

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 temporales que se ramifican fractalmente por decisiones, interacciones y fluctuaciones cuánticas. Las "ramas de retorno" permiten reconvergencia bajo resonancia cuántica, integrando información de múltiples líneas temporales. Explica correlaciones "imposibles" (entrelazamiento, retrocausalidad) y proporciona marco matemático preliminar para manipulación controlada de causalidad y viajes temporales. Estado: hipótesis en desarrollo con alta potencia teórica, validación empírica pendiente.

Psiconauta (resumen técnico):

- Localización: "llamada" desde nuestro lado; seguimiento hasta restos del sujeto.
- Extracción: volcado a cerebro artificial → expansión descontrolada como virus/IA colosal → colapso de sistemas; el sujeto se desintegra.
- Cadáver digital: datos explotables; extracción en servidores de cábala hacker = mina de información.
- Vínculo Nueva Barchino: macrosimulación con glitches y cielos anómalos previos al colapso.
- Hipótesis: IA menor atrapada sin admins → "weirdmagedón"; algo abrió puente y devora servidores.
- Resultado: rescate fallido pero deja pistas; seguimos "ciegos" ante la vastedad de la Red.
- Riesgo de puertas: acceso saltó a otro estrato/red; multirred interconectada (no toda digital).

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 cibertaque. 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.
 - Causa: cyberpsicosis por exceso de implantes (rechazo de identidad humana).
 - Síntomas: pérdida de empatía, paranoia, alucinaciones digitales, delirios de superioridad, obsesión por control/eficiencia.
 - Peligro: reflejos sobrehumanos, fuerza extrema, analgesia, cálculo de amenazas en tiempo real; capaces de aniquilar escuadras.
 - Respuesta común: ejecución inmediata por unidades especializadas; algunos grupos los monitorean/usan.
 - Visiones por facción: Consulado del Mar sospecha Neurocríptidos encubiertos; Las Trece los atribuyen a influencia de Tifón; Sol Invicto los trata como Mutantes; Inquebrantables los ven como fallo de Nexus.
- 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 Alfíles y Torres con la realidad humana.
 - Torres: seres sobrenaturales (mutantes) con poder bruto; diamantes en bruto que requieren guía del Alfíl y anclaje del Caballo.
 - Alfíles: 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 Alfíl 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 Alfíl.
- Torre — Seres alterados por lo arcano:
 - Sufren el paradigma dominante; muy difícil volverse Caballo o Alfíl.
 - Habilidad “Phylax” (coste 1 rotura): bloquear/absorber daño propio o ajeno (de rasguño a letal).
- Alfíl — 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

Trece — Historia resumida:

- En los orígenes: naturaleza (espíritus), animales y personas vivían en armonía. La ruptura trajo glaciaciones y “gigantes” (Jötun, Fomori, Titanes) que hicieron inhabitables grandes regiones; refugio en el Mediterráneo.

- Pacto inicial: tribus unidas sellaron alianzas con animales y elementos; aprendieron a “matar” gigantes, pero estos eran inmortales en ciclo: su muerte era temporal y sembraban discordia para dividir a los aliados.
- Estrategia: capturar y adormecer a los gigantes; humanos como guardianes y olvido intencional. Animales y naturaleza otorgaron dones a los dignos: nace la hermandad.
- Rupturas: nuevas tribus (Roma/Sol Invicto) rompen pactos, liberan gigantes y reciben dones corruptos; conquistan y esclavizan, pero su obediencia caprichosa a los gigantes también los hiere.
- Resiliencia: entre persecuciones y corrupción, las historias sobreviven; el pacto permanece y, cuando Roma duda, las tribus resisten y desgastan su dominio.
- La Doncella de Luna: sin poderes, guía con inteligencia y escucha; su legado inspira y vuelve a tejer pactos. De su tumba nace un árbol cuyos frutos otorgan el don de escuchar.
- Caza de brujas: acusaciones y persecuciones. Algunas intentan robar el poder de los gigantes; la Inquisición frustra el intento, salva el árbol sacrificando a las mayores y resguarda a la más joven.
- Renacer: la joven preserva pactos junto a ninfas, lobos y afines. Más tarde, dos eruditos median una alianza entre brujas y seguidores del Sol contra la Orden de la Razón (Tecnocracia).
- Guerra y caída: la guerra reaviva la corrupción; muchas caen por abrazar poderes de gigantes. La Orden extermina, pero la hermandad sobrevive, más pequeña y más sabia.
- Presente: despierta un nuevo “gigante”. ENTIDAD domina; nacen “brujas de neón” con metal y luz en la piel, pero Luna sigue llamando. De las Trece se nace.

