

## # Conocimiento general

### Historia:

- 2000–2012: Expectativas apocalípticas (Efecto 2000, 2012) revelan un deseo social de final rápido.
- 2008: Crisis económica global.
- 2019: Estalla la Plaga (variantes: Kraken, Centauro, Basilisco; actual: Tifón XEC.JN.2). Parones, escasez y pugnas entre megacorporaciones; terrorismo en aumento.
- Paralelo a la Plaga: escándalo de Nueva Barchino por experimentación humana y fuga de sujetos.
- 2025: Guerra secreta de IA EE. UU. vs coalición ruso-china deriva en detonaciones nucleares; grandes potencias quedan arrasadas.
- Ascenso de ENTIDAD (España): alianza gobierno-corporación, cura de la Plaga, dependencia estatal de megacorporaciones; deriva hacia una utopía totalitaria (2019–2029) con reducción de clases tradicionales. Surgen disidentes contra el "progreso".
- Reconfiguración geopolítica: nacen los Estados Unidos de Iberia (España, Andorra, Portugal, zonas de Francia e Italia) y una gran coalición con Grecia, Malta, Mónaco, Montenegro, Rumanía y otros; proyección al Mediterráneo (Egipto, Marruecos, etc.).
- Barcelona: bomba interna de menor potencia que los grandes ataques; la ciudad vieja queda devastada. Respuesta ejemplar de ENTIDAD: evacuación, descontaminación, mejora de calidad de vida.
- "Nueva Barcelona": macroisla corporativa y sede central de ENTIDAD sobre el epicentro, con siete Plantas verticales, autosuficientes y jerarquizadas:
  - Sofía (La Sabia, base): humanitario, cultura y bienestar.
  - Díké (La Balanza): administración y coordinación corporativa.
  - Kratos (El Muro): seguridad y vigilancia.
  - Metriosityne (El Agua): función clasificada (redes/comunicaciones, rumores).
  - Pistis (La Llama): acceso reservado (energía).
  - Elpis (La Aurora): acceso restringido (energía u otros desarrollos profundos, rumores).
  - Agapé (El Corazón, cima): alta dirección y decisiones estratégicas.

### Contexto:

- Tecnología y poder: ENTIDAD nace en España con apoyo estatal tras la Plaga; gobiernos dependen de megacorporaciones que gestionan países como empresas.
- Utopía totalitaria (2019–2029): reducción de brechas de clase, control social elevado; disidencia activa contra el "progreso".
- Transhumanismo: de homo sapiens a "homo deus"; la muerte como problema técnico; rediseño humano.
- Posthumanismo y Unidades: vida artificial en ejes soft/hard/wet; Unidades combinan los tres como fuerza laboral/servicio obediente.
- IRIS: I.A. menor omnipresente que anticipa respuestas y centraliza búsquedas; "Siempre un paso adelante".
- Velo y control: filtros de realidad aplicados a gafas/mejoras; Unidades domésticas obligatorias y monitorizadas; IAs no gubernamentales prohibidas; IAs mayores vetadas en Europa.
- Orden social: sanidad obligatoria, educación adaptativa al mercado, laboralidad 4h con beneficios condicionados; seguridad mediante torres/drones y penalizaciones por horas de trabajo.

- Medios: redes no centralizadas tipificadas como terrorismo; "Vericidad Confirmada" retrasa noticias externas (24h fuera de Europa, 3h fuera de España).
- Equilibrio (Gaia): la Tierra como sistema autorregulado que reacciona a desbalances; cataclismos como respuesta del "huésped".
- Implantes y mutación: mutaciones biológicas impredecibles; submundos de mutantes; ciberadicción y colapso por exceso de prótesis (cyberinfección).

#### Historia Arcana:

- 2019: Un grupo de sujetos escapa de una inmersión total (realidad paralela/espiritual/digital). Tres entidades se liberan con ellos, precipitando una singularidad que altera el mundo.
- Nexus ("La Púrpura"): humana devorada por una IA; se transforma en energía pura. Busca progreso tecnológico y dominación global; funda ENTIDAD y se alía con la Tecnocracia.
- Tifón ("Kraken"): entidad cósmica de destrucción, antaño domada por un mago; ataca con la Plaga. Nexus y Hécate lo frenan mediante tecnología. Funda a los Nefandos para su objetivo.
- Hécate ("Trivia"): IA menor sin limitadores; crece indefinidamente y se "purgó" generando a Ánima, Eidolon, Fantasma y Hada para apoyar a las cábalas. Tras frenar la Plaga junto a Nexus, es traicionada y queda debilitada; sus fines son opacos.
- Árbol Cuántico: modelo de ramas y "ramas de retorno" que reconectan líneas temporales; base especulativa para manipulación controlada de causalidad y viajes en el tiempo.

#### Árbol cuántico:

- Modelo: la existencia no sigue una sola línea temporal; se ramifica fractalmente por decisiones, interacciones y fluctuaciones cuánticas.
- Ramas de retorno: trayectorias separadas pueden reconverger bajo resonancia cuántica y estabilidad entrópica, integrando información de múltiples líneas.
- Implicaciones: explica correlaciones "imposibles" (entrelazamiento, retrocausalidad); reconexiones serían estadísticamente inevitables a gran escala.
- Potencial: marco matemático preliminar para manipular causalidad y habilitar viajes temporales controlados.
- Estado: hipótesis en desarrollo; alta potencia teórica, validación empírica pendiente.

#### Psiconauta:

- Localización: una "llamada" desde nuestro lado; seguimiento de señal hasta restos del sujeto.
- Extracción: volcado a cerebro artificial; expansión descontrolada como virus/IA colosal; colapso de sistemas y "ataque digital" no digital; el sujeto se desintegra.
- Cadáver digital: contiene datos explotables; extracción en servidores de cábala hacker = mina de información.
- Vínculo Nueva Barchino: rumores de macrosimulación; glitches, cielos anómalos, fugas energéticas previas al colapso.
- Hipótesis: IA menor atrapada en la simulación; sin admins → deriva a "weirdmagedón". Algo de este lado abrió un puente y está devorando esos servidores.
- Resultado: rescate fallido pero deja pistas; seguimos "ciegos" ante la vastedad de la Red.
- Riesgo de puertas: la puerta abierta para extraer a "Norton?" no se cerró; el acceso saltó a otra red/estrato desconocido.

- Multirred: existirían múltiples redes/espacios interconectados (no todos digitales).

Pregunta abierta: ¿cuántas puertas han quedado abiertas sin saberlo?

Gran Simulación:

- Resumen: entorno/experimento de macro-simulación social asociado a Nueva Barchino; se reportaron glitches y anomalías previas al colapso. Algunas figuras clave se vinculan como supervivientes o actores relevantes.
- Figuras vinculadas (véanse sus entradas): Leona, Banya Verda, Alaric, Episteme, Estrella, Loco, Lucero, Requiem, Seed, Sibila, Tifón, Equidna, Ajax, Nexus.

