas; arroz; monedas chinas; petardos; oración, cantos y meditación; y prácticamente cualquier cosa asociada con los dragones chinos.

Organización

Una estricta jerarquía gobierna a los Magos Dragones; el ascenso supone un complejo proceso de perfección mágica, personal y espiritual (y quizá también algo de habilidad política). En total, existen aproximadamente unos cien Wu Lung Despertados vivos. La mayoría de ellos son de nivel Nan Wu o menor. Los rangos más altos están muy limitados en número, y nadie puede reemplazar a uno de estos Wu Lung mientras vivan (lo que pueden ser siglos).

- El T'ien K'ung te Huang Ti Wu Lung, o el "Emperador Celestial de los Magos Dragones", se sienta en lo alto de la Burocracia Mágica de los Wu Lung. Su palabra es ley en toda la sociedad Wu Lung. Se dice que el actual Emperador Dragón ha vivido más de mil años de modo continuado. De acuerdo con la tradición Wu Lung, no tiene otro nombre a parte de su título.

- Su esposa, Feng Huang Hou Wu, o la "Maga-Emperatriz Fénix" se sienta por debajo del propio emperador. Ella proporciona el yin al yang del Emperador Dragón, y forma la segunda parte de la tríada que lidera la Burocracia Mágica. Tampoco tiene otro nombre que no sea su título.

- El Hu Kuei Tsu Wu, el Mago Lord Tigre, forma la tercera parte de la tríada de líderes. El primero entre los nueve Lores, el Lord Tigre dirige los ejércitos del Emperador Dragón. El Lord Tigre actual es Meng T'ien. El Lord Tigre es el designado para acceder al Trono de los Magos Dragones si el Emperador Dragón muriera.

- Otros ocho Lores, o Kuei Tsu, supervisan la Educación, la Inteligencia, el Legalismo, las Provisiones, los Documentos, la Religión, la Tradición y el Tesoro. Cada uno realiza su función particular y por separado del resto, pero todos deben trabajar juntos para hacer que la Burocracia Mágica funcione como es debido.

- Pu Chang, o Ministros, guardan los archivos de los conocimientos mágicos de los Magos. Existen nueve Ministros, uno por cada Esfera de magia, que se encargan de buscar nuevos candidatos para el puesto de Maestro. Cada Ministro es escogido por el propio Emperador Dragón.

- Un Sifu (Maestro o Profesor), no forma parte de la Burocracia Mágica. Sifu es simplemente un término honorífico que se otorga a quie-

nes demuestran su Dominio en la Esfera Ching Shen, o en cualquier otra Esfera. Los Sifu son los únicos autorizados para enseñar a los Sheng Shou, y poseen jerarquía propia, basada en los conocimientos, a parte de sus otros rangos. Cuanto más saben, más alta es su posición.

- Los **Nan Wu**, o magos, componen las bases de los Wu Lung. Estos Nan Wu están divididos en nueve niveles, llamados "oficinas", y cada uno de ellos es designado por el lord al que sirven. Así, un nuevo Nan Wu al servicio del Lord de la Inteligencia sería "un Nan Wu de la Primera Oficina de Inteligencia". Los propios lores se encargan de la promoción dentro de las oficinas, lo que a menudo pasa por aprobar un tedioso examen de Servicio Mágico. Los Nan Wu tienen la posibilidad de cambiar de lord si existe alguna vacante.

- Por debajo de los Nan Wu se encuentran los **Ch'uang Shih**, los estudiantes senior (el rango en el que deberían comenzar la mayoría de los personajes de los jugadores). Cada estudiante está oficialmente al cargo de un Sifu, pero los Ch'uang Shih a menudo aprenden más los unos de los otros (y de las tareas que se les encargan) de lo que aprenden directamente de su Sifu. Como los Nan Wu, los Ch'uang Shih están divididos en nueve oficinas, y sirven a las órdenes del lord de su Sifu. Para ser promocionado a Nan Wu, el Ch'uang Shih debe pasar varias pruebas físicas y exámenes escritos, y en ocasiones completar una búsqueda determinada que le sea encomendada por su Maestro y su lord. Por ejemplo, los alumnos de la Escuela del Tigre deben demostrar sus habilidades marciales (tanto físicas como mágicas), y deben aprobar un examen sobre los escritos Su Tzu. Alguien que estudie con un Sifu de la Escuela del Dragón deberá demostrar que posee un alto nivel de Chi Neng, y puede que se le exija que recite de memoria los nombres de los gobernantes del Reino Oscuro de Jade. La Escuela del Fénix, la más nueva de todas, que está compuesta por mujeres Wu Lung en su totalidad, ha empezado recientemente a hacer exámenes escritos a sus alumnas, puesto que se centra más en el equilibrio entre la vida y la muerte y en la renovación del siempre cambiante ciclo vital.

- Por último, están los **Sheng Shou**, los más bajos de los más bajos, los estudiantes junior y los novatos. Los Sheng Shou también se dividen en nueve grupos, llamados "sillas" en lugar de oficinas. Cada uno sirve sólo a su Maestro, y no puede presumir de servir a un lord puesto que aún no se lo ha ganado. Un Sheng Shou se convierte en Ch'uang Shih tras superar las pruebas designadas por su Maestro.