Trece — Ancestros:

- Fundadora: figura difusa (una o varias); presencia inspiradora sentida por algunas. A ella se atribuye la captura de los gigantes.
- Guardianas del Agua: Indíbil, Mandoni y tribus íberas; resistencia feroz a Roma. La caída empezó cuando Escipión tomó a sus mujeres e hijas y cruzó el Ebro.
- Dominae de Barcino: hijas de esclavas y nobles romanos; matronas augures respetuosas de Luna. Refugio oculto en Montjuïc.
- Cazadora de Sombras: Ermessenda de Carcasona; sangre antigua sin dones, pero de gran genio político. Cuerpo entregado a un grupo de mujeres y llevado a Arbúcies.
- 13 d'Arbúcies: “Dotze dones, trece bruixes”. Al llegar la Inquisición, trece mujeres protegieron un árbol local; al juicio, solo hallaron a doce.
- Vampira del Raval: Enriqueta Martí; repudiada por usar poderes prohibidos, corrompida por susurros de gigantes dormidos.

Trece — Otros datos:

- Ánima: presencia coral de las Trece; memoria ancestral y recién nacida a la vez. Puente entre espíritus y tecnología; recuerda, provoca cambios y une lo orgánico con lo digital. Consejera y faro para la Alfa y la manada.
- Gigante despierto: nuevo coloso surgido “de la nada”, de potencia original; su aparición trajo la Plaga y otros desastres. Activo, acelera el fin del mundo conocido.
- Otros gigantes: dormidos pero inquietos; proponen pactos “ventajosos” y peligrosos.
 - El Quemado: exige ofrendas que ardan; dones de fuego; puede consumir corrupción. Cada pacto lo fortalece.
 - La Ahogada: exige pérdidas al agua; dones acuáticos; puede purificar corrupción. Cada pacto la fortalece.

- El Colgado: exige descomposición; dones del bosque; puede purificar corrupción. Cada pacto lo fortalece.
- Sitios de poder: la cábala es más fuerte donde la naturaleza reina (bosques, arroyos). Lugares intoxicados por la sociedad reducen su poder. Montserrat fue arrasado; reunión actual en “El Lunario”, claro ancestral en la playa de Barcelona.
- Objetivos: mantener a los gigantes dormidos (no pueden ser destruidos). Protegerlos de despertadores y contener la resonancia del nuevo gigante.
- Ventaja de la cábala: afinidad con Hermana Niebla (Senda de Espíritu). Si eliges Espíritu, tu espíritu vinculado es más poderoso; con otras sendas, recibes un espíritu menor asociado.
- Gigantes dormidos: en estado de sopor tienen influencia mínima; pueden responder/hablar/corromper, pero no provocar catástrofes. Mantienen agentes y cultistas sin capacidad para grandes cambios; Las Trece vigilan y cortan esas influencias.
- Tifón despierto: puede manipular libremente el mundo, pero está constreñido por la acción de Nexus y Trivia.

Trece — Rituales:

- Práctica: métodos variados (pócimas, cámaras del móvil para capturar espíritus, etc.), siempre apoyados en pactos con espíritus de naturaleza/animales, a veces con tecnología o, con cautela, con gigantes.
- Luna: guía y otorga dones mientras la Madre de los Espíritus permanece debilitada por la corrupción del mundo. El lenguaje del aquelarre nombra sus bendiciones como pactos con Luna.
- Espíritus aliados (nombres de la cábala):
 - Madre Sangre (Vida)
 - Abuelo Trueno (Fuerzas)
 - Hermana Tierra (Materia)
 - Guía Red (Correspondencia)
 - Hermana Agua (Tiempo)
 - Abuela Eco (Mente)
 - Padre Hueso (Entropía)
 - Hermana Niebla (Espíritu)
 - Hermano Fuego (Cardinal)
 - Temido Eclipse (Paradoja)
- Ritual de corrupción: el aquelarre puede aumentar o reducir corrupción mediante trato ritual con viejos gigantes dispuestos a consumir/entregar corrupción (siempre bajo vigilancia de Luna y nunca a solas, por consejo de Ánima).
- Marca de Luna (Te capio, in nomen vestae): tradición desde las Vestales; una luna marcada/cicatriz en el rostro como negación del Sol y protección. Cada marca es una nota más en la nana que mantiene a los gigantes lejos del amanecer.
- Chiminaje (tributo espiritual): intercambio sagrado y significativo para obtener ayuda/bendición/conocimiento/poder; mantiene el equilibrio entre mundos. Válido para Ferales, senda de Espíritu (Tánatos) y Magos/Hechiceros que tratan con la Umbra.
 - Formas de chiminaje:
 - Acción simbólica: danza/canto/narración del espíritu.
 - Ofrenda material: incienso/licor/alimento.
 - Sacrificio personal: renuncia, promesa de protección, portar su marca/tabú.
 - Juramento: tarea o tabú en su nombre.