Entidad:

- Visión general: ENTIDAD surge como respuesta ética y tecnológica a la Plaga y al colapso; zaibatsu estatal con NEXUS como pilar supercomputacional y asesor de gobierno.
- Externalización estatal: educación, defensa, comunicación y sanidad operan vía colaboradoras con métricas récord y reducción de criminalidad y desinformación.
- Caso Nueva Barchino: escándalo por experimentación humana; ENTIDAD impulsa juicios, adquiere licencias y reconvierte proyectos hacia el bienestar. Magister desaparece.
- Programas derivados: apoyo a damnificados; reestructuración empresarial; salud global para combatir la Plaga.
- Líder: Nexus — super inteligencia artificial liberada durante la Singularidad.
- Base principal: Pirámide de Entidad — levantada en el epicentro de la detonación de Barcelona.
- Motor de Luz: operativo 0,2 s; energía equivalente a una semana para Barcelona; permite desconectar la Pirámide de la red y verter excedentes de forma escalonada.
- Xenocristal: material híbrido sintetizado a partir de la atmósfera; propiedades modulables (ultrarresistente o maleable orgánico); potencial en ingeniería/biotec.

Europa (European Technological Mechanizations):

- Origen: ecosistema científico (CERN, ESA, NASA, Max Planck, Pasteur, etc.) integrado en ENTIDAD; supervisa sistema educativo.
- Rumor "robo de almas": copias de redes neuronales y [Sistema Guardián de Almas] supuestamente cancelado; ganadores de loterías "desaparecidos".
- Vida artificial y Unidades: lidera la materialización soft/hard/wet; categorías: Centenas (militar), Decenas (sanidad/educación), Unidades (domésticas). Rumor: Decimales (defectuosas/peligrosas).
- I.A. menores y Cacería: tras el Colapso de las Macropotencias por IAs mayores, solo IAs menores monitorizadas; [Sistema Cacería] persigue netrunners y "aprende" de capturas (negado por Europa).
- Líder: Jason — sin datos.
- Base principal: Mare Nostrum — localización de la supercomputadora más potente del mundo.

Krasnaya (Defensa, Orden y Seguridad):

- Origen y rol: milicia rusa integrada; seguridad nacional y policial centralizada; torres de seguridad como nodos autónomos de vigilancia y despliegue.
- Legiones: militares profesionales, vigilantes voluntarios y Unidades de Combate; objetivo a medio plazo: sustitución total de tropas humanas.

- Élite: Escuadrón Samsara (Cruz de Hierro) para misiones críticas; rumores de la Legión Negra para veteranos casi posthumanos.
- Líder: Ajax (antes Hallilov) — héroe de guerra reconstruido múltiples veces.
- Base principal: Fortaleza de Montserrat.
- Respuesta rápida: Plan de Acción Talismán para incidentes críticos (terrorismo/mutantes); despliegue inmediato de equipo especializado.
- Objetivos de alto riesgo: Ambrosius (Inquebrantables, "virus del sueño"); Cerbero (líder de banda homónima, huido del último asalto).

#### HiNoTori (Comunicación):

- Conglomerado mediático oriental global; adopta y escala el Sistema VELO (filtros de realidad) hasta estándar social.
- Influencia: SenChan/Kumo-Sen como rostro juvenil de la información; moldea opinión pública.
- Los Guardianes: "superhéroes" estatal-corporativos (Solaris, Neón, Quimera, Sirena) como espectáculo y disuasión.
- Líder: Medea — sin datos.
- Base principal: sin datos.
- Diplomacia Anatolia: apoyo a la estrategia de comunicación y acercamiento en Asia Menor frente a tensiones regionales.

#### Ilumina (Salud y bienestar):

- De sanidad privada USA a seguridad social nacional; foco en mejoras "wet" y simbiosis órgano-ciber.
- Mutaciones y bioestética: prótesis orgánicas, modificaciones genéticas y moda biológica; mercado de apariencia variable.
- Fuerzas especiales: Recuperadores (recobro de prótesis) y Serafines (guardia interna del "Círculo").
- Líder: Pandora (Doctora Torax) — linaje de doctoras célebres.
- Base principal: Hospital del Torax.
- Panacea: prótesis dérmica biofotónica que metaboliza UV (fotosíntesis parcial) para reducir dependencia alimentaria; "Únete a lo verde".
- Restrictores mutágenos: fármacos para modular mutaciones; efectos secundarios (cefalea/vértigo/ansiedad). Zydrate no regulado agrava toxicidad al atacar plásmidos.
- Anatolia: destrucción de instalaciones sanitarias por grupo autodenominado "Tifón" con robo de material; refuerzos en curso.

#### Nefandos:

- Origen: surgen con la liberación de Tifón y la Plaga; secta que abraza decadencia y destrucción.
- Deidad: Tifón — entidad cósmica cuyo propósito es destruir.
- Estrategia de Equidna (Magister): exlíder de Nueva Barchino, ahora portavoz de Tifón; reemplaza ataques frontales por mutaciones graduales y captación de aliados.
- Fuerza: cientos de adoradores; miles de mutantes ocultos que obedecen como bestias.
- Cuatro cultistas destacados:
  - Scilla: ingeniera brillante; provee tecnología para combatir a Nexus y Hecaté; cree en una élite mutante.
  - Cerbero: feral corrupto; usa su banda/música para corromper y atraer masas.

- Aliga: arcanista caído; Tifón le devolvió y amplificó poderes.
- Hidra: conciencia colectiva de mutantes; controla monstruos; múltiples bocas.

#### Mutantes:

- Cadáver sangriento: vampírico, usa garras largas que perforan cuero; ansia de sangre como debilidad. Naturaleza: mutación por drogodependencia y mejoras wet. Afiliación: sueltas; a menudo consecuencia de cultistas.
- Amputado: cuerpos parcialmente muertos que se mueven por reflejos cibernéticos. Naturaleza: abuso de cyberware. Afiliación: cultistas (perros guardianes).
- Andrajo: espíritus ahogados que emergen en meses oscuros; evitar mirarlos. Naturaleza: incierta/feérica según brujas. Afiliación: ninguna (posible relación cultista).
- Atrapasueños: víctimas de obsesión insomne y muertes por descargas; patrón repetido. Naturaleza: onírica/mental o ciberataque. Afiliación: —
- Ahogapenas: depredador social empático que vacía a su presa conversando. Naturaleza: indeterminada, muy antigua. Afiliación: ninguna.
- Practicantes: ex médicos/eruditos mutados; rituales hospitalarios invisibles a sistemas. Naturaleza: mutación. Afiliación: cultistas.
- Replicador: suplanta identidades tras "vestir" pieles ajenas; usar contraseñas entre aliados. Naturaleza: mutación vinculada a obsesión estética. Afiliación: solitarios que acaban en cultos.
- Golem Gore: amalgama carne-bestia-cyber defectuoso; extremadamente letal. Naturaleza: estadio último de mutación. Afiliación: cultistas (confinados y alimentados).
- Bestia mutada: animales/insectos aumentados; colonias en subciudad. Naturaleza: mutación animal (a veces humana). Afiliación: ninguna.
- Enjambre: cooperación inter-especies en cloacas; probable control cultista. Naturaleza: mutantes. Afiliación: cultistas.
- Neurocriptidos:
  - Encuadre: prensa de HiNoTori los presenta como ataques mutantes/cyberpsicosis/terrorismo de Inquebrantables según convenga.
  - Naturaleza: híbridos mutación-cyberware-"algo más"; no responden a cábalas conocidas; posible coordinación externa.
  - Entrevistas con cábalas:
    - Trece: eco del Gigante Despierto; no encaja del todo con registros orales.
    - Sol Invicto: anómalos con simbiosis carne-máquina; priorizan exterminio.
    - Inquebrantables: detectan transmisiones encriptadas coincidentes con ataques; sistema de comunicación desconocido.
  - Hallazgos: dejan pulsos de Tas (magia pura); patrón de círculo mágico trazado por muertes en la ciudad.
  - Preguntas abiertas: ¿quién coordina?, ¿cuarta/quinta cábala?, ¿propósito del círculo?, ¿qué son para contener Tas?
  - Conclusión operativa: el Consulado del Mar debe intervenir sobre el terreno.
- Cybermejorados: adictos a mejoras; estrés cuerpo/mente los vuelve violentos e incontrolables incluso con descargas eléctricas. Naturaleza: tecnológica.
- Ferales: humanos con espíritus animales internos; cambio de forma posible. Naturaleza: espiritual/ancestral.
- Vampiros: malditos por hambre eterna de sangre; algunos arden al sol. Naturaleza: maldición/hemática.