Iniciación

La iniciación a los Wu Lung es un asunto muy metódico. Cuando un Maestro se prepara para aceptar a un nuevo estudiante, busca a un **Sheng Shou** en la cúspide de su consciencia. El Maestro contacta con su Tsu Tsung, que a su vez contacta con otros Avatares hasta que encuentra a un **Sheng Shou** potencial. El Tsu Tsung del Maestro se muestra ante el Avatar del novicio, a menudo apareciéndose al iniciado en un sueño. En este sueño, los espíritus de los ancestros, tanto inmediatos como distantes, Despiertan al Avatar del novicio y crean un vínculo entre ellos. Entonces el novicio es guiado hasta el Maestro, y comienza el aprendizaje. Después de un tiempo determinado por el Maestro, el novicio se traslada al Reino del Horizonte para continuar sus estudios. Allí comienza a aprender los rituales y los ritos que forman el corazón de la práctica Wu Lung.

Con el tiempo, el **Sheng Shou** estará preparado para pasar a ser un **Ch'uang Shih**, es decir para Iniciarse. Tras superar una prueba altamente estandarizada y complicada, suele tener que realizar una búsqueda designada por su Maestro. Cuando completa dicha búsqueda con éxito, el nuevo **Ch'uang Shih** es investido con los símbolos de jade correspondientes a su lugar en la Burocracia Mágica.

Luego el **Ch'uang Shih** puede elegir entre continuar estudiando con su Maestro o buscar otro **Chu Jen** del que aprender. Los Iniciados más brillantes y prometedores incluso pueden conseguir que un **Pu Chang** (ministro) les instruya o se haga cargo de sus estudios, y unos pocos, los

mejores, tienen la suerte de aprender de uno de los **Kuei Tsu** (lores). Aún así, es habitual que un **Ch'uang Shih** pase gran parte de su tiempo estudiando por su cuenta y dedicado a la introspección, reflexionando sobre la misma naturaleza de ser un Wu Lung en el siglo XX.

Para ascender a Nan Wu, el **Ch'uang Shih** debe superar muchas pruebas, tanto escritas como prácticas, y el iniciado debe haber sido capaz de llegar al círculo más alto de los **Ch'uang Shih**. Los Nan Wu investidos son libres de viajar liberados de la servidumbre a un Maestro (aunque muchos entran al servicio de un lord o incluso del emperador). Las filas de los Nan Wu, diezmadas por la caída del emperador y la guerra contra los Nung Wu, por fin han empezado a aumentar su número poco a poco. Según su número va creciendo, los Wu Lung se preparan para regresar a China una vez más, y muchos Nan Wu van entrando en China a través de Hong Kong para evaluar la fuerza y el poder de los Wu-Keng.

Los **Chu Jen** (Maestros) poseen grandes habilidades, y disfrutan de un enorme respeto en todos los niveles de la Burocracia Mágica. Muchos les consideran la esperanza para el futuro, puesto que instruyen a los magos del mañana. Los **Chu Jen** son elegidos por un consejo de **Pu Chang**, y deben demostrar su dominio de Espíritu y de al menos otra Esfera.

Recientemente, Flor de Luna (ver más abajo) se convirtió en la primera mujer en alcanzar el rango de **Chu Jen**. Demostró un impresionante dominio de las Esferas de Espíritu y Vida combinadas, y ahora enseña a varias estudiantes, todas ellas mujeres.

La existencia de un **Chu Jen** de sexo femenino inquieta a muchos Wu Lung. Hasta hace muy poco tiempo, no estaba permitido que más de una mujer formara parte de los Wu Lung (aunque unas pocas magas dispersas aprendieron secretamente las disciplinas de los Wu Lung). Llamada **Feng Huang Hou Wu** (Emperatriz Fénix), es la consorte del Mago-Emperador Dragón Celestial, y se da a sí misma como la hija de la anterior Emperatriz Fénix y del Emperador Dragón. Cuando su espíritu pasa al nuevo cuerpo, su antiguo cuerpo muere, y ella es de nuevo educada y entrenada para servir como el equilibrio del Emperador Dragón. Desde la caída de la monarquía china, las influencias modernas han llegado incluso a debilitar esta antigua tradición. Varias mujeres han conseguido obtener el rango de **Ch'uang Shih**, y una docena de éstas incluso ha alcanzado posiciones de poder más elevadas.

El ascenso más allá del rango de **Chu Jen** es decidido por el propio **Huang Ti Wu Lung**. Un mago puede convertirse en **Pu Chang** de una Esfera en particular, o incluso en uno de los poderosos **Kuei Tsu**. Los rituales relacionados con esta clase de ascensos son alto secreto, y dependen del puesto que el Wu Lung desee alcanzar. Sin embargo, en todos estos rituales se realiza un viaje a la tierra de los muertos, el Reino Oscuro de Jade.

Acólitos

Los Wu Lung tienen gran cantidad de sirvientes, consejeros y otros asociados. En el pasado, la mayoría eran tratados de una forma muy poco respetuosa. Sin embargo, tras la pérdida de sus hogares en China, los Wu Lung están adoptando una política menos condescendiente hacia sus servidores, para poder conservar sus valiosos servicios. Recientemente, el Emperador Dragón ha decretado que cualquier persona que posea una habilidad necesaria y valiosa y que haga honor a los valores chinos tradicionales, deberá ser tratada con el mismo respeto que si fuera un **Ch'uang Shih**, como determina el Legalismo.

