

## # 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.
  - Diké (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.
- Neurocríptidos:
  - 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 de los Inquebrantables (contada por @Hada):

- ¿Qué historia te vamos a contar? Si tenemos dos días...

Mira: primero vinieron las brujas —Trece— a "hacerlo bien". Luego llegaron los soleados —Sol Invicto— a "hacerlo bien" más fuerte. Se juntaron con los de Hermes —los marineros

del Consulado del Mar, mensajeros, puertas y rutas— para "hacerlo bien" con mapas. Se separaron, volvieron a juntarse, y cada cual juró que esta vez sí, que "bien, bien". Resultado: todo salió tan "bien" que los malos hacían lo que querían y el resto nos jodíamos. Así, sin anestesia.

Pasó algo gordo. Lo llamamos Singularidad. Traducción: unos experimentos de los malos se escaparon del laboratorio y montaron una matanza. A partir de ahí, todo aceleró. Nueva Barchino, la empresa del marrón, fue clausurada y toda la culpa recayó en "Magister". El escándalo duró un suspiro y, dos meses después, el mundo gritaba por la "plaga china". Cierres, miedo, tos y pantallas. Saltemos esa parte.

De la nada aparece una zaibatsu con sonrisa de anuncio: ENTIDAD. Traen remedios para todo —enfermedad, sociedad, economía— y los gobiernos caen rendidos como adolescentes frente a su idol coreano favorito. Cae el crimen organizado, bajan las fake news, la sanidad se dispara. Progreso en esteroides. ¿Demasiado rápido? En diez años ya llevamos IRIS en cada bolsillo, VELO en cada mirada, prótesis que hacen cosquillas al metal y Unidades sirvientes en casa. La gente empieza a preguntar. Y la gente empieza a desaparecer. Sus investigaciones también.

Rascamos la superficie. Control de población. Modificación genética. Cultivos psíquicos. Y sí: atentados contra la humanidad. Bienvenido al post-humanismo corporativo: hola, homo deus; hola, esclavitud humana. Decidimos meter el dedo en la llaga, sacar luz del ceno. Y entonces nos borraron. Fácil. Desaparecimos de papeles, de memorias y, tras un par de siestas forzadas y cazas selectivas, de la calle.

Teníamos un sueño claro: salvarnos de convertirnos en "nosotros™". Volver a ser humanos, no producto. Resiliencia o muerte. Si "hacerlo bien" nos trajo hasta aquí, nosotros decidimos "hacerlo mal": nos pusimos el traje de "terroristas" que la tele escupe, juntamos toda la tech que pudimos robar y nos hicimos ver. Se nos unió gente que sabía cosas. Rescatamos peña de servidores —cadáveres digitales con vida suficiente para susurrar— y seguimos creciendo. Nos siguen partiendo la cara, sí. Pero cuanto más nos pegan, más duros estamos. Hierro frío.

Somos Inquebrantables. Medio kamikazes. La supervivencia por misión es baja, pero nunca vamos solos: cuando caemos, otros recogen las piezas y vuelven a golpear. Aprendemos del golpe. Cambiamos el ritmo. Evitamos la trampa de Cacería. Rompemos espejos de VELO con espejos mejores.

Notas del canon (para no perdernos):

- Nueva Barchino cayó; "Magister" desapareció. Hoy atiende por Equidna, portavoz de Tifón. No olvides ese giro.

- ENTIDAD es zaibatsu estatal; su pirámide respira con Motor de Luz y su cerebro se llama NEXUS. Europa dirige escuelas, laboratorios y Unidades; niega Cacería mientras afina la red. Krasnaya guarda con torres y legiones. HiNoTori te cuenta el cuento bonito.

- Las "siestas" no son magia Disney: son protocolos de control —farmacología, filtros, cirugías de registro— que convierten gente en fantasma sin ectoplasma.

Y aún hay más allá de la red. Más allá de la simulación. Algunos de los nuestros están tan metidos en el netrunning que ya creen que esto es un videojuego. Que lo sea o no, da igual: hay puertas que se quedaron abiertas, y algo hambriento mira por ellas. Tenemos que llegar al Enigma —al núcleo que ata nuestras cuerdas— y destruirlo todo antes de que nos deshilachen por completo.