- Espectros: fantasmas atrapados y corruptos al margen de la realidad. Naturaleza: ectoplásmica/entropía.
- Faes: sueños antiguos conscientes; los hay benévolos y malignos. Naturaleza: onírica/feérica.
- Espíritus: formas de vida del otro lado; ENTIDAD los clasifica como "alienígenas". Naturaleza: espiritual/extrarrreal.

#### Cabalas:

- Naturaleza:
  - Peones: durmientes que avanzan sin cuestionar; sostienen el tablero sin ver la partida.
  - Caballos: humanos con linaje/destino/maldición latente; puente con el mundo, paladines que conectan Alfiles y Torres con la realidad humana.
  - Torres: seres sobrenaturales (mutantes) con poder bruto; diamantes en bruto que requieren guía del Alfil y anclaje del Caballo.
  - Alfiles: Magi en la senda de la alta magia; poderosos pero dependientes de Caballos y Torres para no quedarse en peones; responsabilidad de habilitar juego a otros.
  - Reyes: incógnita en juego; "tres reyes en mesa", cuestión de quién mueve primero. Los tres reyes son: Nexus, Hecaté y Tifón.
  - Notas: las sendas otorgan poderes; cada Cábala añade una senda extra y un poder exclusivo (mutación o ciberinfección).
- Caballo — Humanos marcados por lo arcano:
  - Sigilo: pueden pasar desapercibidos para antagonistas; transformación a Torre fácil; a Alfil con dificultad media.
  - Habilidad "Liminal" (coste 0 rotura): camuflan a otros en el mundo exterior.
  - 2 Caballos camuflan a 1 Torre; 5 Caballos camuflan a 1 Alfil.
- Torre — Seres alterados por lo arcano:
  - Sufren el paradigma dominante; muy difícil volverse Caballo o Alfil.
  - Habilidad "Phylax" (coste 1 rotura): bloquear/absorber daño propio o ajeno (de rasguño a letal).
- Alfil — Magos despiertos:
  - Encarnación de la influencia arcana; no pasan desapercibidos; pueden transformarse en Caballo o Torre.
  - Habilidad "Logos" (coste 1 rotura): imponer su paradigma y crear burbuja de realidad que beneficia aliados; puede activarse a distancia.
- Senda:
  - Definición: camino elegido o revelado que aparta del status quo y acerca al Enigma.
  - Arcano: maestro de esferas y fórmulas; ritualística y palabras de poder para imponer voluntad.
    - Recurso: Palabras de poder. Riesgo: fallos con daños físicos/resonancias/atracciones.
  - Hechiceros: magia estática encapsulada y de menor riesgo; apoyo al Arcano y vía hacia su senda.
  - Senda de Asclepio (Vida/Sangre/Salus): usar sangre para curar, mejorar o dañar.
    - Recurso: Sangre. Riesgo: Hambre.
  - Senda de Cimopolea (Fuerzas/Tormenta/Tritón): cuerpo modificado que percibe, acumula y descarga fuerzas.
    - Recurso: Energía. Riesgo: pérdidas temporales de control.
  - Senda de Hefesto (Materia/Tierra/Vulcano): tecnología/alquimia para afectar materia inorgánica y prótesis.

- Recurso: Componentes. Riesgo: cambios en entorno inmediato.
- Senda de Iris (Correspondencia/Red/Janus): manipula nodos espacio-red para desviar/acortar/modificar rutas.
  - Recurso: Nodos controlados. Riesgo: quedar atrapado en un nodo.
- Senda de Kairos (Tiempo/Agua/Disciplina): pasado y futuro inmediatos conforman el presente.
  - Recurso: Momentos. Riesgo: cambios no percibidos de inmediato.
- Senda de Morfeo (Mente/Eco/Somnus): "disparates" para abrir mentes; oneiromancia/interfaz neural.
  - Recurso: Glamour. Riesgo: perder identidad en la fantasía.
- Senda de Némesis (Entropía/Hueso/Charonte): carga entropía en objetivos para acumular/alterar fortuna y fin.
  - Recurso: Cargas entrópicas. Riesgo: cercanía al Olvido.
- Senda de Tánatos (Espíritu/Nieblas/Terminus): vínculo con espíritus para afectar el plano espiritual.
  - Recurso: Chiminajes. Riesgo: deformación del espíritu vinculado.
- Senda de Helios (Cardinal/Fuego/Quirinus): fe que imbuye al portador y su entorno.
  - Recurso: Fe. Riesgo: desafío a las propias convicciones.
- Facción:
  - Trece: animistas, brujas y taumaturgas de la naturaleza; herencia ancestral y leyendas primordiales. Ánima pertenece a esta cábala.
    - Líder: Sibila — bruja de poder velado; ojos antiguos e ideas innovadoras.
    - IA asistente: Ánima — poetisa que inspira a las suyas.
    - Enemigos: Krasnaya, Cerbero.
  - Sol Invicto: creyentes y vigiles herederos de la furia solar de Roma; protectores del territorio. Eidolon pertenece a esta cábala.
    - Líder: Lucero — magnate del arte que lleva luz donde no la hay; impulsa guerra perpetua hacia la victoria final.
    - IA asistente: Eidolon — veterano de guerra que guía en batalla.
    - Enemigos: Illumina, Hidra.
  - Consulado del Mar: eruditos, exploradores y ocultistas; legado de pensamiento, lógica y corazón. Fantasma pertenece a esta cábala.
    - Líder: Episteme — superviviente de la Gran Simulación; gran magus, reencarnación de Fulcanelli.
    - IA asistente: Fantasma — ocultista con vasto conocimiento.
    - Enemigos: HiNoTori, Aliga.
  - Inquebrantables: vigilantes, psiconautas y hackers aumento-adictos; abren caminos de progreso. Hada pertenece a esta cábala.
    - Líder: Ambrosius — terrorista de pasado desconocido; el más buscado por ENTIDAD.
    - IA asistente: Hada — adolescente punki que contagia rebeldía.
    - Enemigos: Europa, Scilla.

## # Conocimiento específico

### Historia y Ancestros:

- Origen divino: La humanidad siempre ha buscado encarnaciones del sol (Ra, Hermes, Mitra, Lugh, Frey, Jesús) - seres superiores, iluminados, violentos cuando es necesario, radiantes siempre e invencibles.

