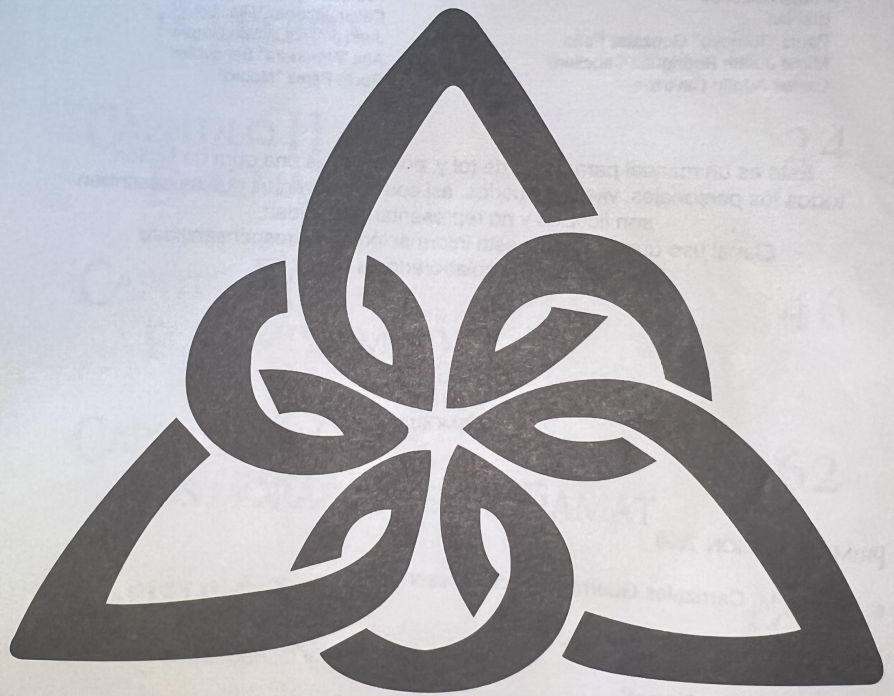
TIAMAT

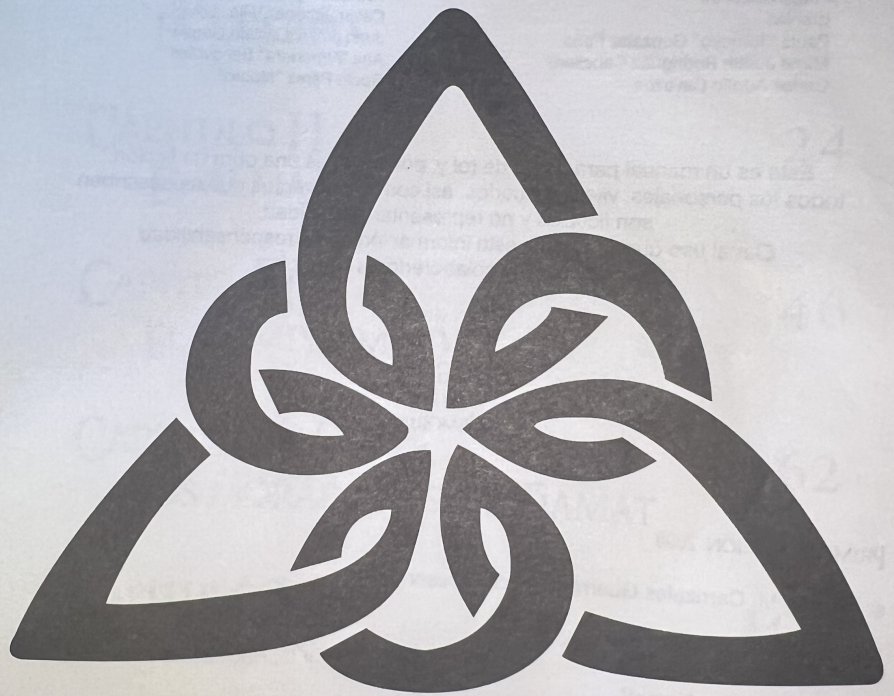
LA DONCELLA DE LA VIDA



JUEGO DE ROL DE FANTASÍA URBANA

TIAMAT

LA DONCELLA DE LA VIDA



JUEGO DE ROL DE FANTASÍA URBANA

TIAMAT
LA DONCELLA DE LA VIDA

CAPÍTULO I
EL CUERPO 10

CAPÍTULO II
EL ALMA 24

CAPÍTULO III
EL COMPROMISO 46

CAPÍTULO IV
LOS MORADORES DE TIAMAT 62

CAPÍTULO V
LA MISIÓN 104

CAPÍTULO VI
LOS SECRETOS 122

FRAGMENTO ENCONTRADO EN UN DIARIO SIN DUEÑO

Ahora que ha terminado la misión siento que estoy libre para contar cómo ocurrió.

En mi país había estudiado medicina y tenía ya un año en la ciudad de *******, había viajado a ella gracias a una beca que había conseguido en una de las mejores universidades para especializarme en oncología. Vivía cerca de la universidad, pero ese día necesitaba visitar la zona comercial en busca de las librerías. Nunca conseguí los textos que buscaba pero encontré algo más.

La calle principal estaba cerrada, la gente estaba celebrando una de sus múltiples fiestas nacionales. Había muchas personas entrando y saliendo de las tiendas y en el área central se ofrecían espectáculos que la prensa cubría de manera profesional pero sin entusiasmo. Me detuve a observar a una reportera, la veía todas las mañanas en la televisión antes de salir al laboratorio y debo admitir que su imagen me alegraba el día.

Pasé entre la gente sonriendo y tratando de ignorar el rumor que llenaba mi cabeza desde hacía tres años. Debo explicarles mi secreto. En aquel tiempo pensaba que estaba enloqueciendo, porque oía voces a mí alrededor, algunas eran familiares y otras desconocidas; eso me dio algunas ventajas en mi trabajo, porque podía entender mejor a los enfermos, aunque perdí muchos amigos pues me enteré de sus sinceras opiniones sobre mí. Cuando era joven no sabía lo que era la telepatía, pero ahora no sabría vivir sin ella.