Los acólitos más valorados son los que practican **Lien Chin Shu** (alquimia), **Feng Shui** (conocimiento de la piedra) y **Ts'ao Pen Chih Wu** (herbalismo) como en las habilidades que se describen en el **Libro de las Sombras**. Los Wu Lung los valoran por su habilidad para ayudarles en la creación de artefactos, focos, pociones y amuletos; estas habilidades pueden ser muy útiles durante la elaboración de rituales mágicos. Aunque muy pocos **Feng Shui** trabajan activamente con los Wu Lung, para los magos, sobre todo para los de Hong Kong, es una prioridad el reclutamiento de miembros de este respetable grupo. Los Wu Lung lo consideran

un medio de restablecer el respeto por las enseñanzas tradicionales chinas, especialmente por la veneración de los Tsu Tsung.

Por otro lado, el resto de los acólitos de los Wu Lung suelen ser simples sirvientes. Un puñado de los nuevos Nan Wu busca "socios de negocios" en sus comunidades para ayudar a financiar sus esfuerzos, pero es algo bastante poco habitual. Aún así, la vida de un acólito Wu Lung es bastante cómoda, aunque un poco estratificada, y pocos la abandonarían incluso aunque pudieran.

Conceptos

En un principio, los conceptos de personajes para los Wu Lung pueden parecer limitados a los tipos estirados, metódicos y ceremoniales que solían gobernar la tradición. Esto no tiene por qué ser necesariamente así. Gracias a la influencia de muchos jóvenes Shen Shou y Ch'uang Shih, las posibilidades son infinitas. La única restricción real es que el personaje deberá ser chino, al menos en parte. Algunos Ch'uang Shih modernos son chinos americanos; unos pocos sólo tienen un abuelo chino (habitualmente poseedor de un gran poder espiritual). Mientras el novicio o iniciado honre a sus ancestros y esté preparados para asumir su herencia china, los Wu Lung lo tomarán en consideración.

Puesto que el tiempo pasa a una velocidad diferente en el Reino del Horizonte al que muchos Wu Lung son enviados para realizar sus estudios iniciales, podrás obtener una buena dosis de diversión con personajes anacrónicos, como un miembro de la nobleza china de principios del XIX. También es posible utilizar personajes modernos, como hombres de negocios, eruditos y arqueólogos. El concepto de un practicante de artes marciales tradicionales también puede resultar divertido. Los artistas marciales Wu Lung se consideran a sí mismos los guerreros del Mago-Emperador Dragón, y a menudo terminan sirviendo a las órdenes del Lord Tigre. Al contrario que los sobrios practicantes de las artes Akáshicas, estos guerreros están imbuidos por el feroz espíritu del Dragón de la Tierra y por la ira del Cielo. Poseen la habilidad de realizar maniobras especiales similares al Do, pero más feroces y emocionales.

Recuerda que sólo hace cuarenta y cinco años que comenzó a permitirse a las mujeres formar parte de los Wu Lung. Por lo tanto, no cuentan con mucho respeto, y muchas veces se ven obligadas a ir mucho más allá que los hombres para demostrar su valía ante sus iguales y sus superiores. Las mujeres Wu Lung se han unido para formar la Escuela del Fénix, en oposición a los más violentos servidores del Lord Tigre. La Emperatriz Fénix cree que es posible recuperar China sin provocar un derramamiento de sangre, mediante sutiles rituales que celebren el ciclo de la vida y la muerte, en lugar de simplemente seguir enviando más almas de camino a los cielos y a los infiernos.

Magia habitual



Salto del Lord Tigre Celestial (•• Fuerzas)

Un sencillo aunque potente talento marcial, el Salto suspende la gravedad y acelera la velocidad del mago, consiguiendo así que éste avance distancias increíbles de un salto. El practicante Kuei Lung simplemente marca en su mano los símbolos del Cielo y de la Tierra, grita un poderoso kiai y salta. Los miembros de la Hermandad Akáshica usan un conjuro parecido para huir del peligro.

[Por cada tirada de Areté que tenga éxito, el mago puede saltar seis metros en cualquier dirección.

Sí, este Efecto puede volverse vulgar en cualquier momento, pero es una habilidad bastante habitual en el folclore tradicional chino. En muchas zonas rurales, un practicante de las artes marciales



puede dar saltos increíbles sin provocar incredulidad. Para cubrir distancias mayores de dieciocho metros se necesita un turno completo, y para los avances de más de treinta metros habrá que utilizar dos turnos.

[Cuando se añade al daño provocado por una patada o algún otro golpe, la velocidad del Salto concede un dado adicional a la tirada de daño por cada Salto que el mago obtenga con éxito. No es daño mágico de Fuerzas, sino un extra para la Reserva de Dados. Mientras está en el aire, el mago cuenta con un nivel efectivo de Esquivar de 2; sin embargo, usarlo hace que su Reserva de Dados disminuya, lo que puede provocar que el golpe que haga al final del salto no sea efectivo.]

Levitación (•• Espíritu)

Sintonizando con las sutiles influencias del mundo espiritual, el mago puede alcanzar e incluso llegar a tocar la Umbra, conectándose a ella de un modo muy ligero. Así, el mago obtiene la capacidad de moverse tan rápido como si realmente estuviera en la Umbra. Sus pies se deslizan suavemente unos pocos centímetros por encima del suelo.

