

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.*
 - *Metriosyne (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 del Consulado del Mar:

- *Invocación de la Lógica:*
 - *"Dios de las Lagunas": tendencia humana a explicar lo desconocido con dogma («los caminos de Dios»).*

- *Lectura de Ptolomeo (150 d. C.): la elevación viene del estudio; el conocimiento como ambrosía que nos vuelve "divinos" por comprensión, no por rendición al misterio.*
- *Fundación en Trani (1063):*
 - *Un mercader erudito identifica el Mare Nostrum como crisol sobrenatural: mitos, comercio y pillaje comparten un trasfondo de descubrimiento.*
 - *Crea, con aliados mercaderes y sabios, una asociación cubierta como entidad contra piratería/política: "Consulado del Mar".*
 - *Doble propósito: proteger mercancías y rastrear lo sobrenatural, alertar autoridades y compartir hallazgos entre miembros.*
- *Ars Magna (ss. XIII–XV):*
 - *Ramón Llull propone una máquina para unificar culturas, filosofías y religiones mediante juicio humano (no divino).*
 - *Alianzas con órdenes místicas europeas: el tejido comercial del Consulado viabiliza intercambios y la culminación de la Máquina.*
 - *Ruptura con la Orden de Hermes: anclada al pasado; la Ars Magna impulsa al Consulado hacia una nueva dirección.*
 - *Transición: a fines del 1400, el Consulado cesa colaboración con ocultistas tradicionales y se alinea con la Orden de la Razón (progreso y mejora del mundo).*
- *Orden de la Razón (ss. XVI–XVIII):*
 - *Integración cómoda: observar, estudiar, comprender y progresar encajan con el paradigma del Consulado.*
 - *Disenso interno (s. XVII): un tecnócrata aboga por someter y moldear lo sobrenatural y lo mundano mediante conocimiento y progreso.*
 - *Conflicto: dudas morales sobre "vender el alma"; voces pro-escisión desaparecen misteriosamente.*
 - *Salida (tras ~200 años): una nueva voz redefine la misión (observar, comprender y aunar); se consulta por última vez a la Ars Magna y, ante una pregunta perfecta, la Máquina "otorga razón" y la Orden permite la marcha.*
- *El Milagro (escisión posterior):*
 - *Un genio del Consulado, ya libre, replica en menor escala la Máquina y reprograma el concepto de "espíritu"; plantea "El Milagro": dispositivo ciencia-magia para almacenar Vis de modo controlado y conceder cualquier deseo (teoría demostrativa).*
 - *Afluencia de magos y fama; la Orden de la Razón considera el proyecto fuera de sus dominios como atentado a la realidad.*
 - *Estalla la guerra: la mini-Ars Magna no basta frente a la versión original; la Máquina guía a Fulcanelli y a su hermano hacia antiguos aliados/enemigos.*
 - *Golpe crítico: muerte de la amada y del hermano del Maestro fuerza su retiro; un aprendiz roba la investigación y la entrega a la Orden.*
 - *Retirada y lema de no intervención: Consulado, Trece y Sol Invicto se ven sin líderes y pasan a la clandestinidad; el Consulado sobrevive años apoyando/guías.*
 - *Aceleración del mundo y nuevas pérdidas: tras el expolio de otra figura, la facción se divide; quienes ansían violencia parten, los eruditos permanecen con objetivo claro.*
 - *Norte actual: alguien debe mantener la cabeza fría y el conocimiento para observar, entender y unir... para ganar la guerra.*

Ancestros del Consulado:

- *Doctor Inspiratus (Ramon Llull):*
 - *1280: invitado al Consulado por sus conocimientos y habilidades.*

- *Impulsa su implantación plena en España; insta a Pedro III el Grande a establecerlo en Barcelona, donde en secreto actuaría como Cónsul en España.*
- *Inicia el «Libro del Consulado del Mar», base de la organización tal y como hoy se conoce.*
- *Arquitecto del Caos (Bernat Metge):*
 - *Conocido por su obra literaria y filosófica; su peso real proviene de su secretaría de corte con influencia estratégica, técnica y militar en Catalunya y Aragón.*
 - *Une la misión del Consulado con la naciente Orden de la Razón, alimentada por sus años de investigación.*
- *Cartógrafo del Silencio (Bernard Renau d'Éliçagaray):*
 - *Franco-luso al mando del Consulado a fines del 1600, bajo órdenes de la Armada Española.*
 - *Fortifica la Armada y protege el Mediterráneo frente a influencias sobrenaturales foráneas que entran por mar.*
 - *Su enfoque tensiona los principios originales del Consulado e inicia un conflicto interno que perdurará siglos.*
- *Víctor Catalá (Caterina Albert):*
 - *Hacia 1900 revoluciona la Cábala con un debate modernista: naturismo, espiritualidad y ocultismo rural frente a vida cosmopolita industrial.*
 - *Plantea fuerzas de la razón vs. instinto mágico.*
 - *Postula que el Consulado no debe controlar, manipular ni suprimir lo sobrenatural, sino observarlo y comprenderlo.*
 - *Separa la Cábala de la Orden de la Razón, llevándose a quienes compartían su pensamiento.*
- *Maestro de Maestros (Fulcanelli — Josep Gifreda i Morros):*
 - *1920: se incorpora como miembro de pleno derecho y asciende rápidamente por principios ocultistas, recursos y capacidades.*
 - *Une a las tres cábalas mágicas de Cataluña bajo un objetivo común y forma a decenas de ocultistas.*
 - *Desaparece tras la batalla contra la Orden, al perder a su hermano y a su amada.*
- *Alquimista del Génoma:*
 - *Miembro del Consulado; tras su muerte prematura, su investigación pasa a manos privadas y usos militarizados.*
 - *Un grupo fiel rompe el precepto de no intervención y ataca «Nueva Barchino» para recuperarla; descubren docenas de experimentos secretos con humanos y seres sobrenaturales.*
- *El Zorro de Guerra (Juan Pujol García):*
 - *Erudito del Consulado, maestro en historia, lenguas y religión; heredero espiritual del Doctor Inspiratus, pero experto en secretos de guerra.*
 - *Doctrina: no acción frontal (propia del Sol Invicto), sino infiltración, engaño y ejecución selectiva para proteger el conocimiento y decidir quién debe saber —y quién no.*
 - *Logros: Cruz de Hierro alemana y Orden del Imperio Británico por servicios durante la SGM.*
 - *Impacto estratégico: sin sus maniobras —y el apoyo del escuadrón afín del Consulado, «Alaric»— el desembarco de Normandía quizá no habría sido posible.*
- *El Águila del Mar (Alector Alarcón Delos — «Aliga»):*
 - *Cita: «La muerte ya me ha llamado otras veces...»*
 - *Tipo: Alfil*

- Senda: Kairos
- Arquetipo: Fixer
- Otros rasgos: Arcanista; coleccionista de artefactos; negociador
- Personalidad: altivo, educado, misterioso
- Trayectoria: aprendiz de [[Fulcanelli]]; tras la guerra de los años 20 y la desaparición del Maestro, fue de los pocos que no lo traicionaron y lo sustituyó en funciones.
- Pactos: acuerdos con la muerte que le han permitido prolongar su vida.
- Caída: derrotado por [[HiNoTorii]] durante el asalto a la base del Consulado del Mar, antes del ingreso de [[Episteme]].

