

## # 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 Alfines 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.
  - Alfines: 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/Disiplina): 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): La líder espiritual de Las Trece, una desarrolladora de neurodanzas que fue rechazada por HiNoTori por ser pobre. Sobrevivió a un cyberpsicópata y despertó como Sibila, una de las Trece Brujas ancestrales. Es prima de Danae y sobrina del Viejo Lex. Su poder le permite comulgar con los espíritus de las Trece Brujas, siendo ella la memoria viviente.

##### - 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
- 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): Una bestia capturada durante un asalto a un Túmulo y experimentada por HiNoTori, que fusionó su naturaleza salvaje con el concepto de Justicia liberado de la Gran Simulación. El resultado fue un "cyberpsicópata" que escapó. Ahora sirve como protector de Sibila en Las Trece, pero su equilibrio es frágil. Sufre arrebatos de furia dirigidos y desea salvar a Cernunnos, sintiendo su dolor como propio.

##### - 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
- 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 y bruja de la Vieja Sangre, prima de Sibila y sobrina del Viejo Lex. Durante años sirvió discretamente en el Túmulo de la Ahogada. Se acercó a Cerbero y durante un ataque de Krasnaya fue alcanzada por una bala. Su espíritu guardián Mistral la salvó, pero ahora ambos se cristalizan juntos.

- Caballo — Elias:

- Nombre: Elias
- 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
- 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): Un medtech de 17 años que sufrió un accidente con un vehículo de Krasnaya. Fue reconstruido por ellos pero luego torturado en el Hospital del Tórax. Ahora tiene una cafetería-taller donde repara prótesis y escucha a los que sufren.

- 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, duermevera, naturalista
- Miedo: Su identidad fracturada; ¿Juan Pablo, Rafael o algo sin nombre?
- 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): Ex-corporativo de familia influyente con conexiones a Europa e Illumina. Durante el Ciclo, una bala le atravesó el cráneo al mismo tiempo que alguien moría en una simulación, fusionando su conciencia. Ahora vive entre dos identidades: Juan Pablo (el corporativo) y Rafael (el mendigo).

- 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 despechado, honorable, celebrante
- Miedo: Tener que ver... y no poder hacer nada
- 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): Último superviviente de la tribu de lobos que protegía el Túmulo del Colgado. Perdió a su esposa e hijos durante el ataque de entidad al tumulo. Ahora vaga como un fantasma protector, custodiando las ruinas de su pueblo. Tiene un pacto con La Pesanta, una hija del Colgado, y posee el fetiche "Corta Árboles" de su hijo muerto.

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]