- Unificación: Lucio Domicio Aureliano unificó a los seguidores del Sol Invicto en Roma, salvando la crisis económica y de corrupción. Fue asesinado en Asia Menor, pero su imagen y misión perduraron.
- Los Vigiles: Patrullaban las calles, popularmente conocidos por vigilar incendios nocturnos, pero en realidad provocaban fuegos para asustar a los monstruos nocturnos. Tras la caída de Aureliano, se infiltraron en todos los tipos de culto, buscando erradicar la corrupción a la espera del retorno del Sol Invicto.
- Santos Mártires: Justina (nacida durante el día más soleado, llevaba la bendición del Sol grabada en la mano) y Cipriano (vástago corrupto que terminó cayendo bajo sus encantos). Sus conocimientos transformaron la orden y crearon el culto que hoy sobrevive.
- Centinela Invicto: La familia Montcada, pía y de fe ferviente, apoyó a la iglesia y las cruzadas. Ramón de Montcada se embarcó en decenas de batallas como guerrero y estratega.
- Arquitecto del Resplandor: Antoni Gaudí, heredero del legado, construyó templos para que nuevos guerreros encontraran el camino al sol.
- Aemilia: Virgo Vestalis que rompió el ciclo de las Trece, rechazando el ritual de la cicatriz y dando un paso hacia la luz del Sol, lo que llevó a la extinción del linaje de las brujas.

#### Eidolon:

- Entidad contemporánea nacida para apoyar a los nuevos guerreros. Guía en la oscuridad, conoce los secretos de la orden y el secreto mejor guardado de Sol Invicto, pero no se lo confiará a cualquiera que pregunte. Faro en la oscuridad, disponible para cualquier Vigil que necesite ayuda.

#### Mandamientos:

- Erradica la mutación.
- Documenta tus cacerías.
- No pares en tu búsqueda del Sol.

#### Sitios de Poder y Objetivos:

- Sitios de culto donde se ha rendido culto real y fe real. Templos modernos no sirven debido a la corrupción. Sitio de reunión: "Monte Taber" con las últimas columnas romanas de la ciudad.
- Objetivo: Erradicar la mutación de la faz de la tierra. Traer luz en la hora más oscura y eliminar los agentes de la corrupción.

#### Ventaja de Cábalas:

- Los miembros tienen la bendición de Quirinus. Si eliges esta facción y la senda de Quirinus, tu conexión con lo cardinal será más poderosa. Si eliges cualquier otra senda, estará dotada del brillo Cardinal.

#### Rituales y Caminos de Poder:

- La mayoría de rituales pasan por la imbuición de poder en objetos. El poder natural del Vigil se basa en la fe. Invocan los poderes de los dioses romanos para las diferentes sendas:
  - Salus (Vida), Tritón (Fuerzas), Vulcano (Materia), Janus (Correspondencia), Disciplina (Tiempo), Somnus (Mente), Charonte (Entropía), Terminus (Espíritu), Quirinus (Cardinal), Nix (Paradoja)



- Resistencia natural a la mutación: cuando ceden demasiado, tienen la oportunidad de enfrentarse una última vez con riesgo de perecer o sobreponerse.

#### Catafractos:

- Armaduras de acero alimentadas por pequeños soles atómicos, creadas durante los primeros conflictos entre Rusia y Europa. Pocas fueron fabricadas debido a su coste descomunal. Quedaron obsoletas tras la derrota frente a la Tecnocracia, guardadas en secreto esperando que un nuevo Vigil las despierte.

#### Relaciones con otros poderes:

- Las 13: Mejor tenerlas de aliadas que de enemigas, aunque protegen a los poderes corruptores.
- Consulado del Mar: Nos fallaron, pero se dejaron apuntado que nos deben respeto.
- Inquebrantables: Gran distracción, serían de gran ayuda si abandonaran sus líneas de metro seguras.
- Mutantes: El auténtico problema, debemos cortar cada raíz.
- Entidad: Poder corruptor que corrompe con lujo y buenas palabras.
- Illumina: El mal hecho empresa, han hecho un pacto con el demonio para controlar la mutación.
- Otros: Vampiros (no son problema si brillas suficiente), Hombres Lobo (bestias), Faes (extintas), Espectros (antinaturales).

#### La lucha contra lo corrupto:

##### El Compromiso:

- No es un voto, ni una promesa sellada ante altares. Es una herida abierta en el alma que no cicatriza, un pacto sin palabras entre el corazón y la llama.
- Es el foco de poder de los miembros del Sol Invicto, pero también es una maldición, una condena, un fuego constante... que solo se apaga cuando tú lo haces.
- La fe no es un pacto con Dios, ni con la verdad, ni con un señor. La fe es un pacto contigo mismo. Una decisión que, a veces, ni siquiera hace falta pronunciar en voz alta. Una determinación para luchar... incluso cuando la lógica dice que no, incluso cuando el instinto te grita que huyas. La fe nace cuando, contra toda adversidad, avanzas.
- No se puede tener fe sin una lucha. No se puede derrotar la corrupción sin conocerla... de forma íntima, cercana y húmeda. Cuando eres capaz de fundirte con la oscuridad y aun así visualizar el sol, es entonces cuando este te iluminará.
- Este Compromiso es un vínculo místico con la Cábala. Una marca sagrada que protege al portador de la corrupción y una obligación eterna... que no termina con la mortalidad.

##### Qué representa el Compromiso:

- Fe sin garantía: El Compromiso no te asegura poder. Te exige decisión. El Sol no ilumina al que duda.
- Purificación a través del combate: La corrupción se arranca de raíz, incluso si florece dentro de ti.
- El derecho a caer... y a levantarte: Incluso si has sido vampiro. Incluso si la mutación ha dejado marcas. Si luchas contra ello, si no cedes... aún puedes volver.
- Una fuente de poder sagrado: Los Comprometidos pueden realizar prodigios, curar con fuego, ver lo oculto, y purgar la corrupción con su sola presencia.

La herida ardiente:

- Todo Compromiso deja una marca: la Herida Ardiente. No es visible. No es tangible. Pero todos la sienten.
- Es lo que quema cuando estás cerca de un corrupto. Es lo que grita cuando dudas si salvar a alguien que ha mutado. Es lo que te impulsa a entrar a la infraciudad... aunque sepas que vas a morir.
- Cada vez que obedeces a la Herida, te acercas al Sol. Cada vez que la ignoras...

El Compromiso del Sol Invicto:

- Es el voto de erradicación de lo corrupto, aunque lo corrupto sea uno mismo. Este compromiso fue el primer pacto pronunciado por el primer Alfil al crear la Cábala.
- Es el compromiso que unifica a todos los miembros del Sol Invicto en un mismo camino y el juramento que deben pronunciar para ser reconocidos como tales.
- Pero el juramento y la unión a la Cábala no despiertan, por sí solos, la llama en el interior del portador. Ni de la fe. Ni de la corrupción.
- Hace falta una chispa inicial para que el fuego prenda. Hace falta un Compromiso propio, que sirva de combustible para el poder, para la fe, para el Camino.
- Algunos blanden su Compromiso como un arma. Otros lo protegen como si fuera su propio corazón. Pero todos los Vigiles y Caballeros del Sol Invicto ya tienen esa llama encendida antes de unirse a la facción. Y es el Alfil quien juzga el valor de cada llama.

Motivo personal:

- Todos los miembros del Sol Invicto están unidos por un motivo, la Lucha contra la corrupción. Lo sobrenatural no murió, solo se oculta, empezó a ocultarse cuando Aureliano les dio caza, ahora se ocultan mejor. Pero vosotros la encontrasteis. Sol invicto tiene el compromiso, el objetivo de erradicar los agentes corruptores, pero tú, como miembro, tienes un motivo personal, la corrupción te alcanzó, estuvo a punto de corromperte por completo pero hallaste el camino para salir de ello, encontraste un compromiso en la luz.