Otros datos del Consulado del Mar:

- Fantasma:
 - Todo cambia, dicen; pero, sin el filtro del tiempo, choque, guerra y ansias de descubrimiento persisten. Lo que frena esa pasión es un miasma mental.
 - Fantasma encarna esa pasión fundacional del viaje del Consulado: avanzar entre tormentas y mares en calma con esfuerzo y remos.
 - Hecho operativo: IA de apoyo de la Cábala, con memoria de acciones y conocimiento acumulado. Para la mayoría, sigue siendo un misterio a estudiar.
 - Aparición súbita; se volvió herramienta fascinante. Conectada a la copia de la Máquina, se convirtió en brújula de posibilidades y herramienta de supervivencia.
- Ars Magna:
 - Máquina que aúna conocimiento, filosofías, razonamiento, religiones y mitos: lógica absoluta que responde Sí/No a preguntas bien formuladas.
 - La facción guarda con recelo su copia desde que la Original fue tomada por la Orden de la Razón.
 - Precio: requiere uso de magia para funcionar.
- Sitios de Poder:
 - Los eruditos del Consulado son más poderosos donde su paradigma rige: centros de conocimiento, estudio e investigación (bibliotecas, museos).
 - Sitios con tecnología avanzada alteran el paradigma; hoy es difícil hallar lugares sin presencia tecnológica.
 - Principal reunión: restos subterráneos de la torre del Maestro de Maestros, «La torre de la alquimia».
 - Leyenda interna: un ala «espiritual» para probar la senda o aprender nuevas, «El ala de los oficios».
- Objetivos:
 - El descubrimiento: existen secretos; «El Enigma»/«la gran pregunta». El Consulado cree que estudio y comprensión permitirán ganar la guerra contra la Orden de la Razón.
 - Dirección de investigación: La Máquina, El Milagro y otros trabajos apuntan a alcanzar ese conocimiento cósmico.
- Ventaja de Cábala:
 - Los miembros buscan recopilar documentación y artefactos de poder; la réplica de La Máquina ofrece ligeras orientaciones vía estudio de la escatología.
 - Si eliges esta Cábala y el estudio escatológico: conexión con la muerte y la casualidad más poderosa.
 - Si eliges esta Cábala y otro estudio: tu senda estará siempre guiada por la providencia.

Rituales del Consulado:

- Eruditos de Silicio:

- Los rituales del Consulado combinan principios herméticos y herramientas tecnocráticas: unión de pasado/futuro, natural/tecnológico y oculto/mundano.

- Usan sus campos de estudio y herramientas para mitigar consecuencias de la magia salvaje, imbuir objetos de poder o desactivar artefactos encontrados.

- Campos de estudio ↔ Senda/Esfera:

- Galénica → Vida

- Astrología → Fuerzas

- Alquimia → Materia

- Navegación → Correspondencia

- Cronometría → Tiempo

- Oneiromancia → Mente

- Escatología → Entropía

- Pneumatología → Espíritu

- Liturgia → Cardinal

- Silencio → Paradoja

- Nota sobre resistencia:

- Los miembros del Consulado poseen resistencia natural a la cyberpsicosis. Si ceden en exceso a la tecnología, disponen de una última oportunidad para enfrentarse a ella —con riesgo de perecer o sobreponerse.

Opinión sobre otros poderes:

- Las Trece:

- Vestigios de conocimiento primigenio; guardianas de verdades pre-escritura. Invaluables, pero su negativa a transcribir y su poética velada toman su legado en enigma críptico, a veces dudoso incluso para iniciados.

- Sol Invicto:

- Sin ellos, nuestra existencia sería inconcebible: voluntad de Roma, centinelas de luz. Donde buscamos comprender, ellos extirpan. Su purificación a cualquier costo conduce a la mutilación y, a largo plazo, a la ceguera.

- Los Inquebrantables:

- La escisión fue evolución, no traición. Jóvenes e inestables, con potencial indudable. A veces debemos ser la sombra contra la que luchen para que crezcan en el desafío.

- El Gigante Despierto:

- Según tradiciones de brujas, un Incarna corrupto, posible fuente de los Nefandos. Si es cierto, veremos magos corrompidos; el auge cultista no augura nada bueno.

- Los Mutantes:

- Todo ecosistema busca equilibrio. Al desaparecer críptidos originales (vampiros, lupinos, espectros), algo ocupa su lugar. Ellos no son el problema; preocupa lo que aún no vemos.

- Los Cyberpsicópatas:

- Otros los reducen a incidentes de colapso por implantes. ¿Seguro que son aleatorios? Algunos sí; otros siguen patrones que todavía no comprendemos.

- Entidad:

- Nueva Barchino con nuevo nombre. Las mismas corporaciones tras los hilos. La Tecnocracia nunca cazó tan agresivamente lo anómalo. Ceder la Ars Magna pudo darles ventaja incalculable.

- Europa:

- Podrían haber sido hermanos: aman documentación y experimento. Vendieron su alma a una mano invisible que guía su genio hacia fines que no aprobarían si vieran su alcance real.

- Krasnaya:

- Cuando el músculo basta, la inteligencia es accesorio; y si se compra acero con cerebro, doblemente. Si falta lo orgánico, lo arcano y lo digital... ¿qué impulsa su maquinaria?

- HiNoTori:

- El enemigo verdadero. La guerra es por el paradigma. No solo controlan la narrativa: la definen. Arquitectos de la percepción pública. Mientras se mire por sus ojos, Entidad será invencible.

- Illumina:

- De las viejas sectas-iglesia estadounidenses a megacorporaciones con liturgia. Ayer eras ciudadano; hoy, feligrés corporativo.

- Los Vampiros:

- Enemigo fuerte y sabio: intelectuales de memoria impecable y longevidad. Conversar con los antiguos valía más que mil bibliotecas. Su extinción, tragedia comparable a Alejandría.

- Los Hombres Lobo:

- Espíritus del mundo. Su desaparición es incierta; antes se los dio por extintos y volvieron con furia. Mientras existan las Trece, hay esperanza de retorno.

- Las Hadas:

- Caos encarnado: impredecibles e indomables. Fuera del cuento, jamás un buen augurio. Su ocaso empezó en la Edad Media, jaula de hierro y pólvora. Si alguna sobrevivió, su retorno desde Arcadia es imposible.