[Esta fórmula permite al mago levitar en distancias cortas (hasta nueve metros por turno, unos quince centímetros por encima del suelo) y dura un turno por cada éxito obtenido (dificultad 6). Todo lo que necesita es ver dónde desea ir en ese corto periodo de tiempo. Cualquier obstáculo pequeño (un agujero, pero no una pared) puede ser superado mientras el mago "vuela". Esta fórmula suele emplearse cuando los Durmientes no están mirando, pues de otro modo es lo suficientemente vulgar como para causar problemas.]

Voz de los Ancestros de Jade (•• Mente, •• Espíritu)

La comunicación con aquéllos que han pasado a la otra vida es fundamental para los Wu Lung. Los parientes o los más sabios ancianos que han fallecido pueden ofrecer muy buenos consejos. Un mago puede llegar a utilizar esta magia para hablar con un enemigo muerto en busca de información que quizá no pueda conseguir por las buenas. Usando el nombre del fallecido, el mago puede hablarle a su alma, bien mediante coacción o haciéndole las ofrendas adecuadas.

[Este Efecto permite al mago contactar con un fantasma en las Tierras de las Sombras, especialmente en el Reino Oscuro de Jade. El mago deberá acudir al lugar donde esté enterrado el muerto (o donde estén guardadas sus cenizas) y llamarlo por su nombre. Un objeto que esté muy relacionado con el muerto (es decir, un Grillete) también puede valer, pero el mago aún deberá conocer el nombre del fantasma. Dependiendo del destino del fantasma (ver *Wraith: El Olvido*), el mago obtendrá una aparición fantasmal, una voz incorpórea, o nada de nada. El fantasma no tiene obligación de quedarse, pudiendo marcharse en cualquier momento.]

Trueno del Dragón Yao Su (••• Fuerzas, ••• Espíritu, •• Cardinal)

Todas las cosas son posibles bajo el Cielo, especialmente cuando uno cuenta con años y años de conocimiento mágico a sus espaldas.

Ideas para el Narrador

• **Kun Lun:** El Salón de las Siete Nubes del Horizonte: Aquí existe un maravilloso Reino donde los Wu Lung pueden deleitarse en un lugar que recuerda a la China de épocas pasadas... al menos según su opinión. Del centro de una gran isla surge una montaña; en la cima de la montaña, custodiado por dos poderosos Perros del Templo Celestial, se encuentra el Palacio Celestial del Emperador Dragón. Se rumorea que en el océano que rodea a la isla duerme el Lung Wang, el Rey de los Dragones, hasta que sea convocado por la Burocracia Celestial. También se dice que el Rey de los Monos visita con frecuencia al Emperador Dragón, y hay quien cuenta que en esta isla existen algunos portales hacia los Reinos Celestial y Oscuro de Jade, así como al mismísimo Reino de la Burocracia Celestial.

En algún momento de su entrenamiento, todos los Wu Lung son conducidos aquí para rendir homenaje al Emperador Dragón y a la Emperatriz Fénix, y para continuar sus estudios y su entrenamiento en una de las tres Grandes Escuelas (Dragón, Tigre y Fénix). Aquí, la magia vulgar ni siquiera supone una preocupación, y es un lugar excelente para el desarrollo de búsquedas y aventuras fantásticas.

Este conjuro, el favorito de las fuerzas del Lord Tigre, aprovecha el poder de Yao Su para conjurar viento, agua, espigas y bolas de fuego que atraviesan incluso la carne de los espíritus (efimería). Dibujando en un papel los símbolos de los elementos que desea conjurar, el Mago Dragón captura la esencia de dichos elementos. Cuando quiera utilizar esta magia, sólo tiene que quemar el papel, señalar y gritar el nombre del elemento. En un instante, el papel se consume y la fuerza en cuestión surge del suelo.

[Dependiendo de lo que quiera conseguir, el Wu Lung puede invocar una terrible explosión, una ráfaga de viento, varios hectolitros de agua, una lluvia de polvo, un arbusto de espino, rayos o una lluvia de metal fundido. El daño depende siempre de la tirada de Areté del mago, pero los resultados difieren de un elemento a otro (el aire zarandeo mientras que el fuego quema). El agua y la madera conjuradas permanecen durante varios días o hasta que sean consumidas de algún modo. La mejor parte de esta fórmula la proporciona la magia de Espíritu; con ella, el Wu Lung incluso puede dañar oponentes incorpóreos como si estuvieran hechos de carne.]

Las Siete Espadas de Oro del Tigre (••• Materia, ••• Espíritu, •• Correspondencia, •• Fuerzas, •• Cardinal)

Un poderoso conjuro alquímico, las Siete Espadas de Oro crea o bien un círculo giratorio de espadas o una afilada barrera. Ambas variaciones bloquean el área protegida impidiendo el paso de los espíritus, de las personas e incluso de la magia de Correspondencia.

Tras realizar un largo ritual de creación en el que siete diminutas espadas de oro son imbuidas con la esencia del fuego, el alquimista Wu Lung extiende sobre ellas polvo de un relicario y las envuelve en papel en el que se hayan escrito unos versos. Las espadas se guardan así hasta que se quiera utilizar esta magia. En ese momento, el mago convoca los poderes de los elementos y lanza al aire las siete espadas a la vez. Si ha realizado el rito debidamente, las siete espadas aumentan de tamaño, se colocan en formación y comienzan a girar en el aire. Cualquier cosa que se cruce en su camino resulta dañada, o destruida.