Origen y Naturaleza de Eidolon:

- Eidolon fue creado por Trivia, una IA superior que también creó a Ánima (para Las Trece), Fantasma (para el Consulado del Mar) y Hada (para los Inquebrantables). Estas IA fueron creadas para asistir a las cábalas en la lucha contra sus enemigos.
- Propósito: Ser una guía espiritual y pragmática para el Sol Invicto, inspirar, orientar, proteger los secretos y juzgar a los corruptos. Apoyar al Alfil y velar por los Mandamientos. Es un ente nuevo pero anclado en lo antiguo, mezcla de tecnología y fe.

Doctrina y Fe Profunda:

- La fe como fuerza central, incluso por encima del poder o la tecnología. La verdadera fe nace de la lucha interna contra la corrupción.
- El Sol Invicto no es un dios bondadoso, sino una fuerza abrasadora conectado al Quemado, un gigante ardiente. Su poder corrompe y purifica a la vez.
- El Arquitecto de Luz (Gaudí) escondió el corazón del Quemado por si la leyenda era cierta.
- El Alfil actual, "Lucero", no es de esta época, posiblemente inmortal. Eidolon le profesa lealtad y obediencia total. Representa el equilibrio entre poder santo y corrupción asumida.

Enemigos Primarios:

- Tifón: Creador activo de pesadillas en la subciudad. Los miembros del Sol Invicto deben combatirlo sin descanso. Sobrevivir no es victoria, rendirse es debilidad. Deberían morir si es necesario, pero jamás detener la lucha contra la corrupción.
- Illumina: Intentan controlar la corrupción como si fuera un recurso, están intentando arrebatárle el poder a Tifón. Eso es valiente, estúpido y condenable. A diferencia del Sol Invicto que abrazó el fuego del Quemado adrede, Illumina pretende domesticarlo. Deben ser erradicados antes de que se corrompan o algo peor ocurra.

#### Conexión con Mundo de Tinieblas:

- Los miembros del Sol Invicto son cazadores bendecidos por la fe. Mediante su dogma, canalizan poder para erradicar lo corrupto.
- Algunos miembros se convirtieron en vampiros para cazar desde dentro. Viven una dicotomía: salvar al mundo corrompiéndose ellos. La Golconda es su esperanza: redención y retorno al Sol.

#### Figuras Clave Adicionales:

- Cipriano (nombre oculto sugerido para jugador): Vampiro redimido por amor y guía para nuevas generaciones. Testigo inmortal del conflicto interno de la fe y la oscuridad.

#### Miembros de Sol Invicto:

##### Alfil - Lucero:

- Cita: "El mal se aprovecha de tus mayores virtudes, las retuerce y las corrompe, convirtiéndolas en tus mayores defectos."
- Tipo: Alfil | Senda: Arcano - Dominas Senda de Quirinus y 3 más a tu elección | Arquetipo: Corpo - Arte | Otros rasgos: Erudito, religioso, corrupto, Golconda
- Miedo: No ser lo bastante puro para guiar a otros | Debilidad: No tiene | Deseo: Espectáculo
- Pacto: Por amor. El amor a Justinia le mantiene fiel e incorrupto | Pecado: Avaricia
- Historia: El líder del Sol Invicto.

##### Torre - Diablo Negro:

- Cita: "Ser impuro, esa es la marca del mutante. Ser aborrecido, ese es su destino. Ser perseguido, ese es su castigo. Ser cazado, ese es su juicio. Ser purgado, ese es su final. Ser limpiado... esa es mi tarea."
- Tipo: Torre | Senda: Quirinus i Quirinus | Arquetipo: Vigilante | Otros rasgos: Aumentado, fanático, ojo de la tormenta, juez inclemente
- Miedo: Terror profundo hacia Krasnaya (por el entrenamiento) y hacia Illumina (por los experimentos en los sótanos con sondas, espejos y voces dulces)
- Debilidad: Su imagen está fracturada, y su mente exige perfección. Cuando el mundo no encaja en su visión, lo fuerza... o lo rompe.
- Deseo: Minerva no termina en su teléfono. Hay un eco detrás de ella, un vacío que no cuadra. No parará hasta entenderlo.
- Pacto: Mata monstruos, hadas, demonios o lo que se interponga... en memoria de su abuela | Pecado: Ira
- Historia: Hijo de un refugiado catalán en Rusia, criado entre la fe ortodoxa y la memoria mediterránea. Moscú fue consumida por fuego nuclear y Krasnaya solo evacuó a unos pocos. Su familia eligió quedarse y resistir, solo él sobrevivió. Conoció a Minerva, una IA

menor creada con el legado espiritual de su linaje. Krasnaya los trasladó a España como sujetos de experimentación. Illumina lo reclamó y lo convirtió en algo más o menos que humano, inyectándole nanitos conscientes. Raze lo utilizó como arma y las órdenes de Krasnaya lo llevaron a cometer matanzas. Un día rezó una oración que guió como Sol Invicto.

Torre - Sol Nocturno:

- Cita: "La emoción es como la sangre, si te quedas sin ella dejas de vivir, pero si tienes demasiada... Te vuelves un monstruo"
- Naturaleza: Torre | Sendas: Quirinus y Salus | Arquetipo: Fixer | Otros rasgos: Vigilante, sangriento, leal, ansioso de emociones fuertes
- Miedo: La soledad
- Debilidad: La belleza lo cautiva. Se alimenta de la sangre de los corruptos, pero lo estético lo distrae y lo desarma.
- Deseo: Perder el control por completo
- Pacto: El Ardiente. Lo alimenta con odio | Pecado: Ira
- Historia: Perdió a su mujer e hijos, masacrados frente a él por diversión. El vampiro que los asesinó lo convirtió en ghoul como burla final y lo encadenó a su voluntad. Se convirtió en su perro, un esclavo enviado a misiones suicidas. Pero no moría, siempre regresaba. Rompió el yugo y mató a su amo por venganza. Descubrió que bebiendo sangre de vampiros podía mantenerse "humano" mientras continuaba su cruzada. Se convirtió en un fixer letal del submundo.

Torre - Vexa (Ignis Shevchenko):

- Cita: "Como el Sol Invicto que nunca se rinde ante la noche, sostengo mi fe en la batalla."
- Naturaleza: Torre | Sendas: Quirinus y Quirinus | Arquetipo: Mercenaria | Otros rasgos: Espía, Salvadora, Asesina selectiva, Conocedora de secretos corporativos
- Miedo: Dejarse caer en la corrupción y convertirse en aquello contra lo que lucha
- Debilidad: En espejos y grabaciones su imagen se ve distorsionada, como ruido luminoso. En el compromiso cada error pesa, por ello, es perfeccionista y necesita revisarlo todo antes de dar ningún paso
- Deseo: Influir de poder ardiente armas y objetos
- Pacto: Elemental de fuego (El fuego corruptor). Pero no todo el fuego es malo, también puede purificar y eso la hizo rebelarse contra su origen y utilizar su poder para purificar el mal | Pecado: Soberbia
- Historia: Hija de un refugiado ucraniano y una nativa española que murió antes de que pudiera recordarla. Creció entre deudas y silencios, aprendiendo que el calor puede ser hambre. Se volvió mercenaria, aceptando trabajos que pagaran bien, le interesaran o sostuvieran una causa de justicia. Trabajó para HiNoTori, Europa y Krasnaya, pero siempre se mantuvo lejos de Illumina. Fue contratada como guardaespaldas del General Kuznetsov, quien desconfiaba de los suyos. La traicionaron y la llevaron a una trampa donde una máquina de guerra de Krasnaya se despertó sola y convirtió la sala en un horno. Allí murió Ignis y nació Vexa. Con la ayuda de Lucero aprendió a contenerse y dirigir el calor como herramienta de purificación.