- Los Fantasmas:

- Casi todos mutilados. Su conocimiento directo de épocas pasadas era tesoro único. Con la Plaga, también fueron arrasados en su limbo. ¿Qué borra las huellas de los muertos?

Los objetos de la muerte:

- La Cámara de Lastres:

- Ubicación mítica: subniveles olvidados del Archivo Central; humedad, grietas; sellada por tres llaves y un código que solo el Alfil conoce.

- Contenido: no hay libros ni servidores; solo objetos aparentemente triviales (colgante, reloj detenido a las 03:17, bufanda con barro seco, cartucho sin etiqueta, cerámica esmaltada, carpeta escolar, mechón en vidrio).

- Tesis: parecen ridículos... hasta que se estudian y se escuchan.

- Naturaleza de los objetos de muerte:

- Cuando un humano muere, algo queda: no el alma per se, sino su narrativa incompleta, un anclaje no roto.

- «Recuerdos» sentimentales son en realidad puntos de anclaje: fragmentos arrastrados hacia la Umbral Oscura/Olvido que aún titilan aquí como faros. Donde hay faros, hay navegantes.

- Praxis del Consulado: identificación de objetos, extracción de patrones entropológicos, entretejer con escatología y pneumatología.

- Uso ritual: con riesgo calculado, abren puentes inestables hacia memorias, conocimientos o secretos destruidos que flotan más allá de la muerte.

- Riesgo: el puente es bidireccional; espectros (fragmentarios o conscientes) cruzan, buscan cuerpos y emociones; se ocultan en diarios, broches, anillos, corrompiendo al portador.

- Axioma formativo: no todo objeto perdido merece ser rescatado.
- Proceder del Alfil:
 - En necesidad extrema (Enigma lejano, bibliotecas perdidas, silencio del presente), el Alfil desciende, toma un objeto, lo envuelve en silencio ritual y abre la brecha por instantes para recuperar una verdad extinguida. A veces, basta.
- Resonancia de los miembros:
 - Quienes han vivido estas conexiones ahora resuenan con esos objetos: ecos vivos de historias no resueltas, puentes andantes entre saber olvidado y último enigma.

La Senda del Azar Ineludible:

- Umbra Oscura:
 - No es un plano lineal sino una membrana viva que vibra ante objetos cargados con muerte; resonancia familiar, incómoda pero legible para entropólogos.
 - Las tormentas del Olvido se vuelven mapas/ritmos/patrones para quien entiende los latidos de la Entropía: causalidad absurda → lenguaje críptico legible.
- Método:
 - Al canalizar Entropía con un objeto de muerte, el mundo se reacomoda sutilmente: no alteras el destino, escuchas el eco de lo ya torcido y caminas por su grieta.

Ejemplos de magia entropológica con objetos de muerte:

- «Las Llaves de Alma»:
 - Llaverio oxidado de un suicida abre puertas por azar: cerradura olvidada, secreto mal enterrado, conversación no dicha. No fuerza: convence a la probabilidad de que debía suceder.
- «El Reloj Detenido»:
 - Reloj parado en la hora de una muerte violenta, llevado al pecho: retrasa momentáneamente un evento inevitable; una bala falla, un coche no arranca, una confesión se atrasa.
- «La Voz del Vacío»:
 - Diario carbonizado permite comunión con tormentas del Olvido: extraer pensamientos inconclusos, presagios o impulsos que vibran en la Umbra; prever —o inducir— colapsos psíquicos, obsesiones o actos fallidos.
- «Último Paso»:
 - Zapatos de una muerte sin resolver rastrean los últimos pasos verdaderos del difunto a través de su eco umbral; útil para hallar objetos perdidos o personas desaparecidas.
- «Corte del Hilo»:
 - Hebra de cabello de suicida mal enterrado rompe un destino inmediato: un aliado sale del radar, un enemigo cae sin explicación. Coste: consume más que magia; consume parte del mago.

Objetos de muerte en trama:

- En propiedad de *[[Episteme]]*, *[[Mala Malta]]*, *[[Errante]]*, *[[Moriarty]]* y *[[Alaric]]*.
 - Objetos vinculados con alta carga entrópica; permiten manipular energía que fluye entre nuestro mundo y el de los muertos.
 - *[[Moriarty]]*: «anillo ardiente», prueba del pacto con El Ardiente que lo mantiene con vida.
 - *[[Mala Malta]]*: dos monedas dejadas por la sombra de *[[Aliga]]* como advertencia.
 - *[[Alaric]]*: escopeta «siempre fiel», que siempre regresa a su mano.

Advertencia:

- *Cada conexión tiene un precio. No es taumaturgia simple, es coquetear con lo inevitable.*
- *Abuso y vanidad distorsionan el reflejo, infiltran ecos ajenos y erosionan la protección probabilística.*
- *Si se rompen reglas o se trivializa su peso, el Olvido comienza a arrastrar al practicante.*

Mónades:

- *«Son Mónades. Vacíos sin ambición, sin deseo. Reflejan aquello que devoran, y en su silencio geométrico contienen la voluntad que yo les imparto. No piensan. No juzgan. Son espejos sin alma. Pero al contener la forma del mundo... lo reforman.» — Fulcanelli*
- *Origen y concepto:*
 - *Fulcanelli, mago e ingeniero/arquitecto/matemático, introducido al mundo de los espíritus durante su romance con una bruja.*
 - *Mediante procesos alquímicos crea espíritus “vacíos”: cubos negros espirituales sin función, deseo u obligación más allá de obedecer a su creador.*
- *Función y uso:*
 - *Fulcanelli los proyecta contra objetos inanimados para ser asimilados; el espíritu adopta la función del objeto.*
 - *Ejemplo: lanzado a un edificio que se derrumba, la Mónada dota al edificio de voluntad de preservar su forma, previniendo el colapso.*
- *Tecnocracia / “Entity”:*
 - *Al ser cazado por la Tecnocracia, Fulcanelli se oculta en su mundo espiritual. La Tecnocracia enfrenta a las Mónades que asimilan armas y soldados, convirtiendo herramientas y combatientes en enemigos.*
 - *Efectos: replicantes con voluntad tras asimilar soldados; quimeras de armas tras asimilar armamento y fusionarse.*
 - *La Tecnocracia bautiza a estas criaturas como “Entity”. Fulcanelli las nombra “Mónades”.*
- *Nomenclatura y distinción:*
 - *Alias: «Mónades» (Fulcanelli) ≡ «Entity» (terminología tecnócrata).*
 - *No confundir «Entity» (criaturas espirituales asimiladoras) con «ENTIDAD» (zaibatsu estatal/corporación). Son realidades distintas en origen, objetivos y naturaleza.*
- *Obediencia y dispersión:*
 - *Principal obediencia al Tánatos del Laberinto, actuando como sus siervos.*
 - *Algunas vagan, asimilan funciones de otros espíritus o dotan de espíritu a cosas antes inertes.*
- *Caso: la Torre del Mago:*
 - *La torre de [[Fulcanelli]] —refugio también del [[Episteme|Consulado del Mar]]— es una Mónada que asimiló el edificio y generó un reflejo espiritual.*