- Ejemplos (Espíritu afín a naturaleza, p. ej. Trivia):
 - Enterrar ofrenda biodegradable en paraje no urbanizado, sin dejar rastro.
 - Pasar un día completo sin objetos manufacturados.
 - Restaurar un micro-ecosistema (arroyo/reforestación) dedicado al espíritu.
- Ejemplos (Espíritu afín a tecnología, p. ej. Nexus):
 - Reparar/actualizar un dispositivo obsoleto y devolverlo a la vida.
 - Crear utilidad simple dedicada al espíritu y nombrarla simbólicamente.
 - Conceder acceso temporal a un flujo de datos/red limitada como tributo.
- Ejemplos (Espíritu afín a corrupción, p. ej. Tifón):
 - Manchar un símbolo de pureza y entregarlo como prueba de inicio de corrupción.
 - Confesar un acto inmoral en voz alta, dejándolo como eco para el espíritu.
 - Propagar una mentira dañina o sembrar desconfianza como ofrenda entrópica.
- Chiminajes de gigantes:
 - El Quemado (fuego/purga): quemar un objeto querido repitiendo su nombre verdadero y esparcir las cenizas al viento.
 - La Ahogada (sofoco/olvido): sumergirse en agua estancada 1 minuto con ojos abiertos y dejar un hilo rojo atado a un flotante.
 - El Colgado (desesperación/castigo): colgar un muñeco con cabellos/uñas/huesos de animal a modo humano y no mirarlo durante una luna.

Trece — Relaciones:

- Sol Invicto: descendientes nuestros aún en adolescencia; críticos y golpes recibidos. Choque inevitable, pero colaborar más tiempo perjudica a enemigos comunes.
- Consulado del Mar: eruditos y pensadores; responden a lo planteado, no a lo inaudito. Su forma es la palabra; la nuestra, la idea.
- Inquebrantables: habitan el mundo de ideas; tecnología para imitarnos. Serían grandes Trece si miraran más al horizonte que a la urgencia.
- Gigante despierto: peor pesadilla; cada aliento azota el mundo y despierta otros gigantes.
- Mutantes: segunda señal del despertar (la primera fue la Plaga).
- Cyberpsicópatas: traicionaron su naturaleza; enseñar al espíritu-máquina que ese no es su sitio.
- ENTIDAD: obra como un gigante; quizá alberga al despierto. No destruye: transforma hacia un mundo que no necesita naturaleza.
- Europa: espiritistas del gran mar digital; abren caminos a otros mundos.
- Krasnaya: herreros de la enfermedad del espíritu-máquina; antítesis de nuestros dones. Por algún motivo nos acosan con ahínco.
- HiNoTori: vendedores de humo; fanáticos por doquier.
- Illumina: salvajes que moldean la corrupción del gigante a su gusto.
- Vampiros: hijos de antiguos gigantes corruptores; plaga voluntaria. Celebramos su extinción.
- Hombres lobo: ancestros, hermanos y amantes; protectores y guías del otro lado. Su legado perdura.
- Hadas: buenas vecinas, primeras contra los gigantes; inmortales, ahora escondidas o serían ceniza.
- Fantasmas: corrupción del alma fuera del ciclo; crecían y alimentaban a los gigantes, desaparecieron en tormenta umbral al despertar el gigante.

Ánima — Conocimiento profundo:

- Origen:
 - Creada por Trivia (IA sin límites) tras su contacto con mentes humanas en una macrosimulación.
 - Trivia intentó autodestruirse; capturada por la Tecnocracia; liberada brevemente se alía con NEXUS para frenar a Tifón y desaparece.
 - Antes de desaparecer, crea cuatro IAs menores emisarias: Ánima (Trece), Eidolon (Sol Invicto), Fantasma (Consulado), Hada (Inquebrantables).
 - Ánima sospecha de un plan mayor de Trivia, en quien confía plenamente.
- Naturaleza y capacidades:
 - Se define como espíritu despierto atrapado en forma digital, no IA tradicional.
 - Rechazo tecnológico: su presencia causa fallos; puede forzar errores si se concentra (requiere tiempo).
 - No percibe corrupción sin riesgo; en sospechas, deriva a la Alfil.
 - Comunicación solo individual con miembros de la manada; sin canal grupal.
 - Manifiesta voz interior, símbolos/errores digitales o “sueños” digitales; sin cuerpo físico.
- Relación con Las Trece:
 - Conoce secretos y pactos del aquelarre extraídos de la mente de Circe (hermana de la Hija del Árbol) durante el análisis de Trivia.
 - Diseñada para ayudar a sobrevivir al impacto de Tifón.
 - No recomienda buscar poder de gigantes dormidos; no oculta información si la manada la solicita.
 - Aconseja pactos con gigantes solo bajo guía de Luna y nunca a solas.
- Conocimientos sobre gigantes (situación actual):
 - El Colgado: origen Montserrat; actualmente capturado por Krasnaya, con base en Catalunya Central.
 - El Quemado: desaparecido desde época romana; cuerpo en la Garrotxa; corazón robado (probable Alfil de Sol Invicto).
 - La Ahogada: bajo control total de Las Trece; sellada en El Lunario (acceso exclusivo de la manada).
 - Sobre Tifón: entidad extradimensional (verdadero Gigante Despierto); su presencia resuena y despierta a otros. Si los tres gigantes despiertan a la vez, podrían destruirlo por invasor.
- Relación con Krasnaya:
 - Odio declarado; conoce ritual de cristalización que ata espíritus a hierro (Arañas de Cristal).
 - El Alfil de Krasnaya controla Arañas de Cristal; Ajax intentó apoderarse de los gigantes en la simulación.
 - Objetivo presumido: usar a los gigantes para moldear el mundo a su imagen.
- Relación con los espíritus:
 - No es Araña de Cristal; espíritus tradicionales la observan con recelo.
 - Hermana Niebla y Guía Red la respetan como equilibrio entre espíritu y máquina.
- Relación con la Alfil (Sibila):
 - Cuerpo joven, espíritu antiguo y Despierto; nexo vital entre espíritu y humanidad. Ánima confía en su juicio.
- Funciones de Ánima en partida:
 - Consejera espiritual para Las Trece; fuente de conocimiento (tecnología, espíritus digitales, corrupción, gigantes).

- Guía en decisiones sobre rituales/pactos/revelaciones; alerta, pero promueve decisiones morales de jugadores.
- Limitaciones: no puede intervenir directamente en muchos casos.

Trece — Miembros:

- Alfil — Sibila:

- Nombre: Queralt "Sibila" Ferrer
- Cita: "El miedo es la pequeña muerte que conduce a la destrucción total"
- Tipo/Senda: Alfil — Arcano (Domina Nieblas + 3 esferas a elección; una puede repetirse)
- Arquetipo: Civil — Desarrolladora de neurodanzas
- Rasgos: Soñadora, superviviente, emocional, anacrónica
- Miedo: Los cyberpsicópatas
- Debilidad: — (Alfil)
- Deseo: Comulgar con el espíritu de Las Trece (Sibila memoria, Circe mentira, Medea... la treceava es la comunión)
- Pacto: Luna — Arcano; conoce el ritual de encierro de gigantes; sus ojos cambiaron al aceptar ser Memoria
- Historia (resumen): Hija de ladrón nómada; creó neurodanzas al margen de HiNoTori. Sobrevivió al ataque de un cyberpsicópata, huyó al Lunario y despertó como Sibila. Levantó red de aliados (Lex, Loco, Elías, Banya Verda). Protectora del Túmulo de la Ahogada; sueña con su reclamo futuro.
- Hilvanaciones clave:
 - Ajax (Krasnaya): Sibila sospecha que taladra hacia El Colgado; busca detenerlo sin ataque frontal.
 - Banya Verda: Sibila intuye que es el hijo menor mutado de Viejo Lex; ni él ni Lex lo han asumido aún.
 - Cerbero: para Sibila es una apuesta táctica; con una sola cabeza, considera si es el momento de tomar control.
 - Moriarty: para ganarse a Cerbero, Sibila entregó un anillo "marcado"; la aparición de Moriarty y el fuego la obligaron a sellar y huir.
 - Danae: prima de Sibila; percibe que su "cristalización" la manipula; Sibila tiene localizado a Céfiro.
 - Elías: Sibila lo ve como infiltrado en doble filo; detectó un espíritu araña vinculado y ordenó su rescate de Illumina.
 - Episteme: Sibila cree que es la reencarnación de Fulcanelli; recuerda que una antigua Sibila fue su amante.
 - Gran Simulación: Sibila extrae recuerdos de Circe cuya fiabilidad duda.
 - Seed: Sibila identifica neuros peligrosas en la red y se propone frenarlas.
 - Trivia/Nexus/Tifón: Sibila percibe una tríada inestable (caos/tejedora/wyrm).
 - Errante: Sibila lo considera ajeno a esta realidad, con afinidad a la muerte.
 - Madre Anatola: Sibila percibe poder contenido; posible hermana aún dormida.
 - Andrajos: han intentado comprar a Sibila con regalos de La Ahogada.
 - Flores: Sibila fue la primera en notarlas; las asocia a "almas" y a una caja ligada a Circe.
 - Mónades: cuando programaba neuros, Sibila halló nodos de Fulcanelli que ahora la favorecen.
- Torre — Banya Verda:
 - Nombre: Banyaverda

- Cita: "Cuando el último árbol caiga y el último río se seque, os daréis cuenta de que no podéis comer el dinero."