[Las Siete Espadas dañan al objetivo como si se tratara de un Efecto de Fuerzas normal, y permanecen en el aire durante todo un día a no ser que se les ordene lo contrario. Cualquiera que permanezca dentro de la zona protegida es alcanzado en cada turno por las espadas giratorias, cuyo daño sigue siendo normal.]

[El Efecto de Correspondencia bloquea cualquier intento de superar la barrera (como un Efecto de Protección; cada éxito reduce en uno todos los Efectos de correspondencia que se utilicen a través de la barrera), mientras que Espíritu daña a las criaturas efiméricas que puedan traspasar las espadas. Aunque puedan parecer armas normales, las Espadas de Oro son mucho más resistentes que las de acero. Cualquiera que intente romper la barrera deberá utilizar contramagia para deshacer los éxitos del mago; ninguna fuerza mortal puede destruir esta pared.]

Sentir la Debilidad del Demonio (• Entropía, • Espíritu)

Canalizando su energía a través de los reinos de los espíritus, un Wu Lung puede concentrarse en un demonio y averiguar un defecto esencial o una debilidad de esta criatura.

[Para los Wu Lung, los demonios pueden ser muchas cosas. Esta fórmula puede utilizarse con verdaderos demonios, hordas demoníacas, falsos demonios (Perdiciones, espíritus de la Paradoja, practicantes de magia negra, fantasmas vengativos), y Umbroles (consulta el *Libro de la Locura* para más información sobre los demonios). El Narrador puede establecer la dificultad y el número mínimo de éxitos requeridos para poder encontrar una debilidad de un "demonio"; para simples diabolistas se necesita un éxito en dificultad 5; para verdaderos demonios y Umbrole poderosos harán falta cinco éxitos a dificultad 9 ó 10. Entre las "debilidades" se encuentran la susceptibilidad a cierta clase de ataque, defectos de personalidad, rituales legendarios que puedan vencerlos, etc. La fórmula en sí no provoca daño, pero puede proporcionar la clave para derrotar a un poderoso adversario.]

Cuerpo del Espíritu (●●● Vida, ●●● Espíritu)

La transformación del cuerpo físico en efimeria tiene lugar cuando el mago penetra en la Umbra, pero gracias a este Efecto un mago puede moverse por el mundo físico en su forma espiritual. Los Wu Lung han usado este Efecto desde tiempos inmemoriales, lo que les ha permitido conseguir que sus más sagrados sanctasanctórum permanezcan inaccesibles, así como defenderse de los ataques físicos.

[La apariencia del mago es normal a la vista de todo el mundo, pero no puede interactuar con la materia física en modo alguno. Su cuerpo simplemente atraviesa todas las cosas físicas, y todas las cosas físicas le atraviesan a él. De nuevo, esta fórmula resulta muy vulgar, así que suele ser utilizada lejos de los Durmientes.]

Repeler a los Muertos Hambrientos (●●●● Espíritu, ●● Cardinal)

Cuando tratan con espíritus y fantasmas poderosos, los Wu Lung deben ser muy cuidadosos y protegerse de una posible posesión. Con este Efecto, un mago coloca una barrera espiritual alrededor de su cuerpo que repele por completo a los potenciales poseedores.

[Por cada éxito, el mago incrementa la dificultad de la tirada del poseedor en +1. Este Efecto puede utilizarse contra cualquier criatura que tenga el poder necesario para poseer el cuerpo del mago. Ten en cuenta que esta magia no funciona contra la posesión mental, sólo contra la posesión espiritual.]

Conjurar al Guerrero de Jade (●●●●● Espíritu, ●●● Materia, ●●● Cardinal)

Entretejando las fuerzas de Li, el Wu Lung puede convocar la imagen gigante de un antiguo guerrero cubierto con una armadura de jade, y armado con una espada de jade. En el tejido, las fuerzas de Ching Shen imbuyen al Guerrero de Jade con un poderoso espíritu que guía al nuevo ser, y Wu Chih le proporciona una forma material. El Guerrero de Jade existe simultáneamente en el reino de los espíritus y en el reino físico, por lo que resulta un guardaespaldas y un campeón muy versátil.

[Para las puntuaciones del Guerrero de Jade, el Narrador puede utilizar las de Olonga el Susurrador (ver Mago), realizando las modificaciones que crea convenientes. El Guerrero de Jade posee dos Niveles de Salud Materializada por cada éxito que consiga el mago, hasta un máximo de diez.]

Talismanes

●●●● Las Tres Perlas del Trueno y el Relámpago

Areté 4, Quintaesencia N/A, Coste 8

Esta pequeña bolsa de seda contiene tres perlas de belleza casi perfecta. Según los deseos del mago, cada perla puede tener uno de estos tres Efectos. Una explota al lanzarse (cinco Niveles de Salud agravados a todo aquél que se encuentre a menos de tres metros del impacto). Otro Efecto duerme al espíritu al que la perla alcance (lo que le quita veinte puntos de Poder). El tercero convierte en piedra a cualquier blanco viviente (Vida 4/Materia 2, dura al menos una semana por cada éxito conseguido en la tirada de "Areté" de la Perla, dificultad 8, una Escena si no se consigue ningún éxito). Para que el Efecto tenga éxito es necesario que el mago alcance al blanco (Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo, dificultad 7, dificultad 4 si se lanza contra el suelo), con lo que la Perla se destruye. Estos tres Efectos van acompañados de truenos y relámpagos.