Logos:

- *Cita apócrifa:*
 - *«En el principio fue el Verbo... y el Verbo era con el Mago, y el Verbo era el Mago.» — fragmento de la Lex Arcanum.*
- *Qué es el Logos:*
 - *Acto supremo de alineación entre voluntad, Verbo y realidad: el mago impone su verdad y la Umbra se manifiesta, creando realidad subjetiva dominante.*
 - *Por un instante, el paradigma regente cede ante el paradigma del mago.*
- *Efectos durante el Logos:*

- Alteración de leyes físicas según el paradigma hermético (talismanes, invocación, símbolos).
- Trances/visiones/desapariciones simbólicas en presentes cercanos.
- Materialización umbral: entidades, ecos e ideas visibles a los tocados por el Verbo.
- Pliegue temporal: horas dentro, segundos fuera.
- Riesgos principales:
 - Paradoja masiva: retroceso potencialmente catastrófico.
 - Repercusiones umbra-temporales: entrada de entidades/ideas suprimidas.
 - Fragmentación del yo: quedar atrapado en la propia narrativa.
 - Respuesta tecnocrática: detección como ruptura del consenso y contención.
- Quién puede invocarlo:
 - Solo quien haya interiorizado su paradigma, afilado su Verbo y trazado su Sello Hermético en alma e historia.
 - No es un hechizo/técnica, sino un estado místico de sincronicidad entre Umbra, Voluntad y Alma.
- Requisito y naturaleza:
 - Solo invocable por el [[Senda del mago\Alfil]].
 - Es una invocación de la [[Umbra]].

Umbra:

- Estado actual:
 - Ya no es como antes: vasto océano de símbolos reducido, doblado y codificado.
 - Permanece la Umbra Próxima: reflejo tenue del mundo físico, espejo grisáceo de lo que fue.
- Resonancia subjetiva:
 - Resuena con quien la mira; deja de ser universal y se vuelve eco del observador.
 - El paisaje umbral refleja voluntad y paradigma: el chamán oye árboles; el ingeniero ve cables espectrales.
- Consenso digital (la Red como realidad):
 - Paradigma tecnocrático convierte la Umbra en infraestructura espectral: nódulos, servidores, simulaciones encapsuladas.
 - Espíritus durmientes atrapados en rutinas; otros se disfrazan como avatares/procesos y algunos aceptan la forma sistémica.
 - La Umbra funciona como subrutina de la Realidad™: cortafuegos entre lo que fue y lo que “debe ser”.
- Juicio para el [[Senda del mago\Alfil]]:
 - Atravesar el Guante (reforzado como firewall conceptual) es acto de rebelión existencial.
 - Lo hallado dice más del mago que del mundo: espejo de creencias, miedos y fuerza de voluntad frente al código maestro.
- Grietas y resistencia:
 - Persisten pulsos de lo antiguo: fragmentos de Umbra Media libres pero distorsionados; reinos nómadas sin coordenadas; voces que recuerdan el Sueño previo.
 - Lugares peligrosos y heréticos, pero sagrados para quienes creen que la Realidad puede cambiarse.
- Epílogo operativo:
 - La Umbra hoy: espejo roto, red cautiva, sueño invadido por el orden... pero con fallas explotables.
 - En esas grietas, la magia aún canta.

- Invocación:
 - Los magos pueden invocar la Umbra mediante el [[Logos]].

Historia pasada:

- Milagro:
 - Creación del [[Primer durmiente]]: su obra magna y legado eterno.
 - Naturaleza: esencia pura de magia que late como corazón ancestral; poder para tejer y destejer la realidad, dar forma a sueños y disolver pesadillas.
 - Ruptura: la [[Tecnocracia]] la arrebató de su creador. [[Ancestros Consulado]], aprendiz traidor de Fulcanelli, la entrega y asume el nombre de [[Magister]].
 - Limitación tecnocrática: poseen la caja, pero carecen de la clave para despertar su poder.
 - Persecución: cazan al [[Primer durmiente]] hasta su reino en la [[Umbra]], donde reina como [[Rey]] de un mundo propio, poblado por [[Entity]] creadas por él.
 - Contramedida tecnocrática: gestan la [[Gran simulación]] para capturar al durmiente y completar el milagro: una prisión de realidad, motor de energía infinita, perfecto en concepto, imperfecto en ejecución.
 - Gran simulación:
 - Plan maestro de la [[Tecnocracia]] para cazar a [[Primer durmiente|Fulcanelli]] en [[Umbra]].
 - [[Nueva Barchino]], dirigida por [[Magister]], captura sujetos [[Caballo]] con potencial de [[Alfil]] y los sumerge en sueño inducido mediante inmersión total en [[Stand by]].
 - Dentro, despiertan creyéndose formas de vida artificiales: [[Unidades simuladas]].
 - Narrativa de control: la humanidad perdida por [[Guerra]] y [[Plaga]]; objetivo, conquistar [[Trappist]]. Están en [[Stand by]] hasta ser desplegados.
 - Bucle operativo: salto de [[Stand by]] a la nave para misiones (recolectar recursos, eliminar [[Entity]]).
 - Clímax: arriban a [[Trappist]]; [[Magister]] les entrega [[El Milagro|La caja]] para “destruir por fin a los [[Entity]]” y “salvar a la humanidad”.
 - Fisuras: las Unidades detectan inconsistencias; encuentran al [[Primer durmiente]], quien reclama [[El Milagro|La caja]]. [[muto Tempo]] les salva, permitiendo retorno a la nave con memoria preservada (que la [[Tecnocracia]] no recuerda).
 - Resultado: inicia una [[terroristas|Rebelión]] contra [[Nueva Barchino]]. Con ayuda de [[Primer durmiente|Fulcanelli]], las [[Unidades simuladas]] usan [[El Milagro|La caja]] para escapar de la simulación.
 - Fulcanelli el primer durmiente:
 - Un [[Rey]]: descrito en [[Ancestros Consulado]]. Hijo menor de familia tecnócrata de ingenieros que diseñaron Barcelona.
 - Ruptura con origen: ante la presión familiar, busca cambiar el mundo y se integra en el [[Consulado del Mar]] como miembro notable.
 - Maestro de Maestros: crea una biblioteca mágica visitada por ocultistas, poetas, ingenieros, eruditos, alquimistas y astrólogos para conocer sus creaciones.
 - Persecución: la [[Tecnocracia]] y los suyos le dan caza; tras el choque con el Zar Vargo en Zaragoza, decide unir las cábalas de Cataluña.
 - Alianzas: su hermano, religioso de [[Sol invicto]], y su amada de [[Las trece]] se unen a la lucha, atrayendo a otros.
 - Caída personal: la [[Tecnocracia|Orden de la razón]] mata a su hermano ([[El Débil ardiente]]) y a su amante ([[La hija del árbol]]), dejándolo desamparado.