Mientras miraba aparadores me di cuenta que el rumor crecía y algunas frases se oían más alto dentro de mi cabeza, pero no les encontraba mucho sentido, eran pensamientos inconexos y si los hubiera tomado en cuenta bien podría haber caído en paranoia. No necesitas ser médico para saber que no debes hacerle caso a las voces en tu cabeza, ¿cierto?

Me disponía a entrar en una tienda cuando sentí un golpe en el hombro y mi atención se distrajo. Un joven de cabello largo, con un mal tinte rojo y tatuajes en los hombros, me miraba fastidiado. En ******, la inseguridad estaba a la orden del día y me preparé para los problemas, pero no llegaron.

- Fíjate por dónde caminas, imbécil.- me espetó antes de seguir su camino.

Estarán de acuerdo conmigo en que lo mejor de las grandes ciudades es la cordialidad de su gente.

Estuve a punto de decirle que él había chocado conmigo, pero decidí tomarlo con calma. Parte de la neurosis de ciudad. Metí la mano en la chaqueta para revisar si mi cartera estaba en su lugar, sólo por seguridad, y me sorprendí cuando encontré dos en lugar de una.

Eso era un misterio, ¿desde cuándo los ladrones de ciudad te dejan una cartera en vez de quitarte la tuya? Me dispuse a abrir el objeto que de manera tan extraña había llegado a mis manos cuando sentí el impacto de la bala en el centro de mi pecho. Luego oí el ruido del disparo.

Sentí que caía hacia atrás, mis ojos buscaban al responsable del ataque. En medio de la multitud estaba un hombre con una pistola en mano que aún dejaba salir humo del cañón, pero el resto de la población estaba ocultándolo.

Las cosas pasaban con demasiada rapidez para que pudiera comprenderlas en ese momento. El mismo joven que me había golpeado salió de entre la multitud y con un puñetazo certero le cruzó la cara a quien me disparó. Me pareció ver que metía su mano en la bolsa delantera del pantalón pero, incluso ahora, no estoy seguro.

"Vámonos de aquí, tenemos cosas que hacer", oí claramente que me decía alguien, mientras me quitaba la cartera ajena de la mano.