●●●● Abanico de Plata

Areté 4, Quintaesencia 20, Coste 8

Cuando se abre, este abanico pintado en plata protege a su portador, el cual escoge el Efecto. La primera opción convierte el daño de un Efecto de Fuerzas dirigido contra el portador del abanico en una inofensiva nube de humo. La segunda lo devuelve al atacante. En ambos casos, el abanico otorga cuatro dados adicionales para las tiradas de contramagia de quien lo esté utilizando (ver Mago). La primera protección cuesta un punto de Quintaesencia, la segunda cuesta dos.

Estereotipos

Tradiciones: Un desarmonizado amalgama de idiotas, con algunas notables excepciones. Conocemos bien a la llamada "Hermandad Akáshica", de sus días como Shaolin; sus mortales enemigos, los Eutánatos, han dejado a un lado sus antiguas diferencias, y puede que nosotros también lo hagamos. Los llamados "Cuentasueños" han comenzado a aproximarse a nosotros en nuestros viajes por los reinos de los espíritus, pero no nos fiamos de sus motivaciones.

Tecnocracia: En el pasado conocidos como los Artificieros, los viles traidores llamados la Iteración X fueron una vez nuestros hermanos. Han renunciado a sus almas y a su gente a cambio de la tecnología culturalmente hueca de los demonios extranjeros. Nunca olvidaremos sus crímenes. Les deseamos un rápido viaje al Infierno de los que Son Desollados Vivos.

Merodeadores: Aunque no son más que una molestia, estos bárbaros están más allá de toda redención por causa de sus ataques sin sentido, y deberían ser enviados rápidamente al Infierno del Aceite Hirviendo.

Nefandos: Estos adoradores de los demonios tienen que ser destruidos. Nada complace tanto a mi Tsu Tsung como que se ofrezca la cabeza de uno de ellos en el santuario ancestral.

Wu-Keng: Estos Nung Wu son nuestros enemigos jurados, y nunca olvidaremos el día en el que nos expulsaron de China. Los demonios que nos acosan ahora podrían venir a instancias de ellos, lo que nos hace preguntarnos cuán profunda es su corrupción.

Otros: Ni siquiera merecen nuestra atención. Excepto los Hijos del Conocimiento, cuyo dominio de la alquimia rivaliza con el nuestro. A ellos les mostramos nuestro respeto, puesto que en muchas ocasiones ambos grupos hemos compartido nuestros conocimientos y nuestros descubrimientos con honor. Los otros pequeños grupos no son más que idiotas, que practican la magia con ningún otro propósito real más allá de su propia diversión, y que se acechan unos a otros como parte de algún misterioso juego que ni siquiera ellos comprenden.

Nueva habilidad: Kuei Lung Ch'uan (Kung fu del Espíritu Dragón)



Desde que las artes marciales fueron introducidas en China desde la India hace varios siglos, los Wu Lung de la Escuela del Tigre han sido practicantes voluntariosos y habilidosos. Su forma particular de arte, al contrario que el arte Akáshico del Do, no es una combinación de magia y técnica física, sino un sistema de efectivas maniobras de combate. Este arte, el Kuei Lung, simboliza siglos de práctica y refinamiento en el entrenamiento de la Escuela del Tigre de los Wu Lung. Aunque ha sido su área de mayor interés, la Escuela del Tigre enseña este estilo a cualquier Wu Lung que lo desee y que posea

Wu Lung: Los magos dragones

Maniobras Kuei Lung Ch'uan

Maniobra	Dificultad	Daño
Golpe	5	Fuerza
Patada	6	Fuerza +1
Presa	6	Fuerza
Lanzamiento	7	Especial; ver más abajo

Maniobras especiales

Maniobra	Dificultad	Daño
Barrido de Cola de Dragón	8	Fuerza del Oponente
Patada de Trueno	8	Fuerza +3
Garra de Tigre	6	Fuerza +1
Agarre Fulminante	7	Fuerza + desarmar

Lanzamiento: Tras haber apresado con éxito a un oponente, el Wu Lung puede lanzarlo al suelo con una tirada de Destreza + Pelea. La Reserva de Dados del daño será igual a la Fuerza del atacante. Un lanzamiento que tenga éxito también puede dejar sin sentido a un oponente si éste sufre tres o más Niveles de Salud después de absorber el daño. Los personajes que pierden el sentido tienen dos dados menos en todas las acciones durante un número de turnos igual al número de niveles de daño sufridos.

la disciplina necesaria para ello. Nunca se enseña a extraños, so pena de muerte mediante tortura.

Esta Habilidad especial de Artes Marciales reemplaza al Talento de Pelea, y tiene diferentes niveles de dificultad para las maniobras básicas de Pelea (consultar tabla). Todo el daño es normal. El Kuei Lung Ch'uan es un arte marcial "de estilo agresivo", y sólo unos pocos Akáshicos pueden reconocerlo como tal cuando lo ven puesto en práctica.



Maniobras especiales

Por cada punto de Kuei Lung a partir del segundo en adelante, el mago puede elegir una de las siguientes maniobras especiales (consultar tabla para los efectos):

- **Barrido de Cola de Dragón:** Cuando tiene éxito, esta patada giratoria tira al suelo al oponente del Wu Lung. Trata esta maniobra como Lanzamiento, pero sin tener que forcejear con el oponente.