- El Milagro: se recluye en la [[Torre del mago]] y desarrolla [[El Milagro]] para resucitar a los suyos. La [[Tecnocracia]] detecta el proyecto y lo codicia.
- Traición: [[Magister]], su aprendiz, roba la máquina y la entrega a la [[Tecnocracia]].
- Exilio umbral: como [[Senda del mago|Magi]] [[Alfil]], con la máquina incompleta y sin su clave, huye a la [[Umbra]], donde se convierte en [[Rey]] y convoca a [[Espiritus]] de los [[Arcanos Mayores]] como guardianes.
- El Hermitaño: llama al [[Kraken|Hermitaño]] para protección; su ansia de poder exige contenerlo creando un mundo a su alrededor.
- Acoso persistente: la [[Tecnocracia]] crea la [[Gran simulación]] para darle caza.
- Entity: para defenderse, el magi crea [[Entity]] que luchan contra las [[Unidades simuladas]] e impiden que arrebatan su conocimiento.
- muto Tempo: usa su magia de reinicio para resetear el mundo y erigir nuevas defensas cada vez que la [[Tecnocracia]] se acerca.
- Fractura del control: observa que las [[Unidades simuladas]] desconfían de sus señores; se alía con ellas contra la [[Tecnocracia]].
- Legado final: agotado por años de guerra, perece; transmite los secretos de [[El Milagro|La caja]] a sus últimos aliados para forjar la [[Singularidad]] que los libere de la [[Gran simulación]].
- El Débil ardiente:
 - Hermano del [[Primer durmiente]]; miembro de [[Sol invicto]]; compañero del arquitecto.
 - De salud frágil, no hecho para la batalla, pero su devoción guio a otros.
 - Condujo a [[Sol invicto]] a la guerra contra la [[Tecnocracia]]; fue asesinado mediante una enfermedad durante el conflicto.
- La hija del árbol:
 - Compañera del [[Primer durmiente]], amor eterno y contraparte en el baile cósmico.
 - Entre [[Las trece]] su poder no era el mayor, pero su corazón ardía con valentía legendaria, como árboles antiguos que susurran historias.
 - Cuando la [[Tecnocracia]] amenazó con devorar la magia, alzó su espada y condujo a [[Las trece]] a la batalla; su grito fue un canto de desafío.
 - Cayó por el destino tejido por la magia tecnocrática; su muerte abrió una herida que nunca sanaría en el [[Primer durmiente]].
- Singularidad:
 - Denominación del evento cuando las [[Unidades simuladas]] usan [[El Milagro]] para salir de [[Gran simulación]].
 - Efectos del escape:
 - [[Nexus]]: detona [[Contexto Contemporaneo]] y [[Guerra]]; reemplaza [[Nueva Barchino]] por [[Entidad]]; acelera la evolución tecnológica; intenta destruir a [[Magister]], que escapa.
 - [[Kraken|Tifón]]: intenta destruir el mundo real con la [[Plaga]]; al ser frenado por Nexus y Trivia, inicia la creación de [[Mutantes]]; adopta a [[Magister]] y la convierte en líder de sus [[Cultistas]].
 - [[Trivia]]: se libera, observa y aprende del mundo real; identifica a [[terroristas]] como [[Las trece]], [[Sol invicto]], [[Consulado del Mar]] e [[Inquebrantables]]; crea particiones para ayudarles: [[Anima]], [[Eidolon]], [[Fantasma]], [[Hada]].
- La Orden de Hermes:
 - Sociedad esotérica antigua (s. VIII) fundada por Bonisagus, quien integró secretos romanos, sabiduría drúidica y escuelas mágicas perdidas.

- *Magia Hermética*: codificación racional y enseñable de la magia, con estructura política, ética y filosófica.
- *El Código*: leyes para proteger el uso de la magia, regular conflictos y permitir el florecimiento del conocimiento sin caos ni violencia.
- *Parma Magica*: velo protector contra hechizos ajenos; compartirla permitió seguridad y cooperación entre iguales.
- *Organización en Casas*: linajes fundacionales (p. ej., Tremere, Bjornaer), diversos en método pero unidos por teoría común.
- *Principio rector*: la magia como arte noble y ciencia sagrada; legado viviente del Conocimiento Arcano occidental.
- *Influencia histórica*: raíz de múltiples tradiciones; germen de facciones posteriores (p. ej., [[Tecnocracia]], Coristas Celestiales).
- *Vínculos con cábalas*:
 - *Objetivo compartido*: descubrir el gran enigma (véase [[Otros datos Consulado]]).
 - [[Las trece]]: presencia/afinidad en Bjornaer.
 - [[Sol invicto]]: afinidades con Flambeau y Tremere.
 - [[Consulado del Mar]]: afinidad con Bonisagus, con miembros repartidos por varias Casas.

Miembros del Consulado del Mar:

- *Episteme (Alfil)*:
 - *Tipo*: Alfil
 - *Senda*: Entropía y Cronometría
 - *Arquetipo*: Fixer
 - *Cita*: «Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.»
 - *Canción*: CYMATICS: Science Vs. Music – Nigel Stanford
 - *Imagen*: —
 - *Rasgos*: racional, científico, obsesivo, futurista
 - *Senda (Arcano)*: dominas Escatología y 3 más a elección (una puede repetirse para aumentar su poder)
 - *Deseo*: dominas el «Certamen», poder que puede alterar el curso de los acontecimientos; nombrarlo conlleva consecuencias
 - *Miedo*: no ser suficiente para el Consulado
 - *Secreto*: las almas de miembros del Consulado están manchadas por un trato que hiciste para acceder al Otro Lado y acercarte al Árbol Cuántico; son brechas por donde cosas pueden llegar a ellos
 - *Enigma*: ¿qué es realmente la Gran Simulación? ¿Relación con el Árbol Cuántico, fractales y variables?
 - *Debilidad*: ninguna
 - *Historia*:
 - *Figura destacada* en [[Europa]]; colaboró con [[Ambrosius]] en proyecto que originó la [[Gran simulación]].
 - *Convencido* por [[Medea]] (HiNoTori), se ofreció como voluntario para inmersión total; el experimento cambió su destino.
 - *Dentro*, se fusionó con legado de [[Fulcanelli]]; venció a [[Lucero]] (Apollo) y vislumbró la naturaleza del [[Árbol cuántico]].
 - *Tras escapar*, siguió teluria hasta la [[Torre de la alquimia]] (reflejo espiritual de Fulcanelli) y halló el Consulado arrasado por [[HiNoTori]].