Uno de los camarógrafos que cubrían el evento pasó uno de mis brazos detrás de su cuello y me puso en pie antes de que tocara el suelo. Noté que en la otra mano cargaba una pesada cámara de vídeo y no parecía tener problemas para llevarme y acarrear el aparato. La gente nos abrió paso, en ese momento pensé que por mi herida, pero después me di cuenta que era por el uniforme de mi compañero.

El reportero me sacó de la multitud y me llevó a una calle lateral, donde me dejó soportar mi propio peso. Claro, mi primera reacción fue revisar mi herida, como lo haría cualquiera que pensara haber recibido un balazo, pero no había sangre ni bala, mi camisa tenía un agujero con los bordes oscurecidos por la pólvora pero mi piel estaba intacta.

El peligroso joven que me había dejado la cartera se nos unió antes de que alguien pudiera explicarme qué había pasado. Lo vi sonreír mientras levantaba un puñado de billetes con gesto triunfante, en la otra mano llevaba una credencial que revisó sin curiosidad antes de arrojarla hacia un montón de basura. El camarógrafo, mayor que el ladrón, abrió una camioneta marrón que ya tenía sus años y algunas abolladuras antes de hacerme un gesto para que entrara en ella.

"No nos dará problemas, al menos por unas horas", dijo el joven entrando por la otra puerta.

Sin una palabra, el camarógrafo subió el equipo en la caja de la camioneta y se acomodó su corto cabello oscuro, dándome tiempo para subir. Decidí acompañarlos, mi curiosidad era más grande que mi preocupación por la seguridad.

Viajamos en silencio en la camioneta hasta una casa a las afueras de la ciudad. El camarógrafo estacionó el vehículo en la cochera, de reversa, y el más joven bajó a cerrar las puertas; cuando pude bajar del vehículo lo vi cerrarlas con un pesado candado y empecé a pensar que acompañarlos no era la mejor idea que se me hubiera ocurrido.

"Al fin un lugar donde me puedo sentir seguro", comentó el mayor guardando las llaves en el bolsillo del pantalón antes de cargar sobre el hombro la pesada cámara de video. "Bienvenido a la casa de la tía".

Los seguí a través de un patio muy bien cuidado, lleno de plantas que parecían muy vivas; llegaba el aroma de carne y verdura que salía de la cocina y cuando entramos descubrí una olla en la que hervía un caldo sazonado. Mis acompañantes se movieron por la cocina demostrando familiaridad con el entorno; el camarógrafo acomodó su equipo mientras el otro tomó una fruta y la hizo girar en el aire antes de lavarla.

"Siéntete cómodo", me dijo antes de morder la manzana con un crujido que me sonó poco amistoso.

"La tía debe estar arriba. Vamos a la sala".

El tono en que lo dijo no sonó a invitación, por precaución llevé mis cosas conmigo. La sala no era diferente a ninguna otra que hubiera visto y parecía cómoda. Tenía algunas pinturas de las que puedes conseguir en los mercados de fin de semana, pero ninguna fotografía familiar. El reportero sacó una pistola y la colocó en la mesa antes de sentarse en el sillón que estaba bajo la ventana.

No sé ustedes, pero yo no estoy acostumbrado a ver ese tipo de objetos a diario; y menos dos veces en un día. El pandillero debe haber notado mi inquietud porque tomó el arma y se movió a un armario que estaba entre dos puertas para guardarla, lo cual no ayudó en mucho porque me dejó ver escopetas colgando de la puerta mientras él se quitaba de encima dos navajas y un trozo de cadena.

"No tiene experiencia en misiones", señaló el reportero abriendo su camisa.

"¿Porque nunca ha visto un arma?", quiso saber el otro mientras cerraba la puerta. Se repitió el amenazador crujido de la manzana.

-Porque no se ha dado cuenta que no hemos hablado una palabra hasta ahora.

Su voz era la misma, pero aumentó de volumen. No sentí demasiada diferencia, pero me sorprendió la risa de su compañero.

-Sabía que estaban aquí.- dijo una voz nueva, mientras salía de una de las puertas junto al closet.- y ninguno se preocupó por avisar...