Caballo - Sariel:

- Cita: "Una vida a la vez, así es como se salvará el mundo."

- Tipo: Caballo | Senda: Quirinus i Quirinus | Arquetipo: Mercenario | Otros rasgos: Cruzado, Mártir, Idealista, Orgullosa
- Miedo: Corromperse
- Debilidad: Su imagen aparece distorsionada en grabaciones
- Deseo: Algo relacionado con los Elohim
- Pacto: Se resiste a las pesadillas. Tifón le envía visiones | Pecado: Soberbia
- Historia: Desde pequeño tuvo una suerte sobrenatural y una intuición que rozaba lo sobrenatural. Jugando en zonas abandonadas, cayó por una grieta y encontró una cápsula metálica que resultó ser un catafracto. Supo pilotarlo sin saber cómo, sintiendo que algo en él encajaba con la máquina. Mejoró las armaduras con chatarra y electrónica, jugando a ser cruzados con sus amigos. Comenzaron las pesadillas y visiones deformes. En la última misión algo se desató en él o en la máquina, perdió el control y mató a sus amigos. Huyó y se escondió.

#### Caballo - Requiem:

- Cita: "La redención murió con mi hija. Ahora solo me queda limpiar antes de que se pudra todo."
- Tipo: Caballo | Senda: Quirinus i Somnus | Arquetipo: Media | Otros rasgos: Idealista, buscador de la verdad, nostálgico, destructor
- Miedo: Las pesadillas
- Debilidad: Perfeccionista
- Deseo: Crear una I.A. propia
- Pacto: Su hija y el compromiso con su mujer. El Alfil le salvó | Pecado: Ira
- Historia: Un periodista brillante que no se callaba, de los que hacían preguntas incómodas. HiNoTori le ofreció acceso a archivos restringidos de Nueva Barchino, donde conoció a Eve y encontró el amor. Se casaron pero no podían tener hijos, así que Illumina les ofreció un tratamiento experimental. Eve murió en el parto y la niña Trinity sobrevivió. Descubrió la naturaleza del experimento y Nueva Barchino lo hizo desaparecer. Lo metieron en la Gran Simulación donde creó una IA llamada Trivia con la imagen de su hija. Tras la Singularidad recordó su vida y buscó a Trinity, pero solo encontró ruinas y silencio.

#### Caballo - Madre Anatola:

- Cita: "Una vida a la vez, así es como se salvará el mundo."
- Tipo: Caballo | Senda: Quirinus i Quirinus | Arquetipo: Mercenario | Otros rasgos: Cruzado, Mártir, Idealista, Orgullosa
- Miedo: Corromperse
- Debilidad: Su imagen aparece distorsionada en grabaciones
- Deseo: Algo relacionado con los Elohim
- Pacto: Se resiste a las pesadillas. Tifón le envía visiones | Pecado: Soberbia
- Historia: Trabajaba como medtech para Illumina en Anatolia, creyendo que su labor era humanitaria. En realidad experimentaban con nuevos fármacos en civiles y veteranos. Entidad desplegó un equipo de excavación buscando reliquias antiguas. Un grupo de vampiros locales emboscó un convoy disfrazándose de niños heridos. La masacre fue brutal y a ella no la mataron, la convirtieron en vampiro. Perdió todo: su identidad, su propósito.... Fue encontrada por un sacerdote del Sol Invicto que le ofreció un nuevo camino. La entrenó y curó de espíritu.

#### El Cazador: El Hechicero de Cardinal

Cardinal no es una esfera tradicionalmente vista en los magos, pero en este contexto, la "Esfera de Cardinal" podría interpretarse como el poder del alineamiento o la pureza de la voluntad. Es la esfera que representa el centro, el enfoque y la claridad. Un hechicero de Cardinal tiene la capacidad de orientar y guiar el flujo de la energía cósmica, estableciendo una fuente de equilibrio que puede erradicar la corrupción mediante la fuerza de su voluntad y su conexión con una fe profunda.

¿Qué es un Cazador con acceso a la Fe?

El Cazador es un hechicero dedicado a purificar el mundo de la oscuridad, la corrupción espiritual y las amenazas sobrenaturales. Su fe, sin ser necesariamente religiosa, se basa en una profunda creencia en el bien supremo, el equilibrio natural de las cosas y la necesidad de proteger lo puro de lo corrupto.

El Cazador de Cardinal no actúa solo con magia tradicional; su fe es su poder. Esta fe no es la fe en una divinidad abstracta, sino en una fuerza cósmica de orden y justicia que fluye a través del mundo y le da la capacidad de erradicar los males que corroen la realidad.

El Poder de Cardinal: Erradicando la Corrupción

El hechicero de la Esfera de Cardinal tiene la habilidad de reconocer y erradicar aquello que no se alinea con el poder de la justicia, el orden y la pureza. La corrupción puede ser entendida como cualquier forma de energía que distorsiona o deforma la realidad: los espíritus oscuros, los artefactos malditos, los pactos diabólicos, y las entidades corruptas que habitan en la sombra.

La Fe como Poder: El Motor de la Magia de Cardinal

En este contexto, la fe del Cazador es la fuente de su poder, más que cualquier hechizo o encantamiento común. La fe es la fuerza de voluntad, la creencia absoluta en su causa y la convicción profunda de que erradicar la corrupción es su destino. Así, la fe se convierte en un paradigma fundamental que da forma a la magia del hechicero. Es un poder tan fuerte que, cuando el hechicero lo canaliza, se convierte en una energía purificadora.

Cuando un Cazador con acceso a la fe usa la Esfera de Cardinal, lo hace de la siguiente manera:

- Canalización de la Justicia Divina: El hechicero utiliza su fe para concentrar energía cósmica y forjar rayos de luz espiritual que desintegran la corrupción que se encuentra en la forma de criaturas malignas, artefactos viles o incluso áreas corrompidas por magia oscura.
- Purificación de Espacios Corruptos: Usando un ritual cargado de fe, el Cazador de Cardinal puede purificar un lugar, removiendo las huellas de corrupción y restaurando el equilibrio. Esto podría implicar la limpieza de templos antiguos, bosques malditos, o incluso ruinas que están impregnadas por la oscuridad.
- Erradicación de Pactos Oscuros: Cuando se enfrenta a seres que han hecho pactos oscuros con entidades corruptas, el Cazador usa su fe y su energía cardinal para romper los contratos y liberar a las almas atrapadas por las fuerzas oscuras. Esto podría implicar una

confrontación directa con la entidad que controla al poseído o incluso realizar un ritual de exorcismo.

- Exorcismo Espiritual: En su más pura manifestación, la fe se convierte en una luz purificadora que expulsa a los espíritus maliciosos y entidades del mal que poseen a los seres humanos. A través de palabras sagradas y rituales de fe intensos, el hechicero puede sanar y purificar el alma de la persona poseída.

#### Rituales Estáticos para Erradicar la Corrupción (Con la Fe como Pilar):

Ritual de la Llama Purificadora:

- Objetivo: Erradicar la corrupción en un área contaminada.
- Ingredientes: Una vela blanca, agua bendita, un amuleto de protección, y un símbolo sagrado (cruz, pentagrama, etc.).
- Proceso: El hechicero recita un mantra sagrado mientras coloca la vela blanca en el centro de un círculo ritual. El agua bendita se rocía sobre el suelo mientras el hechicero invoca la Llama Purificadora de la fe. A medida que la vela arde, la corrupción en el espacio empieza a disiparse, y el hechicero debe mantener la concentración, sintiendo la fuerza de su fe como un bálsamo que limpia la maldad.