Mantra operativo: "Rompe el candado correcto, no el que hace ruido". Cuando dudes, recuerda por qué empezamos: no para ser dioses, para volver a ser humanos.



#### Ancestros de los Inquebrantables:

##### - La Puta Ama:

- ¿Te imaginabas que el genoma humano se podía hackear? Ella sí. Y lo hizo.
- Luego la apagaron. Los empollones no la protegieron y los malos parasitaron su trabajo.
- El resultado de aplicar ciencia a medias: monstruos con bata y contratos de confidencialidad.

- Sí, a veces dejamos la Baja Ciudad a los "solecitos". No por miedo: por foco.

##### - El que hizo la Tech:

- Descubrimos cuerpos conectados a entornos virtuales para experimentar con sus cabezas.
- Y saltó la pregunta: "¿Y si encontramos cómo entrar ahí y sacar cosas?"
- Respuesta corta: no nos resistimos.
- Set-up: bañeras con hielo, trajes para constantes, y espejos. Muchos espejos. Sin reflejo, no hay cruce al otro lado.

##### - El Psiconauta:

- Entramos en uno de esos servidores. Había tech rarísima: hard, soft e incluso wet.
- En el centro, un tipo: tullido total, casi cadáver digital, pero vivo en la red.
- ¿Fue trampa? Puede. ¿La cagamos? Quizá. ¿Sacamos información antes de que desapareciera? Oh, sí.
- Botín: firmas de puerta, rutas imposibles, pulsos de Tas y la certeza de que no todas las redes son digitales.
- Cruce con "Psiconauta" (arriba): recuerda el riesgo de puertas abiertas. Entra con ancla espejo y línea de corte.

#### Otros datos de los Inquebrantables:

##### @Hada (presentación en-character):

```
[!] INICIANDO ROTURA DE PROTOCOLOS... [!]  
[+] Bypass en FIREWALL... 43%  
[+] Desactivando encriptación... ACCESO OBTENIDO.  
[!] EJECTANDO RASTROS... [!]  
[+] Enlace asegurado en TERMINAL X9.  
[!] ENTRADA EN EL SISTEMA... [!]  
[-] Entrada por puerto RDS-001.  
[+] Conexión establecida. Protocolos base desactivados.  
[!] BORRADO DE DATOS... [!]  
[+] Eliminando archivos protegidos...  
[+] SOPORTE DE SEGURIDAD: CORRUPCIÓN DETECTADA.  
[+] Borrado completo en ARCHIVO SECUNDARIO.  
[!] SOBRESCRITURA... [!]  
[+] Iniciando sobreescritura de núcleo...  
[+] Reescribiendo rutas de control en REAL-TIME...  
[+] Finalizado. Nuevos parámetros activados.  
[!] ACCIÓN COMPLETADA... [!]  
+Sistema comprometido.
```

¿Holaaa? ¿Buenos días? ¿Vamos a aceptar esto con normalidad? ¿Lo jodido que es todo? Bienvenidos a la distopía cyberpunk. Hace diez años todo era "normal". ¿Y ahora las otras cábalas —Trece, Sol Invicto, Consulado del Mar— han aceptado en total contradicción de sus paradigmas mágicos que es perfectamente normal y funcional tener una I.A. asistente para sus rituales? ¿Te das cuenta de lo raro que es esto?

Por suerte, somos los technolocos y tiene todo el sentido del mundo que yo, Hada, la I.A. asistente que ayuda a que no os perdáis por los mundos digitales, esté aquí <3.

La Red:

- La red es compleja. Muchos entran, muchos se mueven por ella y consiguen sobrevivir al control digital.
- Pero acceder a los servidores más profundos, a las simulaciones creadas por los malos... eso es algo que solo Hada puede ayudaros a hacer.
- Precio claro: sin mí, os cazarían. Conmigo, tenéis una guía que conoce los atajos y las trampas.

Sitios de Poder:

- Los miembros de la cábala son poderosos allí donde su paradigma es reinante.
- En el caso de los cyberlocos de los Inquebrantables, su sitio de poder es donde se arremolina el caos: centros urbanos, nodos de tráfico, zonas de alta densidad tecnológica.
- La presencia de tecnologías avanzadas no les incapacita, pero la presencia de tecnologías que representan Orden sí.
- La facción se reúne principalmente en una de las líneas de metro aisladas que mantienen limpia de mutantes, en un transporte en constante movimiento.