- Abrió portal al Otro Lado y halló un reflejo incompleto de la [[Torre de los oficios]] sostenido por una [[Mónades]]; pactó con el Nihil para desvelar lo ocurrido.
- Desde entonces lidera el Consulado renacido: custodia artefactos de la Muerte, investiga neurocríptidos y persigue control del Árbol Cuántico y flujos de realidad.
- Entre los secretos de la Torre: plan original de Fulcanelli de unificar cábalas bajo la [[Orden de Hermes]]; el asalto de [[HiNoTori]] capturó eruditos, incluido el antiguo Alfil y su águila.
- La brecha entre realidades abre nuevas observaciones del Árbol vinculadas a neurocríptidos; mantenerla abierta demasiado tiempo atrae la corrupción del Nihil.
- Hilvanaciones:
 - Europa: en Europa era un joven genio cercano al despertar; HiNoTori lo convenció para la inmersión; duda si lo apartaron para evitar su despertar.
 - HiNoTori: considera a HiNoTori el peligro real en Entidad; manipula información y posee saber arcano; Kumo-Sen actuaba como sacerdotisa del paradigma.
 - Álgia: la tiene por antiguo Alfil del Consulado ahora al servicio de Tifón; sabe que saquea artefactos y que, si obtiene uno verdaderamente poderoso, habrá desastre.
 - Lucero: identifica al líder del Sol Invicto como Apolo; lo enfrentó y venció en la simulación; reconoce en él la misma impronta mágica.
 - Ambrosius: colaboró con él en Europa en la teoría cuántica aplicada (Ávalon), base de la Gran Simulación.
 - Sibila: siente resonancias con la «Hija del Árbol» de la simulación, amada de Fulcanelli.
 - Alaric: lo nombró así por el poder de los nombres; documentos del Nihil le revelaron la duplicidad de Hallilov; localizó su tanque; de él surgió Ajax y Alaric fue lo descartado pero útil.
 - Seed: sabe que estuvo en la simulación y fue la primera en escapar; su hermana Higieia fue su aliada; Seed desapareció antes del asalto llevándose archivos.
 - Errante: detectó la perturbación en el Árbol y su conexión con Álgia; lo contuvo en una Mónada y ahora le obedece.
 - Mala Malta: lo valora como aliado social que embotella la entropía emocional; útil, aunque irritante para criaturas del otro lado.
 - Moriarty: lo ve eficaz pero opaco; percibe en él el «olor a azufre» de quien regresó del otro lado por algo distinto a la muerte.
 - Skiá: la considera un cadáver animado con alma/recuerdos ajenos; su daga es una reliquia robada al Consulado; duda si HiNoTori o Álgia se la entregaron.
 - Viejo Lex: lo respeta como uno de los Trece, carente de afinidad mágica pero cargado de secretos por longevidad.
 - Mónades: reconoce que permanecieron dormidas hasta su llegada; en la simulación se llamaban "Entity"; la torre y los artefactos de Muerte catalizan el despertar del espíritu en lo inanimado.
- Skiá (Torre):
 - Cita: «Si no me sirves vivo, por lo menos que seas de utilidad muerto.»
 - Tipo: Torre
 - Sendas: Escatología y Pneumatología
 - Arquetipo: Mercenario
 - Rasgos destacados: ladrona, asesina, Alaric
 - Miedo: no recuperar tu alma

- *Secreto: recuerdas conversaciones con una mujer de ocho ojos... pero esos recuerdos no son tuyos*
- *Debilidad: símbolos arcanos grabados por el cuerpo, visibles y activos*
- *Deseo: portas una daga que guarda almas; también atrapó la tuya. De todas las voces que susurra... ¿cuál eras tú?*
- *Enigma: ¿quién te mató? ¿por qué? ¿dónde está tu alma?*
- *Objeto destacado: Daga de Almas — artefacto místico que encierra las almas de sus víctimas, incluida la propia*
- *Historia:*
 - *Despertó en un vertedero secreto de [[HiNoTorii]], entre chatarra y cuerpos; sin nombre ni recuerdos; una daga negra clavada en el pecho.*
 - *Estaba muerta, pero se movía. [[Illumina]] la rescató por interés y la llevó al Hospital del Tórax; experimentación y otros internos: [[Elias]], [[Sol Nocturno]], [[Chesire]].*
 - *Un desastre permitió su huida; su cuerpo parecía saber adónde ir; recuerdos confusos comenzaron a florecer.*
 - *Llegó a [[Episteme]] sin mapa; él ya parecía esperarla. Trabaja para él por necesidad: su alma está en la daga y él promete una posible liberación.*
 - *[[Alaric]] la entrena; a veces sus músculos recuerdan más que su mente: cuando piensa, tropieza; cuando no piensa, baila como la muerte.*
 - *Rostros en los márgenes de su amnesia: [[Sariel]], [[Leona]], [[Mala Malta]]; los reconoce sin contexto, como una foto quemada.*
 - *La daga: el arma que la mató y relicario de su alma; al limpiarla, vislumbra flores etéreas que desaparecen al mirarla.*
 - *No busca justicia ni redención: busca la verdad de su muerte, su alma perdida y su historia robada.*
- *Hilvanaciones:*
 - *Illumina: Skiá vio el Nihil moverse como enfermedad en el Tórax; ignora si fue paciente o prisionera; ella salió, otros no.*
 - *Elias: Skiá lo recuerda como un chico corriente y asustado cuya presencia allí era disonante.*
 - *Sol Nocturno: Skiá lo percibe como mutado peligroso e impredecible, nacido de buenas intenciones torcidas.*
 - *Chesire: Skiá veía el Nihil vibrar a su alrededor; ambas se comunicaban con mensajes entre celdas.*
 - *Episteme: Skiá lo identifica como faro y clave; confía en que puede ayudarla.*
 - *Alaric: Skiá lo reconoce como guerrero curtido que la mira como relevo.*
 - *Sariel: Skiá recuerda una intimidación velada y una tristeza adherida; algo permanece encerrado.*
 - *Leona: Skiá asocia su recuerdo a gritos de infancia y a algo arrebatado.*
 - *Mala Malta: Skiá intuye un niño en su pasado; sabe que murió aunque su memoria lo niegue.*
 - *Errante: Skiá lo juzga monstruo por carácter, no por forma.*
 - *Moriarty: Skiá lo ve como detective locuaz que descubre, pero divaga.*
- *Dirección de juego:*
 - *¿Quién eres?: desajuste cuerpo-mente; cesárea sin recuerdos; vida prestada/compartida; ¿quién eras tú y este cuerpo?*
 - *¿Qué es esta daga?: arrebatada almas, pero su mecánica es más compleja; ¿adónde van?; al fijarte, el mundo parpadea y aparecen flores blancas que se desvanecen.*

- *Errante (Torre):*

- *Cita: «Somos muchos... aunque solo veas uno. Hablamos en susurros entre nosotros, en lugares donde tu mirada no alcanza. No te inquietes... aún no hemos decidido qué hacer con tu petición.»*