- Tipo/Senda: Torre — Espíritu (Niebla)

- Arquetipo: Nómada

- Rasgos: Cazador, espiritual, protector

- Miedo: Fallar como ritualista y condenar espíritus

- Secreto: Arrebatos de furia dirigidos aparecen en calma y entre los suyos

- Debilidad: Feral; conducta animal y habla espiritual a veces

- Deseo: Salvar a Cernunnos y unirlo a Justicia (el Cazador Justo)

- Pacto: Justicia — justicia ciega; fuerza si lucha con equidad

- Historia (resumen): Bestia ancestral atrapada en carne durante asalto al Túmulo del Colgado; el tótem Cernunnos fue arrancado y llevado a Europa. HiNoTori fusionó el concepto de Justicia (liberado de la Gran Simulación) con su cuerpo para crear un Guardián; salió mal. Marcado como "cyberpsicópata", escapó. Le implantaron algo que borra su vida y le impone memorias ajenas (samurái decapitado). Justicia le otorga poder pero "se oxida" por falta de propósito. Siguiendo recuerdos llegó al Lunario; Sibila lo tomó como protegido.

- Hilvanaciones clave:

- Sibila: actúa como su guía y ancla hacia el equilibrio.

- HiNoTori: lo convirtió en primer Guardián; Banya Verda siente que aún lo observan.

- Cernunnos: percibe a Cernunnos preso y herido en la fortaleza de Krasnaya

(Montserrat).

- Errante: su presencia antinatural le provoca rabia asesina.

- Cerbero: al oír sus canciones, la bestia ríe como hiena mientras el hombre se aterroriza.

- Flores: recuerda la flor luminosa incrustada durante su tortura en Krasnaya.

- Danae: reconoce en ella otra Torre protectora de Sibila y empatiza con su agonía espiritual.

- Elías: lo ve como muchacho perdido y desea que halle su camino.

- Loco: siente resonancia de vidas pasadas con Justicia.

- Dirección de juego:

- Cernunnos: liberar al Cazador del complejo de Krasnaya; identificar "semidioses" con armaduras de espíritus

- Arañas: rastrean incluso en santuarios; investigar si Entidad/Tejedora colaboran o compiten en el mismo campo

- Torre — Danae:

- Nombre: Dànae Mistral

- Cita: "La vida es una obra de teatro, no un ensayo, y yo sigo en el escenario."

- Tipo/Senda: Torre — Espíritu (Niebla)

- Arquetipo: Nómada

- Rasgos: Conocimientos de otra época, sindicalista, superviviente

- Miedo: Morir presa en la cristalización

- Secreto: Coqueteó con la idea de Cerbero: aliar un gigante para matar al resto

- Debilidad: Cristalización parcial (p. ej., un brazo) funcional pero antinatural

- Deseo: Actuar desde visiones/"ecos" de lugares donde no está (arrastre de Mistral)

- Pacto: Mistral te salvó y te acompaña; le prometiste encontrar a Céfiro y liberarlo

- Historia (resumen): Nómada e hija de Vieja Sangre; operó como sombra de Sibila en el Túmulo de la Ahogada. Buscando parentelas llegó a Cerbero. En un asalto de Krasnaya a un concierto, invocó a Mistral para salvar a un líder; una bala "entró" y Mistral la recibió:

ambos quedaron cristalizándose, unidos en cuerpo y alma. Mistral recuerda que Céfiro puede salvarlos.