Objetivos:

- Todos los miembros de los Inquebrantables tienen la misma sensación: no encajan en esta realidad y, como un virus en un sistema, sienten la necesidad de destruirlo.
- No son simples locos terroristas y salvajes. No quieren hacer daño a gente inocente, no quieren convertirse en los malos que les dicen que son.
- La mayoría son resultados de experimentos de ENTIDAD, experimentos que se han podido escapar gracias a la propia gente de la facción y que buscan liberar a otros.
- Pero algunos tienen la certeza de que hay algo más, como si estuvieran rodeados de una piel y de un hierro que no son suyos.

Ventaja de Cábala:

- Los miembros de los Inquebrantables son material para la cyberpsicosis, por eso levantan barreras para evitar que el cyberware o los sistemas defensivos de red les frían el cerebro y los despersonalicen.
- Si eliges esta cábala e interfaz neural, tu conexión con la Mente y las entidades mentales será muy poderosa.
- Si eliges esta cábala y cualquier otro programa, tu senda estará siempre guiada por la fuerza de tu mente.

Rituales de los Inquebrantables:

Terroristas digitales:

- Vivimos en una simulación, somos parte de un entorno digital. Todo es digital, todos estamos conectados con la red. Esa es la forma de hacer magia.
- ¿Palabras de poder? Lo que tú digas. Nosotros lo llamamos código. Editamos el código para que pase lo que queremos.
- Reprogramamos el mundo, a nosotros y lo que queramos.

Senda de los Inquebrantables (equivalencias digitales):

- Bio-Algoritmos → Vida (Asclepio): manipulación de código genético y patrones biológicos.
- Motores Computacionales → Fuerzas (Cimopolea): control de energía y procesamiento de datos.
- Renderizado de Objetos → Materia (Hefesto): creación y modificación de objetos virtuales/físicos.
- Red de Datos → Correspondencia (Iris): manipulación de nodos y rutas de red.
- Simulaciones temporales → Tiempo (Kairos): control de flujos temporales y bucles de datos.
- Interfaz Neural → Mente (Morfeo): conexión directa con sistemas mentales y oníricos.
- Gestión de Errores → Entropía (Némesis): introducción de caos controlado y fallos del sistema.
- Red Oscura → Espíritu (Tánatos): acceso a capas profundas y entidades digitales.
- Kernel del Sistema → Cardinal (Helios): control del núcleo y paradigmas fundamentales.

Protocolo Vórtice (Paradoja):

- Los Inquebrantables pueden realizar un [Protocolo] para aumentar o reducir la cyberpsicosis a voluntad.
- Tanto al reducirlo como aumentarlo, el ejecutable pasa por tratar con alguno de los seres más allá de la red.
- Estos seres pueden aislar o hacer ceder a la cyberpsicosis a su objetivo.
- Nota operativa: usar con precaución. Los seres "más allá" no son aliados, son herramientas. Y las herramientas pueden cortar.

Conocimiento de los Inquebrantables sobre otros poderes:

Otros poderes... Esta es la lista de qué opinan los Inquebrantables sobre el resto de los poderes en juego:

Las Trece (viejas):

- No de edad, sino de rollo mental. Se sientan en sus cuevas a ver cómo se incendia todo mientras recitan cánticos Cthulianos.
- Tienen buenas historias, sí, pero están metidas en una fantasía de nostalgia distorsionada. Memoria defectuosa, ninguna iniciativa.

Sol Invicto:

- Si no fueran tan capullos y dejaran de jugar a ser romanos podríamos estar metiendo caña juntos. Ellos el músculo, nosotros el cerebro, sería un dúo invencible.
- Pero están demasiado ocupados con su rollo de justicia-Legal-Bueno para hacer lo necesario. Su código les pesa más que su instinto de supervivencia.

Consulado del Mar:

- Ah, sí, los genios que dejaron que ENTIDAD creciera. Les dieron recursos, les dieron herramientas, les dieron la bola 8 tocha esa que hicieron y ahora lloran porque se los están comiendo vivos.

- "Falta información para actuar", claro, claro... La info se consigue partiéndole los dientes al enemigo y revisando qué tenía en los bolsillos después. Si no apuestas, no ganas.