Sentí su mirada y volví el rostro para verla, era una mujer ya mayor, vestida de forma sencilla, su cabello canoso lo llevaba recogido en una gruesa trenza a su espalda. Quizá lo más sorprendente de ella eran sus ojos, no por su color o su tamaño, sino porque parecía que podían verme los pensamientos.

-Así que lo encontraron.-comentó en un susurro antes de levantar la voz.- ¡Y tampoco me avisaron!

-Queríamos estar seguros de que era el que nos habías mandado a buscar, tía.- señaló el reportero, casi con aire de disculpa.

-No se enoje, tía. - dijo el joven pasándole el brazo por los hombros y abrazándola con descuido.- Nomás no queríamos molestarla.

-Más vale que te acabes eso, ¿me oíste?- advirtió al joven señalando la manzana y, quitándose el brazo, se acercó a la sala.- Además, ¿De cuándo acá me equivoco como para que tengan que confirmarlo?

El camarógrafo me miró y luego le sonrió a la mujer que se sentó a mi lado.

-No quería creerte, tía.- comentó y terminó de abrir los botones de la camisa del uniforme.- No podía creer que los Superiores Desconocidos atacaran en medio de depauperados a alguien que parece humano por todos lados.

-¡Un momento!- exigí poniéndome de pie, eso de que parecía humano me sonó a insulto.- Si saben quién me disparó deberían denunciarlo a la policía.

-¡Ja!, Esa es una idea divertida.- comentó el joven con la boca llena de manzana.- En vez de estar agradecido con nosotros por salvar su vida, quiere que denunciemos a los que le dicen que creer a la policía.

-Eso no lo sabe.- susurró la tía sonriéndome.- Ya lo aprenderá.

-Bueno, yo cumplí mi parte.- declaró el reportero levantándose con un movimiento líquido.- Aquí lo tienes y de una pieza...

-De nada.- apuntó el ladrón.

-Y yo tengo que descansar algo, antes de irme a editar.- señaló terminando de quitarse la camisa.- Debo estar en la estación a las 11, para salir a la una a grabar noticias violentas...

-¿Mediados de quincena?-preguntó la tía levantando una ceja.

-Aniversario de la muerte del cantante.- corrigió tocándose la frente. Para ese entonces ya sabía que ese gesto significaba una pistola y quizá un disparo.-Ya sabes que los esotéricos lo consideraban un maestro. Habrá ritos por toda la ciudad y puedes apostar que saldrán en las noticias a primera hora.

-Descansa, pues.- murmuró la anciana viéndolo caminar hacia la puerta izquierda.

No sé si fue el hecho de que la tía ya no me vio como alguien excepcional o si fue porque me pareció oír la risa del reportero y del ladrón en mi cabeza, pero en ese momento tuve la seguridad de que yo era el chiste del día.

-Ése es Esteban.- me dijo el joven, una vez que se hubo cerrado la puerta, antes de arrancar otro trozo a la manzana.- Buena bestia cuando quiere, pero un soberano idiota cuando menos te lo esperas. Me dicen Pingo ¿y a ti?

La mujer nos hizo ir a la cocina para servirnos una cena temprana. Mi nuevo amigo atacó su plato con avidez. Parecía que había estado en ayuno durante meses.

-La verdad este mundo no está tan mal.- comentó el adolescente mientras se servía el tercer plato.- si no estuviera tan depauperado sería el paraíso.

-Depauperado.- repetí sin saber a que se refería. La palabra sonaba amenazadora a mis oídos, aunque quizá es porque sigo sin entender bien el idioma.

-¡Depauperado!- repitió y había risa en su voz.- Es lo que pasa cuando un planeta sufre depauperación.

-¿Y qué quieres decir con eso?- le pregunté, tratando de saber cuál era su queja.