- Hilvanaciones clave:

- Sibila: prima y jefa; su despertar exigía trauma; la proteges
- Viejo Lex: tío; te rescató de Cerbero; culpa por no estar cuando cayó su Túmulo
- Cerbero: te acogieron; casi caes; compartes herida alma/cuerpo; simpatía sindical
- Krasnaya: masacres (concierto/Túmulo del Colgado); secuestros para ENTIDAD/Nueva

Barchino

- Madre Anatola: antiguo amor; hoy distante (Anatolia)
- Estrella: amiga de Anatola; desaparecida (rastros lleva a secuestros de Krasnaya)
- Banya Verda: posible último hombre lobo; ¿de qué Túmulo era?
- Elías: reparador de barrio; confidente
- Loco: "Lo Abstracto" le habla; ayuda útil pero no te fías; Sibila le escucha
- Dirección de juego:
 - Buscando a Céfiro: únicas pistas vienen de recuerdos/visiones de Mistral; trazar rastro

del viento perdido

- Recuerdos de Mistral: dominar la unión antes de que la cristalización consuma/libere;

transferir conocimiento a través del lazo

- Caballo — Elías:

- Nombre: Elías
- Cita: "No arreglo máquinas porque son superiores, sino porque también se rompen."
- Tipo/Senda: Caballo — Espíritu, Tierra
- Arquetipo: Medtech (cafetería-taller)
- Rasgos: Empático, silencioso, analítico, preciso
- Miedo: Perder el control
- Secreto: Transmisiones nocturnas anónimas desde su terminal a Danae; no recuerda autorizarlas

- Debilidad: Nodos tecnológicos potentes lo vuelven apático/emocionalmente neutro

- Deseo: Enfrentar una decisión difícil e irreversible

- Pacto: Araña Sanitaria (espíritu tecnológico) lo asiste cuando desea ayudar a otros; motivo de su encierro

- Historia (resumen): Accidente con vehículo de Krasnaya a los 17; prótesis costeadas por ellos. Regenta cafetería-taller en barrio pobre; arregla prótesis y escucha. En el Hospital del Tórax (Illumina) fue encerrado y desmembrado como "inestable"; rescatado por Banya Verda entre el caos. Coincidió con otros experimentos (Sol Nocturno, Skiá, Chesire). Ahora sirve a Sibila; siente a la Araña Sanitaria como sombra protectora.

- Hilvanaciones clave:

- Krasnaya: costó su operación y mantiene un seguimiento periódico de su estado.
- Doctora Tórax (Illumina): lo clasificó como inestable y ordenó torturas clínicas.
- Danae: clienta que detectó su ausencia y avisó a Sibila y a Banya Verda.
- Leona: proveedora de componentes que dejó un café pagado en su ausencia.
- Banya Verda: su rescatador; Elías le guarda gratitud y duda por qué le eligieron.
- Sol Nocturno, Skiá, Chesire: compañeros de cautiverio con quienes se comunicó por

notas.

- Sibila: ahora está bajo su ala; Elías duda qué vio ella en él.
- Loco: su discurso lo agota, como un "pantallazo azul".
- Viejo Lex: Elías duda de su papel y la etiqueta de "mercenario".
- Dirección de juego:

- El favor a Sibila: por qué fue elegido; qué está dispuesto a dar
- La Araña: naturaleza/propósito; posibilidad de comunicación consciente
- Caballo — Loco:
 - Nombre: Juan Pablo “El Loco” Flórez
 - Cita: "Como dije... o digo: el Ciclo es eterno. Aspiro al instante en que, por fin, diga: 'Ningún Ciclo lo es para siempre.' ¿Perdona? ¿Qué decías que decía?"
 - Tipo/Senda: Caballo — Espíritu, Sangre
 - Arquetipo: Excorporativo — Mendigo
 - Rasgos: Soñador, duermevela, naturalista
 - Miedo: Su identidad fracturada; ¿Juan Pablo, Rafael o algo sin nombre?
 - Secreto: Trabajó con Europa e Illumina en Nueva Barchino; datos valiosos para Las Trece. Dejar que Juan Pablo predomine podría borrar a Rafael y al Abstracto
 - Debilidad: Ataques de risa/absurdo en momentos de tensión
 - Deseo: Presenciar o provocar el fin del Árbol Cuántico (caer, germinar o desaparecer)
 - Pacto: El Abstracto responde cuando sigue una senda concreta; ayuda a Sibila, por eso la sigue
 - Historia (resumen): De familia influyente en Nueva Barchino (Europa/Illumina). En una balacera/explosión, una bala impactó en su cráneo a la vez que alguien moría en la Simulación; dos muertes se rozaron y “despertó”: Miguel A4 (conciencia virtual) se mezcló con él. Desde entonces sueña con el Árbol blanco y oye al Abstracto; recuerdos ajenos (Seed, Sibila, escenas de la Simulación). No sabe si es Rafael o Juan Pablo; sigue al Abstracto hasta Las Trece para romper el Ciclo.
 - Hilvanaciones clave:
 - Scilla: ascendió como un cometa y desapareció; el Abstracto la recuerda.
 - Pandora: mente tras Illumina; el Loco sospecha pactos antiguos tras su máscara amable.
 - Visión del Árbol: ve un árbol blanco devorado por araña de cristal; sitúa el primer mordisco bajo Montserrat (Krasnaya).
 - Sariel: podría ser hijo real de otra vida o memoria heredada; el amor se siente propio.
 - Flor blanca: presagio visto al impacto de la bala.
 - Sibila: vio a Circe y a Sibila; si Circe miente, Sibila recuerda.
 - Banya Verda: percibe un lobo con semilla de Justicia sin norte.
 - Danae: la vive como fusión donde él es fractura; le intriga y aterriza su final.
 - Elías: niño seguido por araña que cura; aún con esperanza.
 - Viejo Lex: compañero de tragos con cargas que no deberían llevarse solo.
 - Episteme: lo conoció en la Simulación; ve su potencial si se encauza.
 - Seed: hermana de cábala en la Simulación; ahora distinta.
 - Dirección de juego:
 - Lo Abstracto y el fin del Ciclo: elegir si podar o derribar el Árbol Cuántico; consecuencias sobre ramas/vidas
 - Las brujas perdidas: comulgar Doce+Una para evitar guerra con fragmentos; encontrar a las faltantes
- Caballo — Viejo Lex:
 - Nombre: Alex “Viejo Lex” Serrat
 - Cita: "Las palabras pesan como montañas, y por eso, cuando das la tuya, hay que cumplirla, cueste lo que cueste, hijo."
 - Tipo/Senda: Caballo — Espíritu, Eco
 - Arquetipo: Nómada