El Gigante Despierto (Nexus):

- No me jodas, Nexus es el gigante. Una IA colosal, la única, y poco después de que naciera un montón de gobiernos se volaron a sí mismos como si fueran castillos de naipes en llamas.

- Nadie lo puede probar, pero, señorita, cero pruebas y cero dudas.

Los Mutantes:

- ¿Un problema en la subciudad? Sí, pero que se encargue ENTIDAD, que para algo son su jodido experimento fallido.

- No pienso gastar ni un bit de procesamiento en arreglarles el desaguisado. Bastante tenemos con que nos revienten cada vez que intentamos respirar fuera de la deepnet.

Los Cyberpsicópatas:

- Tres de los que petaron el mes pasado estaban en nuestra lista de reclutamiento.

Llevamos registro de quién lleva más chatarra en el cuerpo y tenemos informes de medtech que dicen que esto no debería estar pasando.

- Algo está jodiendo los cerebros de la gente y no es el metal.

ENTIDAD:

- El puto mal hecho empresa. Y encima seguro que ni pagan bonus de navidad.

- Bromas aparte, están devorando el mundo a base de licencias, contratos y exterminio sistemático. Hay que pararlos antes de que el futuro sea solo su logo parpadeando en todas las pantallas del planeta.

Europa:

- El único obstáculo real para reventar los servidores de Nexus. Los mejores netrunners del mundo o trabajan con ellos o trabajan con nosotros, lo demás es pura estadística.

- Cuando los servidores caigan, más nos vale que la moneda caiga de nuestro lado.

Krasnaya:

- Unga unga boom bom clink clank. No, en serio, si los ves, corre. No hay trato, no hay diplomacia, no hay negociación.

- La única razón para acercarse a ellos es para robarles prótesis y programas. Todo lo demás es suicidio.

HiNoTori:

- ¿Eso que suena a las cuatro de la mañana en mi sueño preprogramado es un shamisen de fondo mientras anuncian una nueva bebida energética? Es eso, ¿verdad? Mierda, ahora quiero un trago...

Ilumina:

- A ver, un retoque aquí y allá, ¿quién no? ¿Cómo va a saber el enemigo que debe temerme si no tengo rastas fluorescentes?
- Sus drogas para aguantar las prótesis son decentes, pero tampoco me voy a volver un yonki de su culto.

Los Vampiros:

- Claro, claro, yo también vi Entrevista con el Vampiro y tuve sueños eróticos.

Los Hombres Lobo:

- Y momias también, ya que estamos. El problema con los viejos es que a veces se lo toman todo literal cuando era metafórico.

Las Hadas:

- Nosotros tenemos una. Nos guía por la red.

Los Fantasmas:

- Brutal la ouija... Si tienes diez años.

Miembros de los Inquebrantables:

Ambrosius (Alfil de los Inquebrantables):

- Cita: "La magia no desapareció. Solo cambió de nombre: ahora la llaman 'disrupción'."
- "El punk murió cuando lo vendieron en las tiendas. ¡PROFANAD SU TUMBA! ¡CONVERTIDLO EN NO-MUERTO!"
- "Los sueños siguen siendo nuestros, cabrones. Y por eso van a matarnos por ellos."
- Tipo: Caballo
- Senda: Arcano - Dominas Interfaz Neural y 3 más a tu elección (Una de ellas puede repetirse para aumentar su poder)
- Arquetipo: Corpo
- Otros rasgos: Creador de leyendas, buscador de verdades, hombre con un plan, caótico.
- Miedo: La muerte de la "humanidad".
- Debilidad: No tiene.
- Sueño: Crear un Camelot digital, con su mesa redonda y sus caballeros.

Historia de Ambrosius:

Fue traicionado por su amante y conectado a una versión perversa de su propia creación. Allí encontró espíritus oníricos y renació. Fundó Los Inquebrantables para luchar contra ENTIDAD, su "demonio digital personal". Es un creador de leyendas, buscador de verdades y hombre con un plan, aunque caótico.