-Deja te explico qué es la depauperación.- señaló Pingo tomando la canasta del pan.- Imagina que hay diez bolillos en la canasta, yo sé que sólo

hay cinco pero imagina que son diez. Cada bolillo es un alma y el planeta tiene sólo estos bolillos, no puede conseguir más. Mientras somos nosotros tres en la mesa no hay problema, pero digamos que llegan los ocho hijos de la tía y tu novia. Porque tienes novia, ¿cierto? Aunque si es novio tampoco me molesta, ¿eh? - afirmó mirándome con sospecha.- El asunto es que ya no somos tres, sino doce, y no hay bolillos suficientes, ¿Qué tienes que hacer para que todos tengan pan? ¡Pues partes el pan!

-No partas todos los panes.- advirtió la tía y en sus ojos había un regaño.

-¡Eso mismo hace el planeta!- continúo tomando un pan sin tomar en cuenta el comentario de la tía.- Separamos el bolillo que la tía no quiere que parta, y partimos dos porque las mujeres comen poco pan.- partió la pieza que tenía en la mano.- Y con eso alcanza para todos, pero llegan los quince nietos de la tía y mis nueve hermanos, que no he visto en años, y hay que darles pan a todos.

Mientras continuaba con su historia lo vi romper la pieza de pan en pedazos cada vez más pequeños. Estaba algo confundido.

-Así que cuando terminan de llegar todos la tía tiene un pan completo y a todos los demás.- señala la mesa con un gesto obvio.- ¡Migajas! Así es, sólo que con almas y no con pan. Todos aquí somos panes completos, incluso el ingrato de Esteban. Tú eres…- Miró alrededor y de otra canasta tomó un bolillo de harina integral y lo mostró.- Como esto, muy igual a un humano.- Levantó un bolillo y lo puso junto al integral para que notara la semejanza.- Pero no lo mismo. La tía es el blanco y tú, el integral. ¿Me entiendes?

-Creo que entiendo.- y lo dije más por buena educación que por entenderlo de veras. Quise seguirle el juego, después de todo aunque no comprendiera bien lo que quería decirme me entretenía.- ¿Y tú qué pan eres?

Pareció pensarlo con seriedad un momento mientras la tía seguía comiendo con calma y sin agregar nada. A pesar del desorden que Pingo estaba poniendo en la mesa, yo estaba seguro que ella aprobó todo lo que salió de su boca esa tarde.

-Verás…- comenzó Pingo levantándose de la mesa y revolviendo los estantes de la cocina hasta regresar con una bolsa marrón que abrió en seguida.- ¡Yo sería una concha!- aseguró poniendo una pieza de pan dulce junto a los bolillos.- Y Esteban sería una galleta de mantequilla, porque él se cree muy fino y no venimos de la misma panadería.

-Quieres decir que…-empecé pero era demasiado fantástico para creerlo.

-Sí, mi planeta se llama Ydigash.- señaló sentándose en la mesa y recogiendo las migas para ponerlas en su caldo.

El chico no estaba bien, una cosa era tratar de explicar la tendencia a la barbarie que tenía la población humana en general con una fábula divertida y otra asegurar que venía de un planeta diferente.

-Yo no tuve opción. Llegué aquí porque no había lugar para mí en casa. Tú y la tía tienen suerte.- comentó antes de llevarse a la boca una cucharada de caldo que debía haberse enfriado.- Nadie les pide que justifiquen su presencia en su hogar.

-Sé que suena difícil de creer.- Comentó la tía. Mantuvo la mirada en el plato, pero su voz sonaba indiscutible.- Al menos las primeras veces, es difícil creerlo, porque el alma olvida verdades universales junto con el dolor que arrastras en tu vida. Es un proceso natural. Toda vez que un alma llega a este planeta debe volver a aprender. Sólo el cuerpo muere, el alma regresa. Algunos no regresan al mismo planeta que los vio nacer por primera vez, buscan algo más, ¿qué? No sabría decirte. Parece que sólo vienen de visita. A veces, almas nacen aquí porque el Universo los envió a cumplir un destino en particular, tienen un sentido de misión y son especiales. Por el momento, hazme el favor de creer que eres uno de los especiales, uno de los agentes.

-¿Agentes? - La palabra me sonó demasiado técnica, para algo que era místico.

-Un enviado, si prefieres.