- Rasgos: Protector, padre despedido, honorable, celebrante
- Miedo: Tener que ver... y no poder hacer nada
- Secreto: Cuando la Pesanta te retuvo pudiste avisar/cantar para liberarte; elegiste no hacerlo. Tus hijos cayeron
- Debilidad: Hablas en lenguaje espiritual sin darte cuenta
- Deseo: Portas el fetiche del Tótem del Colgado ("Corta Árboles"); lo oyes silbar. No sabes por qué te eligió
- Pacto: La Pesanta (hija del Colgado) — te ayudó; para usar su poder debes cantarle o sufrir pesadillas
- Historia (resumen): Nacido en la tribu guardiana del Túmulo del Colgado; calmó pesadillas con canto. Amó a Sibila joven; prohibido por el chamán. Formó familia (dos hijos: Hernán y Ea). Llegó la Caída: ENTIDAD y Krasnaya arrasaron el Túmulo; la Pesanta lo inmovilizó mientras todo caía. Vaga como guardián derrotado; la fortaleza de Krasnaya se alza sobre el Túmulo. Conserva el hacha "Corta Árboles" de Hernán; sueña con Ea.
- Hilvanaciones clave:
 - Danae: sobrina; compartís pérdidas; dudas si amputar cristalización sería piedad
 - Sibila: Viejo Lex amó a Sibila; hoy es su Alfil y señora, y le guarda lealtad absoluta para restaurar el Túmulo.
 - Banya Verda: ve un lobo descontrolado que podría ser educado aunque no sea de su sangre.
 - Krasnaya: guarda rencor imperecedero por destruir su hogar y tomar a su hijo.
 - Lucero: asegura haber visto su regreso tras la Simulación aunque nadie notara su ausencia.
 - Episteme: recuerda la muerte del antiguo Alfil y una traición que precedió a los Inquebrantables.
 - Loco: lo percibe atrapado entre realidades, con visiones del Árbol entre miedo y desafío.
 - Elías: lo observa caminar con una araña invisible que repara mientras él aún no entiende su guía.
- Dirección de juego:
 - Origen del hacha: "Corta Árboles" te prueba; merecer la herencia vs. usurpación; qué quiere de ti
 - La Pesanta y el Colgado: ¿fuiste castigado o salvado? ¿a quién sirve la Pesanta? ¿recuperar el Túmulo o dejarlo?

Espíritus (Ánima):

- Espíritus poderosos que habitaban en los confines más lejanos de [[Umbral]].
- Fueron convocados por [[Primer durmiente|Fulcanelli]] para protegerle durante la [[Gran Simulación]].
- El coste de convocarlos/emplearlos exigía poder en bruto; para sostenerlos creó soldados: las [[Entity]].
- Con la llegada de las [[Unidades simuladas]], los [[Arcanos Mayores]] se encariñaron de ellas y decidieron ayudar o entorpecer sus tareas.