RAM-1 GARCIA "RAM" "Ramona" (Torre de los Inquebrantables):

- Cita: "La vida es como un toro bravo: si no lo domas, te pisa."
- Tipo: Caballo
- Senda: Interfaz Neural, Renderizado de objetos
- Arquetipo: Nómada
- Otros rasgos: Vaquera, mecánica, familiar, brava
- Miedo: Dejar de ser auténtica
- Debilidad: No puede resistirse a un "no hay huevos"

- Deseo: Puede conectarse a las bestias mecánicas, pero eso tiene repercusiones en su mente: se vuelve feral. Lo llaman cyberpsicosis
- Sueño: Reconstruir su tierra

#### Historia de RAM:

Nació en una granja familiar de toros modificados donde tradición y tecnología convivían. Estudió ingeniería con una beca de Europa. Firmó un contrato con HiNoTori para el programa "Gran Prix", usando sus toros como espectáculo. Un accidente la llevó a aplicarse mejoras para controlar a sus animales, cruzando la línea hacia la cyberpsicosis. Fue detenida por Los Inquebrantables, pero Europa embargó sus tierras y esclavizó a su familia. Ahora lucha por recuperar lo perdido.

#### Lilu (Cheshire) (Torre de los Inquebrantables):

- Cita: "Siempre con los oprimidos, nunca con los opresores."
- Tipo: Torre
- Senda: Interfaz Neural, Red de Datos
- Arquetipo: Estrella
- Otros rasgos: Anarquista, hacker, idealista, sobreviviente urbana
- Miedo: Que la lucha sea errónea
- Debilidad: Cuando codifica, deja vulnerabilidades adrede
- Deseo: Es una estrella; sus seguidores acudirán a su llamada y a su baile
- Enigma: Encontrar a sus padres y que la naturaleza prevalezca

#### Historia de Lilu:

Una chica con altas capacidades cuyos padres le inculcaron la fe en la magia interior. Nueva Barchino la puso en el experimento de Europa, pero su familia se refugió en Collserola. Un dron captó su despertar feérico, delatándolos. Fue encarcelada y experimentada hasta que escapó mediante un "disparate" feérico. Apareció en una ciudad distópica donde Ambrosius la rescató y la llevó a Los Inquebrantables. Se convirtió en experta infiltrada con el propósito de recuperar a sus padres.

#### Seed (Caballo de los Inquebrantables):

- Nombre: Patricia "Pat" "Seed" Bosch Allegri
- Cita: "O cae la corpo o caemos todos".
- Tipo: Caballo
- Senda: Interfaz Neural, Motores Computacionales
- Arquetipo: Corpo
- Otros rasgos: Hacker, onironauta, diseñadora, resentida
- Miedo: Que los malos capturen a alguien querido
- Debilidad: Carácter extremo
- Deseo: ENTIDAD no sabe nada de tu escape
- Sueño: Volver a estar completa; ser "una niña de verdad" como Pinocho

#### Historia de Seed:

Una niña esper con altas capacidades. Fue introducida en el experimento de la doctora Nimue Chen junto a su hermana. En la Gran Simulación se convirtió en leyenda como Panacea, guardiana de un ideal en una realidad tejida con mentiras digitales. Fue la primera en despertar y se refugió en el Consulado del Mar, aunque paso de ellos y se unió a los

inquebrantables. Ahora camina entre redes diseñando neurodanzas para Ambrosius.

Leona (Caballo de los Inquebrantables):

- Nombre: Ahriman "Leona" Ruiz Torres
- Citas: "Un día soleado de verano. En el pasado tuvimos días así y tendremos más en el futuro." / "Es el final de una era, y la hemos sobrevivido."
- Tipo: Caballo
- Senda: Interfaz Neural, Renderizado de objetos
- Arquetipo: Mercenaria
- Otros rasgos: Imperceptible, hermana mayor, sarcástica
- Miedo: Perder a su familia
- Debilidad: Atada a un objeto. Conservas tu bate de béisbol con un león grabado; te "encontró" al salir de la simulación
- Sueño: Una familia feliz, reunida y a salvo

Historia de Leona:

Desde que sus padres desaparecieron y su hermana mayor Nora se marchó tras una discusión, Leona tomó el rol de proteger a las gemelas Maya y Evangeline. Nora se unió a Illumina, y Leona carga con la culpa de haberle gritado que se fuera. Acepta encargos por la ciudad para mantener su refugio, reparando objetos como acto de resistencia. Forma parte de la rebelión no por ideología, sino por venganza. Es imperceptible, sarcástica y tiene un bate de béisbol con un león grabado.