Ella levantó el rostro hacia mí y por un momento no vi a la mujer mayor, se veía tan joven como el chico que comía con mucho ruido a mi lado. En ese momento no supe que pensar, la vi joven y sentí deseos de protegerla, ¿de qué? No lo supe.

-Tienes que hacerle caso a la tía.- comentó Pingo y tocó mi hombro.

Volteé mi rostro para verlo. En ese momento creí que alucinaba, pero ahora sólo lo puedo ver

así, con su piel oscura, rasgos afilados y sus ojos rasgados, enmarcados por dos macizos cuernos de carnero.

No necesito decirles que la magnitud de mi sorpresa fue igual al volumen de mi grito.

-Sé que Pingo se ve como aquello que te enseñaron a temer.-me dijo la tía una vez que pude tranquilizarme. El aludido había ido a revisar que mi grito no hubiera despertado al camarógrafo.- Pero es bueno. Ahora, todos los humanos miran, pero son pocos los que ven. Tú estás empezando a ver y pronto te acostumbrarás.

¡Qué razón tenía! En ese momento no le creí, pero es cierto. Apenas puedo creer lo poco que sabía y lo poco que me importaba no saber.

-Pero... se veía casi humano.-alcancé a murmurar mientras tomaba un sorbo de agua.

-Así es la panspermia, todos los planetas comparten las mismas criaturas y cada uno decide cual es su especie nativa.-me explicó sonriendo.- No todos los planetas tienen todas las semillas, pero por alguna razón casi todas las almas que se vuelven agentes son bípedas y con alguna similitud al humano…

"Esteban sigue dormido", comentó Pingo entrando a la cocina e interrumpiendo a la tía. "Ése podría dormir hasta en un terremoto".

-Se ha dedicado a cubrir las noticias de madrugada desde hace meses.-señaló la tía recogiendo los platos de la cena. Era como si me explicara antes de que yo pudiera hacer la pregunta.- Es normal que esté cansado.

"No tendría que hacerlo si me dejara salir de noche", replicó enfadado, apoyándose en la pared.

-Deja de usar telepatía y ni se te ocurra poner el pie en esa pared.

Aún no descubro como es que ella podía estar tan al tanto de lo que pensábamos todos.

-¿Pero qué necesidad hay de cubrir las noticias?- pregunté casi al aire, al parecer en esa casa todos estaban locos o poco menos.-Bueno, entiendo que sea su trabajo…

-¡Su trabajo! ¡Ja! - cortó el adolescente abriendo el refrigerador para sacar una botella de refresco.- Esteban lo está haciendo por la misión

¡Y dale con eso! Si alguien volvía a mencionar la misión…

-Verás, en este mundo hay muchas cosas de las que no te has enterado.- comentó la mujer poniendo los platos en el fregadero para empezar a lavarlos.- Todos los agentes tienen que reacostumbrarse a pensar como solían hacerlo en casa. Sólo así podrán realizar aquello para lo que los mandaron.

Casi esperaba que lo mencionara, pero no lo hizo. Definitivamente esa mujer me estaba leyendo la mente.

-Eres un agente, de eso no hay duda.- dijo ella, sin verme, mientras se afanaba con los trastes.- Sólo debes terminar de despertar, antes de tomar tu decisión.

-Y ¿si mi decisión no es la que ustedes esperan?-quise saber, deseaba conocer bien en qué terreno me estaba moviendo.

-Pues te niegas y ya, ¡Caray! -el ruido de la ficha al caer al piso acentuó su fastidio.- No eres tan indispensable ¿eh?, si hasta en la Savas faltaron soldados…

-¡Recoge esa ficha! -ordenó la anciana sin dejar de fregar. Pingo no chistó y la recogió, pero cuando la tuvo en sus manos se le quedó viendo como si no supiera que hacer con ella.-Y deja de mirarla como si hubiera venido de la Nada, ¡Ponla en el bote de basura!-la voz de la mujer se suavizó un poco.- No te preocupes, lo comprenderás con el tiempo, la Nada es muy similar a lo que puedes ver, sólo que pertenece a otra parte del Universo.

-¡A que no!, la Nada es otro Universo, igualito a este, sólo que malo.-señaló mientras arrojaba la ficha al bote de basura.- Ellos fueron los culpables de la Savas y de los divaneh.