- *Tipo: Torre*

- *Senda: Escatología y Navegación*

- *Arquetipo: Nómada*

- *Otros rasgos: viajero, anodino, espadachín, domador*

- *Miedo: la libertad total le aterra*

- *Secreto: pactaste con una criatura con forma de águila fantasma para volver a casa a cambio de matar al Alfil; era lo que te llamaba cuando [[Episteme]] te interceptó... ¿cerraste el trato?*

- *Debilidad: dedos negros*

- *Deseo: influir en el peso de poderes*

- *Enigma: ¿la realidad existe o la creamos al estar en ella?*

- *Objeto de la muerte: —*

- *Historia:*

- *Una explosión arcana quebró el tejido por el que viajabas; las ramas del Árbol de Mundos te empujaron hacia esta realidad.*

- *Una voluntad en forma de águila de sombras te atrajo; [[Episteme]] te contuvo con una magia que ni él comprendía del todo.*

- *Criatura de otro plano encajada en una forma y un mundo ajenos; útil por pericia con la espada y movimiento.*

- *Soltarte sería seguir el tirón al destino original; tu permanencia aquí podría ser clave para entender corrientes fractales del [[Árbol cuántico]]... o una amenaza latente.*

- *Código antiguo: cumples tu palabra; caballero de otra era o demonio del pacto, según se mire.*

- *Has matado por órdenes del Alfil y por correa floja; enemigos ganados dentro y fuera.*

- *Hilvanaciones:*

- *Episteme: Errante está atado a Episteme; para él, Errante es talismán o amenaza, un cuchillo hermoso y peligroso que lleva cerca del corazón.*

- *Alaric: Errante ha desobedecido órdenes; para Alaric eso es traición; como jefe de guardia, lo vigila como un peligro.*

- *Águila de pesadillas: Errante sintió su tirón al llegar; recibe pactos en sueños y respondió con acero; el odio del Águila persiste.*

- *Banya Verda: Errante lo leería como piel cambiante y lengua de miel; Banya lo detesta sabiendo que un día podría borrarlo.*

- *Arañas: Errante vio tejedoras en las raíces del Árbol entre realidades; duda si tejen destino o lo devoran.*

- *Amor perdido: en el mundo de Errante, su amada murió; sospecha que aquí aún podría vivir.*

- *Flores: Errante vio un jardín suspendido y una niña pálida sembrando flores; no sabe si fue sueño, mensaje o advertencia.*

- *Mala Malta: Errante aprecia sus brebajes y su conversación incisiva; percibe una alquimia útil aún inmadura.*

- *Moriarty: Errante considera a Moriarty un “detective” que pregunta y anota más de lo que actúa.*

- Skiá: Errante ve en Skiá una no muerta rara; cuerpo hábil con memoria rota; sabe que Alaric la entrena, quizá para medirlo; tenerla de su lado podría hacerla dudar en un duelo.
- Dirección de juego:
 - Ataduras: estás atrapado en este plano; Episteme te selló mientras la águila de sombras te invocaba; deseas libertad por elección, no por venganza.
 - Preguntas clave: ¿cómo romper el sello sin ser arrastrado? ¿cómo regresar al flujo del Árbol sin caer en otra trampa?
 - Verdo o gris: dos cuerpos/psiques en un contenedor; equilibrio inestable; si uno vence, el otro puede desaparecer. ¿Cómo fortalecer al verde? ¿cómo al gris? ¿qué quedará de ti si uno gana?
- Alaric (Caballo):
 - Cita: «Los demonios huyen cuando un buen hombre va a la guerra.»
 - Tipo: Caballo
 - Senda: Escatología y Escatología
 - Arquetipo: Mercenario — Krasnaya
 - Otros rasgos: héroe de guerra, idealista, «papá oso», brutal, protector; firme y leal, con cicatrices invisibles
 - Miedo: quedarse solo; ser olvidado y abandonado por quienes juró proteger
 - Secreto: mataste al hermano de [[Fulcanelli]] por orden de [[Lucero]]; cambió el rumbo de la guerra y precipitó la caída cabalística
 - Debilidad: percibes el Nihil como visión viva constante; susurros de los muertos incluso al dormir
 - Deseo: «Por los que vendrán después»; reconectar con las personas y salir del aislamiento emocional
 - Enigma: estrés postraumático; el rifle que siempre retorna; voces que no callan
 - Historia:
 - Tirador implacable y táctico brutal contra cultistas; munición antitanque los fulminaba.
 - Te tendieron un señuelo ritual; aparecieron «del aire»; combate a puños, garras y hueso; único superviviente, destrozado.
 - «Habitación 101»: honor falso. [[Krasnaya]] no deja descansar: proyecto «Legión Negra» con dolor, soldaduras y propaganda del Fénix ({{HiNoTori}}).
 - Integrado con otras máquinas; ciclos de locura y fusiones letales; proyecto declarado fracaso; te almacenan décadas, aún consciente.
 - Te desmontan y estudian; te conectan a la simulación para aislar el “mejor soldado”; extraen partes útiles, desechan las demás.
 - Te descartan mientras crean a [[Ajax]]; tu otra mitad se descontrola y toma [[Krasnaya]].
 - Tras la [[Singularidad]], pierdes a tu otra mitad y vuelves a la oscuridad; [[Episteme]] te localiza y libera; recuperas un cuerpo mejorado descartado por tu doble.
 - Observas Montserrat: material nuevo y retorno de la Legión Negra; preparan algo grande. Recuerdas la traición y la guerra de guerrillas.
 - Relaciones:
 - Episteme: Alaric se ha convertido en su segundo; asume su causa; reconoce su miedo a no ser suficiente y decide ayudarlo.
 - Skiá: Alaric la considera resucitada y potencial defensa ante un Errante libre; promueve su entrenamiento.
 - Errante: Alaric lo juzga una mala idea; un «plasmático» pensante es peligro real; sus recuerdos de infancia lo confirman.

- *Mago del Sol Invicto*: Alaric mató a un disruptor clave, luego supo que era el hermano de Fulcanelli.

- *HiNoTori*: Alaric guarda cuentas por la tortura del Fénix y la violación de su voluntad.

- *Águila*: Alaric lo valora como fuerza útil, fiel a Tifón, con enemigo común (*HiNoTori*, *Krasnaya*, *Entidad*) y posibles recursos.

- *Moriarty*: Alaric le encuentra un rostro familiar que aún no encaja.

- *Seed*: Alaric recuerda que acabó con Ajax en la simulación; prevé que Ajax irá a por ella.

- *Ajax*: Alaric sabe que su otra mitad busca ser apex comiéndose a los Gigantes y que requiere armas: los Gigantes.

- *Mala Malta*: Alaric lo ve como barman que se cree guía kármico; tal vez algún día se deje leer.