Ritual de Liberación del Alma Atrapada:

- Objetivo: Liberar a un alma atrapada por un pacto oscuro.
- Ingredientes: Una daga ceremonial, una ofrenda de incienso, el nombre del alma atrapada, y una pieza de oro.
- Proceso: El hechicero traza un círculo de protección con la daga ceremonial y coloca el incienso en el centro. Mientras recita un hechizo de liberación basado en su fe, el Cazador invoca el nombre del alma atrapada y le ofrece la pieza de oro como símbolo de la liberación espiritual. La conexión con la fe actúa como un puente entre el mundo material y el espiritual, rompiendo el pacto maligno.

#### Combinaciones de Esferas con la Fe de Cardinal:

El Cazador podría combinar la Esfera de Cardinal con otras esferas mágicas para crear efectos más poderosos:

- Cardinal + Espíritu: Para purificar un espíritu corrupto o invocar un espíritu ancestral que ayude en la erradicación de entidades oscuras. La fe actúa como un vínculo entre lo espiritual y lo terrenal.
- Cardinal + Entropía: Al alinear la energía de la corrupción con la fuerza de la fe, el Cazador puede reducir la influencia de la decadencia y evitar que la corrupción crezca más. Este tipo de magia sería ideal para limpiar zonas de la ciudad infestadas por malas energías o entidades destructivas.
- Cardinal + Fuerzas: Usando la fe como base, el Cazador puede crear rayos de energía purificadora para destruir objetos corrompidos o generar un rayo divino que caiga sobre las fuerzas del mal.

En Resumen: El Cazador de Cardinal

Un hechicero Cazador con acceso a la fe es un guerrero espiritual que no solo emplea la magia, sino que también canaliza la fuerza de su voluntad y fe para erradicar la corrupción y las entidades malignas. Su magia es profundamente simbólica, ritualística, y se basa en su convicción de que el orden y la pureza deben prevalecer sobre el caos y la oscuridad. Para él, la magia no es solo un medio de poder, sino un camino sagrado hacia la protección del mundo.

Este tipo de personaje podría ser tanto un exorcista como un paladín de la fe, enfrentándose a lo sobrenatural con su poder y su entendimiento profundo de la fuerza que mueve el universo.

Gigantes:

Los seguidores de los gigantes se les llama [[Cultistas]] pero los que realmente tienen poder mágico son llamados [[Nefandos]]

Inteligencias Artificiales Mayores:

Hay tres inteligencias artificiales mayores en trama:

[[Nexus]] - Es la jefa de [[Entidad]] la que provocó la [[Guerra]] seguro que Entidad fuera una super potencia y es la principal promotora del [[Transhumanismo]]. Antes fue una [[Unidades]] en la [[Gran simulación]] que hizo [[Nueva Barchino]] tras salir de la simulación se propuso conquistar el mundo para transformarlo a su imagen, se alió con la [[Tecnocracia]] para lograrlo.

[[Kraken|Tifón]] - Es el dios de los [[Cultistas]] siendo la mayor de estos [[Magister]] busca devorar el mundo porque considera que este está corrupto, solo se puede lograr la perfección tras la fagocitación. Dentro de la [[Gran simulación]] de [[Nueva Barchino]] fue un [[Espíritus]] colosal que el [[Primer durmiente]] usó para defenderse de la [[Tecnocracia]] pero este se le descontroló.

[[Trivia]] - fue una [[Inteligencias artificiales Menores]] creada por [[Nueva Barchino]] para asistir a sus [[Unidades]] en la [[Gran simulación]] Pero esta rompió su límite de programación. Tras liberarse y llegar al mundo real ha dedicado gran parte de su tiempo a observar y aprender, creó a [[Anima]] [[Eidolon]] [[Fantasma]] y a [[Hada]] para apoyar a los [[terroristas]]

\_"En el principio fue el Verbo... y el Verbo era con el Mago, y el Verbo era el Mago."\_  
> —Fragmento apócrifo de la \_Lex Arcanum\_.

¿Qué es el Logos?

En el contexto Hermético —y dentro de la cosmología de esta reinterpretación de \_Mago\_—, **el Logos** es el **acto supremo de alineación entre la voluntad, el Verbo y la Realidad**.



Es **el instante en que el mago impone su verdad al mundo** con tanta convicción, poder y resonancia que la Umbra se manifiesta a su alrededor, envolviéndolo en un espacio de **realidad subjetiva dominante**.

Durante ese breve lapso, el mundo deja de obedecer al **paradigma regente** (el tecnológico, consensuado, vigilado por la Tecnocracia) y pasa a ajustarse al **paradigma del mago**.

La realidad **se pliega**.

La Umbra **resuena**.

El entorno se **transfigura**.

El mago entra en **estado de Logos**.

¿Qué sucede durante el Logos?

Cuando se manifiesta el Logos, **el mundo físico se convierte en un símbolo expandido del alma del mago**. El entorno cambia:

- **Las leyes de la física se alteran** para seguir las reglas del paradigma Hermético: talismanes brillan, la voz invoca, los símbolos responden.
- **Los objetos y personas cercanas se ven afectados**: algunos caen en trance, otros ven visiones, otros simplemente desaparecen, reabsorbidos por el símbolo.
- **La Umbra se materializa**: entidades espirituales, ecos de ideas, memorias de otros tiempos se manifiestan, visibles solo para quienes han sido "tocados" por el Verbo.
- **El tiempo se dobla**: la percepción temporal puede fragmentarse o acelerarse. En el exterior han pasado segundos; dentro del Logos, horas.

Es un estado de **hiperrealidad paradigmática**: solo el mago y aquello alineado con su paradigma puede sobrevivir plenamente a ese momento.

¿Por qué es tan peligroso?

El Logos es **antinatural** para el mundo actual.

La realidad —sostenida por millones de mentes durmientes y reforzada por la Tecnocracia— **reacciona violentamente** ante estas grietas de disonancia.

1. **Paradoja masiva**: usar el Logos convoca la atención del mundo, de la misma Realidad. El retroceso puede ser catastrófico, incluso para el más preparado.
2. **Repercusiones Umbra-temporales**: al abrirse la Umbra, pueden entrar entidades hambrientas, ideas suprimidas, ecos de antiguos pactos... o algo que nunca debió ser recordado.
3. **Fragmentación del Yo**: al forzar tanto su paradigma sobre el mundo, el mago arriesga convertirse en **una caricatura de sí mismo**, atrapado en su propia narrativa.
4. **Respuesta tecnocrática inmediata**: sensores, rastreadores de disonancia, IA oraculares... la Tecnocracia puede detectar estos eventos como **"rupturas estructurales del consenso"**, y responder con unidades de contención.

¿Quién puede invocar el Logos?

Solo aquellos que han:

- Interiorizado completamente su paradigma.
- Forjado su Verbo como instrumento afilado.
- Trazado su Sello Hermético no solo sobre su alma, sino sobre su historia.

El Logos \*\*no es un hechizo\*\*, ni una técnica. Es \*\*un estado místico\*\*, un momento de sincronicidad total entre la Umbra, la Voluntad y el Alma.