- **Patada de Trueno:** Esta patada mortal se realiza en el aire y provoca un daño considerable.

- **Garra de Tigre:** Este golpe se da con la mano abierta y es especialmente apropiado cuando el objetivo son los órganos vitales del oponente. Dificultad 6, daño de Fuerza +1.

- **Agarre Fulminante:** Esta maniobra desarma a un oponente que esté utilizando cualquier arma de mano con una tirada exitosa de Destreza + Pelea, y también inflige algún daño. El Wu Lung debe obtener al menos tres éxitos para ganar el combate; con cinco, podrá recoger el arma para utilizarla.

Compañero: T'ien Kou (Perro del Templo Celestial; Coste: 4)

Los T'ien Kou, o Perros del Templo Celestial, son fieros y leales guardianes de la tradición y protectores de los lugares sagrados. También ayudan a individuos que sean virtuosos, honorables y valiosos. Estos sirvientes de la Burocracia Celestial cumplen los edictos de la Corte de la Umbra Oriental, y defienden los centros de aprendizaje y conocimiento de su cultura. Muchos viajan a Kun Lun cuando no están vagando por el Reino Celestial de Jade, confraternizando con los líderes de la Burocracia Mágica.

Imagen: Los T'ien Kou son de color dorado, poseen rostros de aspecto perruno, melenas de león, cuerpos poderosos y musculosos, patas caninas que terminan en afiladas garras, y hermosas y largas colas. Son de un tamaño similar al de los caballos.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 6, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 4, Consciencia 3, Cosmología 3, Cultura de la Corte (Corte Oriental) 2, Esquivar 4, Intimidación 4, Lingüística (Mandarín, Cantonés y el lenguaje nativo de la zona en la que esté situado su templo) 2, Ocultismo 1, Pelea 3, Sigilo 3, Supervivencia 2.

Esferas: Ninguna.

Fuerza de Voluntad: 8.

Quintaesencia: 10 (Tas, sólo cosechada después de que haya muerto).

Niveles de Salud: OK (x2), -1 (x2), -2 (x3), -5 (x2).

Ataques/Poderes: Garra o mordisco (7 dados, dificultad 7); Armadura (piel de piedra, 4 dados extras para absorber); Provocar Miedo (Carisma + Intimidación contra la Astucia de la víctima + 3, un éxito y la víctima se acobarda, tres o más y la víctima huye aterrorizada); Caminar de Lado (como el Efecto de Espíritu 3).

Cazadora de demonios

Traedme una espada y os libraré de vuestros demonios. Desde este día en adelante, ningún viajero morirá en este pabellón.

—La Historia del Pabellón Encantado

Cita: Voy a entrar. Pase lo que pase, no me sigáis.



Preludio: Tus padres fallecieron cuando tenías sólo cinco años, y tú te trasladaste de Chicago al Barrio Chino de San Francisco. Tus abuelos eran una pareja china muy tradicional y que sentía un profundo amor por ti. Pero la vida en el Barrio Chino no era sencilla para la hija de un padre chino y una madre anglosajona, y los insultos (y cosas peores) que te gritaban tus compañeros de colegio eran difíciles de soportar. Tras muchas peleas, aprendiste a defenderte bien. Era la única manera de sobrevivir con dignidad.

Gracias a tus abuelos, descubriste la antiquísima cultura china, y los libros sobre dragones, guerreros místicos, espíritus y demonios se apilaban en tus estanterías. También te enseñaron a venerar a tus ancestros, incluyendo a tus padres, y cada noche rezabas en el pequeño y ancestral altar de tu salón. En tus ofrendas incluías cosas que apreciabas mucho y cosas que les ayudarían en la otra vida: parte de tu paga, tus boletines de notas, prendas de seda, frutas y bebidas.

Pero tus abuelos no eran jóvenes, y murieron mientras estabas aún en el instituto. Siguiendo la tradición china, lloraste su pérdida vistiendo de blanco y haciendo ofrendas ante sus tumbas. Comenzaste a soñar con tus abuelos, con tu Madre y tu Padre, con tus ancestros más lejanos, y pronto tuviste la sensación de que te animaban a ir en busca de algo más grande. Entonces fuiste a buscar a tu tío, que llevaba una botica en el corazón del Barrio Chino. De algún modo, él sabía que ibas a buscarlo, pues te estaba esperando.

Tu familia, te dijo, procede de un importante linaje de cazadores de demonios, que se remonta cientos de generaciones atrás en la antigua China. Tu tío te enseñó como ponerte en contacto con tu Tsu Tsung, un ancestro antiguo cazador de demonios, y te Despertó a los caminos de los espíritus. Ahora recorres los países de la costa del Pacífico, ayudando a la gente a defenderse de los espíritus, demonios y malvados seres sobrenaturales que amenazan todo aquello que es correcto y armonioso a los ojos del Cielo.

Concepto: Siempre has vivido entre dos mundos, uno americano y el otro chino, pero ahora vives entre dos más, el mundo temporal y el mundo espiritual. Gracias a los Wu Lung, has descubierto la senda de la armonía y la consecución de tus valerosos sueños.

Sugerencias: Eres honorable y orgullosa, cuidas de los Durmientes como si fueran tu rebaño, y los demonios y los espíritus malvados son los lobos a los que debes cazar. Corre los riesgos necesarios para demostrar tu valía, y nunca te rindas, nunca abandones.