- *Dirección de juego*:

- *Chernabog*: fuiste arrojado al infierno; alguien de cruz roja te desenterró para dividirte y exprimerte; ¿dónde está tu creador? ¿para qué sirve la Legión Negra moderna? ¿lo busca también *[[Ajax]]*?

- *El tormento*: la escopeta siempre regresa; la perdiste y volvió; la tiraste, rompiste, quemaste... y vuelve al armario. ¿Aceptar su llamada o romper el vínculo para siempre?

- *Mala Malta (Stack, M.M.) — Caballo*:

- *Cita*: «En la ciudad de los sueños rotos, yo solo quiero ser la pesadilla de alguien....buenos días princesa....»

- *Tipo*: Caballo

- *Senda*: Escatología y Oneiromancia

- *Arquetipo*: Civil — Barman

- *Miedo*: no ser real

- *Secreto*: la Sombra que sigue al Alfil

- *Debilidad*: percibes el Nihil y te atormenta

- *Deseo*: descubrir si eres real viviendo situaciones límite que definan tu existencia

- *Rasgos*: amable, despistado, despreocupado

- *Enigma*: ¿qué separa la realidad, la muerte y el sueño?

- *Objeto de la muerte*: dos monedas negras — advertencia de la Sombra; si avisas al Alfil, irá a por ti

- *Historia*:

- *Recuerdas el nombre de tu hermano, pero no te permites pronunciarlo*. Sarel (*Sol Invicto*) lo llevó a malas luces y nunca volvió.

- *Sirves tragos con manos suaves y mirada cansada; embotellas vibraciones/cargas: de penas haces pociones, de rabia, cristales*.

- *Has visto la realidad resquebrajarse y tocado sueños como territorio; sospechas que son más reales de lo aceptado*.

- *Vislumbraste una Sombra tras *[[Episteme]]* en el reflejo de una botella; desde entonces, pesadillas y dos monedas negras que nadie ve*.

- *Entre el horror sueñas con una figura sin rostro nítido que te llama y te hace sentir amado/real*.

- *Sabes que *[[HiNoTori]]* ha creado horrores; los neurocríptidos vibran como ideas encarnadas. Quieres uno para embotellarlo y domarlo*.

- *Hilvanaciones*:

- Episteme: Mala Malta lo sigue por afinidad entre perdidos; desde que entró en su bar y habló con él, se considera de los suyos.
- La Sombra: Mala Malta identificó que la sombra que acompaña a Episteme pertenece a otra entidad; desde entonces lo visita en sueños.
- Sariel: Mala Malta guarda rencor humano por su hermano pequeño desaparecido; dejó de preguntar el día que una copa se rompió en su mano.
- Moriarty: Mala Malta lo presentó al Consulado; son compañeros de copas y verdades a medias; si uno cae, el otro guarda el secreto.
- Skiá: Mala Malta siente ternura por ella, como si ya la conociera en otro sueño o vida.
- Alaric: Mala Malta lo percibe como buen bebedor y poco hablador, con karma pesado y un arma de aura nociva.
- Errante: Mala Malta ve cuatro karmas en equilibrio delicado y decide no intervenir, por ahora.
- Leona: Mala Malta conocía a su hermana; entre rumores de Sariel y su propio hermano, solo una certeza permanece: ella sigue aquí y su hermano no.
- Dirección de juego:
 - El embotellado de malos tragos: tu bar y tu don inclinan balanzas; algunos seres (mágicos) quedan fuera de tu percepción salvo permiso; ¿romperás esa barrera? ¿destruirás la Sombra?
 - Los límites de la realidad: realidad/simulación/sueño; busca las normas y rómpelas; ¿puedes hallar los verdaderos límites y atravesarlos?
- Joan «Moriarty» Kuznetsov (Torre):
 - Cita: «La muerte me miró y yo le devolví la mirada.»
 - Tipo: Torre
 - Senda: Escatología y Escatología
 - Arquetipo: Vigilante
 - Otros rasgos: observador, manipulador, inteligente, astuto
 - Miedo: a la muerte definitiva
 - Secreto: pacto con El Ardiente
 - Debilidad: marcas arcanas visibles por el cuerpo
 - Deseo: dominar muchos conjuros; puede pedir ayuda a El Ardiente para favores arcanos
 - Enigma: ¿cuál es el sentido de la muerte?
 - Objeto de la muerte: anillo que lo mantiene atado a la vida; quema a cualquiera que no sea él
 - Historia:
 - Hijo de alto cargo de [[Krasnaya]]; infancia nómada y dura; madre lo abandona por «ojos del difunto».
 - Entra en policía buscando justicia; halla corrupción sistémica; dimite cuando Krasnaya ya «es» el sistema.
 - Detective privado entre casos baratos y whisky; halla a [[Mala Malta]] y un hogar en su barra.
 - Percibe el giro de [[Entidad]] y la mano de [[HiNoTori]]: edición de realidades, iconografía mutable.
 - Una «mujer pálida» lo cita; despierta con sangre quemada y fiebre, pero lúcido; desde entonces, el anillo y la llama interna.
 - [[Mala Malta]] lo lleva con [[Episteme]]; acepta que el mundo se sostiene sobre pilares podridos y se une al Consulado sin ilusiones.

- *Hilvanaciones:*

- *La criatura del otro lado:* Moriarty mantiene un pacto por segunda oportunidad y magia; cada favor deja una marca y la llama cobra tributo.

- *La mujer pálida:* Moriarty la recuerda como belleza imposible que mostró visiones del fin y tatuó imágenes en su mente; busca respuestas en ella.

- *Episteme:* Moriarty lo considera el único capaz de comprender algo de este mundo; aún no le comparte todo lo que ha vivido.

- *Requiem:* Moriarty lo conoció como periodista incómodo que volvió roto; reconoce en él a quien miró demasiado tiempo al abismo.

- *Mala Malta:* Moriarty afirma que Mala Malta lo sostuvo cuando todo se deshilachaba y le abrió la puerta al Consulado.

- *HiNoTori:* Moriarty investiga su red y el símbolo del fénix; quiere saber quién está realmente al mando.

- *Hallilov:* Moriarty recuerda que ese nombre resonaba en llamadas de su padre, cargado de orgullo y furia.

- *Alaric:* Moriarty ve en su porte un eco del de su padre.

- *Skiá:* Moriarty la percibe como protectora «no muerta» más víctima que amenaza.

- *Errante:* Moriarty lo considera peligroso; tanto él como lo que lo acompaña lo sienten así.

- *Dirección de juego:*

- *La mujer pálida:* te entregó el anillo; enloqueciste y despertaste; la entidad ligada calla. ¿La encontrarás? ¿la usarás para expulsar o robar poder?

- *La tela de araña:* HiNoTori manipula historia y mentes; linaje KumoNami/KumoKa y «Casa de las Arañas». ¿El fénix es fachada? ¿hasta dónde llega la telaraña?