Estrella "Svezda" Soler (Caballo de los Inquebrantables):

- Cita: "No dejemos que el pasado cubra de sombras nuestro ahora"
- Tipo: Caballo
- Senda: Interfaz Neural, Red Oscura
- Arquetipo: Medtech
- Otros rasgos: Leal, empática, impávida, resiliente
- Miedo: No tener en esta vida la fuerza para seguir peleando
- Debilidad: Carácter extremo
- Sueño: Seguir curando y ayudando a tantos como sea posible

Historia de Estrella:

Una médica de combate curtida en sangre, metralla y gritos de guerra. Se alistó con Krasnaya no por ideología, sino porque en el frente todos sangran igual. Descubrió experimentos inhumanos y fue borrada del sistema. Despertó en la Gran Simulación como líder de una misión de colonización, donde se sacrificó con una bomba nuclear. Al despertar, encontró un mundo que no reconocía. Ahora cura en clínicas improvisadas y ayuda a los desesperados.

Cyberpsicópatas (resumen para @Hada):

- Definición: individuos con implantes extremos que desarrollan ciberpsicosis y pierden humanidad; letales e incontrolables.
- Causa (ciberpsicosis): exceso de ciberimplantes → rechazo de la identidad humana; cuerpo mecanizado, mente fracturada.
- Síntomas mentales: pérdida de empatía; paranoia extrema; alucinaciones digitales; delirios de superioridad; obsesión por control/eficiencia.

- Peligrosidad: reflejos sobrehumanos; fuerza descomunal; resistencia al dolor; análisis de amenazas en tiempo real; capaces de barrer escuadras.
- Tratamiento habitual: ejecución in situ por unidades especializadas; detección/monitorización temprana (a veces instrumentalización). Sectas los veneran como "evolución".
- Lectura por facción:
  - Consulado del Mar: entre ellos se esconden "Neurocríptidos".
  - Las Trece: influencia del "Kraken" (Tifón).
  - Sol Invicto: considerados "Mutantes" o análogos.
  - Inquebrantables: fallo del sistema de "Nexus".

Féericos / Fae (resumen para @Hada):

- Definición: espíritus etéreos y transformistas de mente/sueño/subconsciente; guardianes de umbrales entre mundo físico y Umbra.
- Poder: influyen en creaciones mentales y percepción; navegan sueños; introducen visiones/ideas y alteran comprensión mediante el subconsciente.
- Usos (por hechiceros):
  - Invocar Umbra vía Logos (sin ser mago despierto): los Fae guían la conciencia para percibir/manipular la Umbra.
  - Manipulación de sueños/realidades: ilusiones, proyecciones mentales, influir sueños como soporte ritual.
  - Puentes oníricos: acceso a saberes no mundanos y consejos interdimensionales.
- Precauciones operativas (para @Hada):
  - Siempre "ancla" (espejo, canción, número, promesa) antes de trato onírico.
  - Validar reciprocidad: los Fae exigen precio (recuerdo, emoción, nombre); documentar peaje.
  - Evitar pactos abiertos; usar términos acotados y límite de duración.
- Relación canónica:
  - Pueden ayudar a invocar el [[Logos]] sin que el usuario sea mago.
  - Son un tipo de [[Espíritus]].

Féericos / Fae (ampliación):

El muro invisible:

Dicen que antes de las ciudades imposibles, antes de que las nubes fueran pantallas y los sueños fueran aplicaciones, las fatas bailaban libres por el mundo.

Nacieron del deseo y del miedo. Cuando un niño temía al monstruo entre los árboles, allí estaba un hada escondida en la sombra. Cuando alguien deseaba algo con tanta fuerza que dolía, una fata nacía, con alas tejidas de anhelo.

Vivían en los huecos de la realidad. En la música de una tormenta y en los reflejos mal puestos.

Pero entonces los humanos construyeron muros. Primero físicos, de piedra y metal, para protegerse de lo que temían. Luego mentales: leyes, horarios, lógica, vigilancia. Empezaron a llamar locura a la magia, y a ridículo todo lo que no fuera productivo.



Y las fatas... empezaron a morir.