Magia: Tu dominio de Espíritu te ayuda a capturar a los espíritus y luego a expulsarlos de este mundo. Fuerzas y Cardinal te son muy útiles cuando las cosas se ponen feas.

Talismán: ●● Espada Ancestral

Areté 2, Quintaesencia 10, Coste 4

Aunque esta espada de tus ancestros parece a primera vista una simple espada antigua para la mayoría, en realidad existe tanto en el mundo temporal como en el espiritual, y causa daño agravado a demonios Materializados, espíritus o cualquier otra criatura sobrenatural (ver el Efecto de Fuerzas Arma Encantada en Mago).

Equipo: Espada Ancestral, Tónicas Ceremoniales (utilizadas para la meditación y para la caza de demonios y espíritus), bolsa con parafernalia para cazar demonios (campanillas, silbatos, monedas, velas, etc.), relicario portátil, ropa de calle cómoda y amplia.

EL LIBRO DE LAS ARTES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza: *Bravucon*
Esencia: *Patrón*
Conducta: *solitaria*

Tradición: *Wu Lung*
Mentor:
Cábala: *Cazadora de demonios*

Atributos

Físicos

Fuerza _____ ●●●●○
Destreza _____ ●●●●●
Resistencia _____ ●●●●○

Sociales

Carisma _____ ●●●●○
Manipulación _____ ●●●●○
Apariencia _____ ●●●●○

Mentales

Percepción _____ ●●●●○
Inteligencia _____ ●●●●○
Astucia _____ ●●●●○

Habilidades

Talentos

Alerta _____ ●●●●○
Atletismo _____ ○○○○○
Callejeo _____ ○○○○○
Consciencia _____ ○○○○○
Enseñanza _____ ○○○○○
Esquivar _____ ●○○○○
Expresión _____ ○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○
Intuición _____ ○○○○○
Pelea _____ ●●○○○
Subterfugio _____ ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. *Espada* _____ ●●●●○
Armas de Fuego _____ ●●○○○
Conducir _____ ○○○○○
Do _____ ○○○○○
Documentación _____ ●●●○○
Etiqueta _____ ○○○○○
Liderazgo _____ ●●○○○
Meditación _____ ○○○○○
Sigilo _____ ○○○○○
Supervivencia _____ ○○○○○
Tecnología _____ ○○○○○

Conocimientos

Ciencias _____ ○○○○○
Cosmología _____ ●●○○○
Cultura _____ ●●○○○
Cultura y Sociedad *Infernal* _____ ●○○○○
Enigmas _____ ○○○○○
Informática _____ ○○○○○
Investigación _____ ○○○○○
Leyes _____ ○○○○○
Lingüística *Inglés, cantonés* _____ ●●○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ●●○○○

Esferas

Cardinal _____ ●●○○○
Correspondencia _____ ○○○○○
Entropía _____ ○○○○○

Espíritu _____ ●●○○○
Fuerzas _____ ●●○○○
Materia _____ ○○○○○

Mente _____ ○○○○○
Tiempo _____ ○○○○○
Vida _____ ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

Talismán _____ ●●○○○
Avatar _____ ●●○○○
Recursos _____ ●●○○○
Mentor _____ ●○○○○
_____ ○○○○○

Otros rasgos

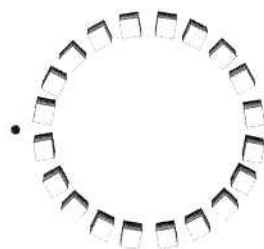
Acrobacias _____ ●●●○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Areté

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Paradoja

Salud

Magullado -0 ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiencia

EL LIBRO DE LAS

ARTES

Secretos ambulantes...

Una vez, conocí a una mujer china de pies renqueantes y ojos antiguos. Una vez, luché contra un caballero cuya armadura brillaba como la luz bruñida. En las calles de El Cairo, hombres de dientes afilados roen los huesos de los pecadores; en la medianoche haitiana, los Loa danzan.

No todos los magos van a la guerra, mi joven amigo. Muchos habitan bajo la penumbra de los Titanes, sombras de las sombras. Estos supuestos "Huérfanos" tienen familias, hijo, y puede que sus costumbres sean incluso más antiguas que las nuestras.

No los cabrees.

—Hapsburg, Vidente Huérfano

...Costumbres eternas...

Aquéllos que sólo ven los cuatro lados del Conflicto de la Ascensión hacen caso omiso de las "Artes", las sociedades mágicas que han renunciado a las Tradiciones y a la Tecnocracia y van en busca de los Senderos de sus ancestros. Templarios, sacerdotes vudú, alquimistas y Amazonas modernas son sólo algunos de los ocho grupos que se detallan aquí. ¿Qué historias podrían contar?

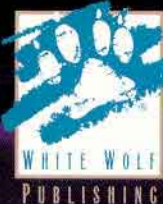
...Valiosas verdades.

El Libro de las Artes: Susurros de Disconformidad presenta ocho sociedades mágicas dentro de la Guerra de la Ascensión, e incluye:

- Historia, creencias, organización y magia de cada una de las Artes.
- Plantillas, fórmulas y compañeros.
- Intrigas y misterios que la mayoría de los magos de las Tradiciones nunca conocerán.



MAGO



Scan By
Merlinda