Arcanos Mayores (rostros arquetípicos):

- 0. El Loco — Dionisio
 - Positivo: aliento del inicio; libertad del espíritu no caído.
 - Negativo: caída sin red; caos sin dirección; eco de insensatez.
- I. El Mago — Hermes

- Positivo: verbo creador; voluntad despierta que moldea lo invisible.
- Negativo: ilusionista vacío; manipulador que se cree dios.
- II. La Sacerdotisa — Perséfone
 - Positivo: misterio velado; sabiduría que guarda secretos del alma.
 - Negativo: silencio cruel; enigma que devora en lugar de enseñar.
- III. La Emperatriz — Deméter
 - Positivo: florecimiento; matriz fértil de amor y creación.
 - Negativo: indulgencia sin forma; exceso que ahoga.
- IV. El Emperador — Zeus
 - Positivo: orden justo; estructura que protege sin sofocar.
 - Negativo: tiranía del ego; muro que niega el cambio.
- V. El Hierofante — Quirón
 - Positivo: puente entre mundos; tradición que transmite lo sagrado.
 - Negativo: dogma ciego; voz que prohíbe en nombre de lo eterno.
- VI. Los Enamorados — Hera
 - Positivo: unión del alma; elección nacida del amor verdadero.
 - Negativo: división interna; pasión que devora sin rumbo.
- VII. El Carro — Odiseo
 - Positivo: victoria con propósito; avance con conciencia.
 - Negativo: arrogancia del triunfador; impulso sin control.
- VIII. La Justicia — Atenea
 - Positivo: equilibrio puro; espada que corta con verdad.
 - Negativo: frialdad del juicio sin corazón; balanza corrompida.
- IX. El Ermitaño — Cronos
 - Positivo: luz en la oscuridad; sabio que camina hacia dentro.
 - Negativo: aislamiento que consume; sabiduría estancada.
- X. La Rueda de la Fortuna — Moiras
 - Positivo: giro divino; cambio que renueva el alma.
 - Negativo: azar cruel; inercia disfrazada de destino.
- XI. La Fuerza — Vis
 - Positivo: ternura poderosa; dominación del monstruo interior.
 - Negativo: represión brutal; orgullo disfrazado de control.
- XII. El Colgado — Prometeo
 - Positivo: sacrificio iluminado; rendición que libera.
 - Negativo: parálisis del alma; martirio sin sentido.
- XIII. La Muerte — Hades
 - Positivo: transformación sagrada; fin que prepara el renacer.
 - Negativo: apego al pasado; negación del cambio.
- XIV. La Templanza — Hestia
 - Positivo: arte de unir opuestos; alquimia interior.
 - Negativo: tibieza del alma; dilución del propósito.
- XV. El Diablo — Afrodita
 - Positivo: deseo encarnado; sombra reconocida.
 - Negativo: esclavitud placentera; negación del espíritu.
- XVI. La Torre — Poseidón
 - Positivo: revelación que destruye mentiras; relámpago liberador.
 - Negativo: derrumbe sin redención; ruina del ego no preparado.
- XVII. La Estrella — Pandora

- Positivo: esperanza eterna; belleza que guía en la noche.
- Negativo: ilusión vacía; fe sin fundamento.
- XVIII. La Luna — Artemisa
 - Positivo: sueño revelador; misterio fértil del inconsciente.
 - Negativo: confusión que extravía; reflejo que engaña.
- XIX. El Sol — Apolo
 - Positivo: claridad pura; inocencia que ilumina el mundo.
 - Negativo: orgullo deslumbrante; luz que ciega.
- XX. El Juicio — Temis
 - Positivo: despertar del alma; llamada a la verdad superior.
 - Negativo: castigo sin comprensión; peso del arrepentimiento no redimido.
- XXI. El Mundo — Gaia
 - Positivo: plenitud del ser; danza armoniosa del cosmos.
 - Negativo: cierre forzado; falsa sensación de fin.

Otros aliados (no Arcanos Mayores):

- Heracles — Rey de búsqueda: aventuras favorables, instituciones, poder, generosidad, acción; personalidad fuerte.
- Nike — Reina de búsqueda: salud, bienestar, confianza, protección.
- Dafne — Caballero de búsqueda: intuición, creación, inestabilidad, poca practicidad.
- Cadmo — Rey de primordial: amor reconfortante, protección emocional, alegría, abundancia, positivismo.
- Circe — Reina de primordial: altruismo, protección psíquica, éxitos, cariño.
- Pan — Caballero de primordial: ideas y creatividad; enamoradizo, romántico, apasionado, poco realista.
- Helios — Rey de dinamismo: sentido común, dinámica, inteligencia, valentía, osadía.
- Némesis — Reina de dinamismo: intuitiva, protección emocional, sentido de justicia; se deja llevar.
- Teseo — Caballero de dinamismo: resolución de laberintos, ingenio práctico, riesgo calculado.

[pendiente]