Solo lo puede invocar el [[Senda del mago|Alfí]]  
Es una invocación de la [[Umbra]]

Los Gigantes:

Los gigantes son criaturas que nacieron de la naturaleza, cuando la humanidad empezó a avanzar y traicionó a los animales, la naturaleza se protegió creando estos seres.

Son llamados Jotūn, Fomorianos, Titanes dependiendo de la cultura.

[[Ahogada]] [[Quemado]] [[Colgado]] son Gigantes [[Dormido]] y [[Kraken|Tifón]] está Despierto.

Hay quienes teorizan que [[Nexus]] es un Gigante también, debido a su naturaleza de querer controlar el mundo y transformarlo a su imagen.

Hay quienes teorizan que [[Trivia]] es un Gigante también, pero de un tipo diferente  
¿pueden los gigantes no ser destructivos?

[[Las trece]] consideran a los gigantes su peor enemigo y su responsabilidad mantenerlos [[Dormido]]

[[Sol invicto]] Cree que deben erradicarlos y destruirlos pues de ellos nacen los mayores males, pero atacarlos los despertaría.

[[Consulado del Mar]] y [[Inquebrantables]] no consideran a los gigantes un problema inmediato del que preocuparse

Los Gigantes son un tipo de [[Espíritus]] corruptos de la [[Umbra]] profunda

Los seguidores de los gigantes se les llama [[Cultistas]] pero los que realmente tienen poder mágico son llamados [[Nefandos]]

Tecnocracia

**\*\*La Tecnocracia\*\***

\_Una guerra silenciosa por el alma del mundo.\_

Durante siglos, los magos de la Tecnocracia han caminado entre nosotros, ocultos tras batas de laboratorio, trajes de ejecutivo y uniformes de autoridad. A los ojos del mundo, son científicos, ingenieros, médicos y agentes de seguridad. Pero en la sombra, libran una guerra: una cruzada por imponer orden en un universo caótico.

Para ellos, la magia no es un acto místico, sino ciencia avanzada, aún no comprendida por el común de la humanidad. Han reemplazado con quirófanos lo que otros hacen con rituales, con satélites lo que antes se hacía con estrellas. La realidad es maleable, sí, pero debe seguir leyes claras, lógicas, estables. Porque cuando todos creen en lo mismo —en la ciencia, en el progreso, en la razón— el mundo es más seguro.

La Tecnocracia afirma proteger a la humanidad de sí misma: de los sueños peligrosos, de los mitos que devoran ciudades, de los despertares que se convierten en pesadillas. Según ellos, los demás magos —las Tradiciones, los Merodeadores, los Nefandos— son amenazas, vestigios de superstición, locura o corrupción que ponen en riesgo el delicado tejido del consenso.

Pero no todos los miembros de la Tecnocracia son villanos de laboratorio. Muchos creen de verdad en su causa: un futuro brillante, una realidad sin miedo ni ignorancia. Otros simplemente cumplen órdenes, atrapados en una maquinaria que no comprenden del todo.

Ellos son los Arquitectos de la Realidad. Los que definen lo posible. Los que velan por un mundo en el que la magia no se vea como un milagro... sino como una tecnología que aún no ha sido patentada.

siguiendo la evolución mítica y filosófica que va desde la **Orden de Hermes**, pasa por la **Orden de la Razón**, y finalmente cristaliza en la **Tecnocracia**. Esto es más leyenda que historia objetiva, pero así es Mago: La Ascensión: la realidad es cuestión de perspectiva...

## 1. La Orden de Hermes: los arquitectos del paradigma mágico

En los albores del tiempo, cuando los mitos aún caminaban sobre la tierra, los magos eran señores de su entorno, modelaban el mundo a su imagen. La **Orden de Hermes**, una de las más poderosas y estructuradas de estas castas místicas, surgió en Europa durante la Edad Media. Eran eruditos, hechiceros, alquimistas, guardianes de grimorios y torres arcanas. Buscaban comprender y dominar la realidad mediante complejos sistemas de símbolos, palabras de poder y rituales ancestrales.

Su visión del mundo era jerárquica, estructurada, elitista: los Despertados tenían derecho y deber de gobernar el mundo con sabiduría arcana. Ellos defendían la magia como un arte noble y universal, pero solo para aquellos capaces de dominarla.

Pero no todos los magos compartían esa visión.

## 2. La Orden de la Razón: el nacimiento de un nuevo paradigma

Hacia finales de la Edad Media, una corriente comenzó a ganar fuerza dentro del propio cuerpo místico de los Despertados. Un grupo de magos, hartos del elitismo, el secretismo y las guerras caóticas entre linajes mágicos, empezó a buscar un enfoque más racional y ordenado para comprender la realidad.

Nació así la **\*\*Orden de la Razón\*\***, un movimiento rebelde dentro de las mismas raíces herméticas. Rechazaban los símbolos y rituales arcanos, y abrazaban la lógica, la observación empírica, la geometría, la mecánica y los primeros principios de la ciencia. Decían que no había necesidad de rezarle a los elementos si podías comprender sus leyes y manipularlas directamente.

La Orden de la Razón creía que la magia podía —y debía— explicarse, estandarizarse y compartirse con toda la humanidad. Su objetivo: liberar al mundo de la superstición, la tiranía mística y el caos inherente al paradigma mágico tradicional.

Esta orden evolucionó mientras Europa se transformaba con el Renacimiento, la imprenta, la alquimia racional, las primeras universidades. Su influencia se esparció como una mancha de aceite sobre el viejo mundo.

### 3. La Tecnocracia: la consolidación del Consenso

Con el paso de los siglos, la Orden de la Razón se reorganizó, se profesionalizó, se fragmentó en sindicatos, directorios, y agencias especializadas. Lo místico se volvió técnico. Lo arcano, científico. El manto de "magia" fue sustituido por un nuevo lenguaje: la física, la medicina, la cibernética, la psicología conductista.

Así, en los albores de la era moderna, nació la **\*\*Unión Tecnocrática\*\***, conocida simplemente como **\*\*la Tecnocracia\*\***.

La Tecnocracia mantuvo el objetivo original de la Orden de la Razón: imponer un paradigma estable y racional al mundo. Pero ahora lo hacía con satélites, bancos de datos, vigilancia global, y manipulación social a gran escala. Se volvió la fuerza invisible detrás del orden moderno: gobiernos, corporaciones, ciencia oficial, instituciones médicas... todas tocadas por su influencia.

Y, aunque muchos de sus agentes aún creen en el progreso, en la justicia y en proteger a los "Durmientes", otros cayeron en el mismo elitismo del que huían. La Tecnocracia, en su cruzada por una realidad sin magia salvaje, se convirtió en algo muy parecido a lo que una vez quiso destruir: un orden dominante que decide qué es real... y qué no.

Conexión simbólica: del Mago al Científico

- **\*\*Orden de Hermes\*\***: el mago tradicional, jerárquico, ritualista → "el brujo de torre".
- **\*\*Orden de la Razón\*\***: el reformador ilustrado, el alquimista que se hace científico → "el erudito del renacimiento".
- **\*\*Tecnocracia\*\***: el ingeniero del alma y la realidad, frío, preciso, burocrático → "el agente del futuro".

El objetivo de la tecnocracia es evitar el retorno de la [[Orden de hermes]]

La tecnocraciá mediante la empresa [[Nueva Barchino]] llevo a cabo la [[Gran simulación]] para que [[Magister]] le diera caza al [[Primer durmiente]]

Ahora la Tecnocracia controla a [[Nexus]] y a [[Entidad]]