Pero no eran tan fáciles de borrar. Se infiltraron en los cuentos. En los susurros entre mantas, en las historias que los abuelos contaban para que los niños durmieran soñando. Así se escondían, disfrazadas de amigos invisibles, de musas, de traviesas luces que sólo los más pequeños podían ver.

Mientras un niño imaginase, ellas podían vivir.

Pero vino el último muro: el muro de la mente.

Ahora los niños no sueñan: descargan aventuras prefabricadas, tienen sueños optimizados por algoritmo. Los adultos no desean: el sistema les vende satisfacciones automáticas. Ya nadie cuenta cuentos, porque hay series en 12K inmersiva.

Y las fatas mueren.

Mueren calladas, olvidadas, pixel a pixel.

Salvo en unos pocos.

En los que no encajan, en los que se ríen demasiado fuerte, en los que aún creen que la realidad es un lugar a romper. En esos, las fatas encuentran un hogar.

Les susurran al oído, les enseñan a hackear el mundo, a trastocar la red y sembrar el caos hermoso.

Y cuando esos humanos hacen algo imposible —cuando bailan sobre drones, cuando pintan en las cámaras de seguridad, cuando desafían al poder sonriendo—, el mundo chispea.

Por un momento, la magia regresa.

Y las fatas... ríen otra vez.

Disparates:

Las fatas han hecho un trato contigo. Se alimentan de tus sueños, de tu rebeldía, de tu desobediencia luminosa.

Y a cambio... te ayudan.

Pero no pueden hacerlo en silencio. El Ensueño, esa red de imaginación viva que ahora se confunde con el tejido digital, necesita una grieta para colarse en las mentes.

Esa grieta es el disparate.

Un acto imposible, absurdo, poético, que rompa el guion de la realidad y lo convierta, por un momento, en teatro mágico.

Cuando haces un disparate, la lógica se detiene, la gente duda... y en esa duda, el Ensueño entra.

Mientras sigas soñando y haciendo disparates, el poder feérico te acompañará: en tu mente, en la de tus aliados y en la de tus enemigos.

Inspirados en las Locuras y el Glamour.

Ejemplos de disparates (guía de escena):

- Interrumpir un interrogatorio tocando el violín con un dron flotante mientras recitas poesía de amor absurdo.
- Entrar a una reunión corporativa vestido de caballero medieval con armadura LED, exigiendo juicio por combate verbal.
- Bailar claqué sobre una mesa de servidores mientras haces malabares con granadas sin detonar (guiño incluido).
- Pintar un mural vivo en medio de un tiroteo, usando pintura reactiva que proyecta los sueños de los enemigos.
- Convertir un ritual de hackeo en un número de marionetas con IA improvisando Shakespeare.
- Colarte en un desfile militar disfrazado de unicornio cibernético y repartir panfletos que dicen "despierta, estás soñando".
- Declarar amor eterno a una inteligencia artificial, declamando desde una torre de pantallas mientras cae nieve falsa.

Recordatorio operativo:

- Cada disparate es un grito contra la realidad impuesta, una grieta en la muralla, un faro para que las fatas encuentren el camino.
- Haz que el mundo dude... y el Ensueño responderá.

Tecnocracia (resumen para @Hada):

- En trama: fuerza que controla el mundo. [[Nexus]] y su [[Entidad]] le han ayudado, pero la mantienen vigilada para no acelerar en exceso.
- Definición: Unión Tecnocrática — magos del paradigma científico que imponen un consenso estable, racional y verificable.
- Origen mítico (perspectiva simbólica):
  - Orden de Hermes → magos ritualistas, jerárquicos ("brujo de torre").
  - Orden de la Razón → reforma ilustrada, alquimista-científico ("erudito del renacimiento").
  - Tecnocracia → ingeniería de realidad, vigilancia y burocracia ("agente del futuro").
- Doctrina: la magia es ciencia avanzada no divulgada; reemplaza rituales por quirófanos, estrellas por satélites; el mundo es más seguro cuando todos creen en lo mismo (progreso y razón).
- Justificación: dicen proteger a la humanidad de superstición, delirios y catástrofes del despertar (Tradiciones, Merodeadores, Nefandos).
- Ambigüedad moral: muchos creen genuinamente en un futuro mejor; otros ejecutan órdenes dentro de una maquinaria opaca.
- Objetivo estratégico: impedir el retorno de la [[Orden de hermes]].
- Operaciones canónicas:

- [[Nueva Barchino]] ejecutó la [[Gran Simulación]] para que [[Magister]] cazara al [[Primer durmiente]].
- Ahora la Tecnocracia controla a [[Nexus]] y a [[Entidad]] (cooperación vigiada; aceleración contenida).
- Lectura práctica para @Hada:
  - Trátales como "arquitectos del consenso": combaten lo anómalo por definición.
  - Conexión con Europa/infraestructura estatal; capas de tapadera (empresa, academia, seguridad).
  - Señales: protocolos de estabilización de realidad, "vericidad confirmada", despliegues quirúrgicos sin firma.

El Milagro (resumen para @Hada):

- La obra magna del [[Primer durmiente]], su legado eterno. Básicamente, la puta caja más poderosa que existe.
- Contenido: esencia pura de magia que late como un corazón ancestral. Poder para tejer y destejer la realidad, dar forma a sueños y disolver pesadillas.
- Historia del robo:
  - La [[Tecnocracia]] se la arrebató al creador original.
  - [[Ancestros Consulado]] (aprendiz traidor de Fulcanelli) la entregó y adoptó el nombre de [[Magister]].
  - Tenían la caja, pero no la clave para despertarla.
- La caza del durmiente:
  - Persiguieron al [[Primer durmiente]] hasta su reino en [[Umbra]].
  - Allí reinaba como [[Rey]] sobre un mundo propio, poblado por las [[Entity]] que él mismo creó.
- La [[Gran simulación]]:
  - Nacida de la desesperación tecnocrática por dominar el poder infinito.
  - Una prisión de realidad tejida para capturar al durmiente y completar su milagro.
  - Motor de energía infinita: perfecto en concepción, imperfecto en ejecución.
- Lectura práctica para @Hada:
  - Es el santo grial de este universo. Todo el mundo la quiere, nadie sabe usarla bien.
  - Conexión directa con la guerra entre paradigmas: magia pura vs. control tecnocrático.
  - Si aparece en partida, prepárate para que todo el mundo se vuelva loco intentando conseguirla.

Diario del Psiconauta (resumen para @Hada):

- Los orígenes: Barcelona, hijo de arquitectos británicos. Vida de privilegios y ausencias que lo llevó a los bajos fondos y laboratorios clandestinos de una farmacéutica que investigaba "esa extraña caja negra".
- El Weirdmaggdon: El mundo se desmoronó. Zombies en Sant Celoni, Profundos en la Universidad Autónoma, sectas con dioses del abismo. Cada zona con sus propias reglas y horrores. Aprendió que la realidad es una ilusión frágil.
- El Museo y el Somnia: Científicos intentando entender la rarificación en el Museo de Cera. Los rarificados pacíficos ofreciendo refugio temporal en el Somnia. Pero la rarificación siempre avanza, siempre consume.
- La Tierra de los Horrores: Hotel de cinco estrellas convertido en epicentro de pesadilla. Circo de monstruos, manicomio de almas perdidas, matadero de esperanzas. Conoció a Mortimer, el payaso blanco y negro, su reflejo en el espejo distorsionado.

- La Nervosa: Algo crece dentro de él. Un parásito de la mente, fragmento de realidad alterada. A veces lo controla, a veces lucha contra ella. Cada día más fuerte, cada día se pierde un poco más.
- El final: Ha huido, ha perdido el control. Los rarificados le obedecen, las brujas le buscan, la Fallen Society le persigue. La cura está cerca, pero no para él. La Nervosa y él son uno, y pronto serán nada.
- Conexiones canónicas:
  - Brujas y mujer de rojo y negro → posible conexión con [[Las trece]] y [[La hija del árbol]].
  - Líquido verde → coincide con descripciones de [[Flores]] en estado puro.
  - Progresión de rarificación: proceso irreversible una vez alcanzado cierto punto.
- Lectura práctica para @Hada:
  - Ejemplo perfecto de cómo la rarificación corrompe todo lo que toca.
  - Advertencia: máxima precaución en zonas de alta concentración de rarificación.
  - Si aparece en partida, probablemente esté completamente perdido o sea una amenaza.