Ya me estaba doliendo la cabeza con tantas cosas incomprensibles, era peor que ver una obra surrealista, ese par de locos hacían que lo absurdo tuviera sentido.

- La Savas fue un gran relajo, porque la Nada y el Universo dejaron de estar separados...- empezó Pingo antes de interrumpirse para dar un largo trago al refresco.- La Nada y el Universo están separados por una barrera, pero a veces la barrera se cae, cuando alguien la empuja demasiado. Mira, es como si fuera una burbuja, la burbuja tiene aire adentro y aire afuera, pero lo separa el jabón y, cuando toca[illegible] ya no hay

pasa gran cosa, pero la Nada y el Universo son dos cosas muy diferentes, créeme.-otra interrupción para beber, el chico se tomaba su tiempo.- Y no ha habido una sola Savas, han habido muchas Savas.

-Hay almas que le dicen a ésta la Última Savas.-comentó la tía quitándole el jabón a uno de los platos.-No porque sea la última que va a haber, sino porque es la última de la que se tiene noticias.

-Ahora hay barrera otra vez y la Nada se queda de su lado, que es donde debe estar, pero nos dejaron muchas cosas de que ocuparnos.-dijo Pingo revisando la botella como para ver cuánto líquido le quedaba.-Y el más grande de todos son los divaneh…

-Y no pongas esa cara, que no es grosería.- interrumpió la tía sin dejar de lavar y sin voltear a verme.

-Los divaneh son malos de a de veras y no intentos; lo peor es que les gustan los planetas depauperados para jugar…- se interrumpió de nuevo para dar el trago.- Te aseguro que no se andan con chiquitas, algunos van por el premio grande y han acabado con planetas completos.

-Debes estar bromeando.-interrumpí antes de que continuara con los cuentos apocalípticos, pero pronto aprendería que una vez que Pingo había decidido decir algo, lo decía.

-¡Que no! ¿Conoces a los cabezones de ojos grandes? Esos que siempre salen en los videos de extraterrestres…-Esperó a que yo asintiera antes de continuar con renovados bríos.- ¡Un divaneh se comió su planeta como bocadillo! Ellos son los últimos que quedan…

-Te dije que dejaras de contar esa mentira.- lo interrumpió una voz cansada y algo adormilada.

Giré la cabeza para ver al camarógrafo, a pesar de la siesta no se veía muy descansado. Pingo no me dio tiempo de hacer una evaluación más profunda. Apenas había dado Esteban un par de pasos dentro de la cocina cuando la botella de la que el joven había estado bebiendo salió volando hacia él. Recuerdo que lo que me sorprendió no fue que Pingo hubiera arrojado la botella, sino que esta no dejara caer una gota de líquido a pesar de los giros.

-¡Que no es mentira! - alcancé a oír, pero estaba más preocupado por la botella.

Fue entonces que ocurrió la cosa más sorprendente que había visto en mi vida hasta ese momento. Esteban se había detenido y mirado la botella, como quien mira el sol por la ventana, casi aburrido… ¡Y la botella se detuvo en el aire! El líquido se agitaba frenéticamente en el interior pero no se derramó ni una gota.

Ese sujeto tenía ahora toda mi atención…

Capítulo I
El cuerpo

A primera vista no hay nada que distinga a un agente de un ser humano. Es un ser humano como cualquiera, ocupado en sus cosas, con familia y trabajo. Hasta antes de que la misión inicie se ha desarrollado como cualquier otro poblador de Tiamat: ha ido a la escuela; tiene una familia, compañeros y colegas; puede tener trabajo, pasatiempos, vicios y, por supuesto, tiene documentos para probar su identidad. Nada le impide conocer todos los avances tecnológicos y los eventos políticos.

Todas estas experiencias se traducen en esencia, que el agente tiene disponible para ocupar en su desarrollo personal. La esencia con la que todos los seres humanos empiezan es de 250, que es lo que acumula al llegar a la madurez; la mayor parte de los seres humanos sólo cuentan con esta esencia, pero los agentes aún tienen muchas experiencias por delante y pueden acumular más esencia a medida que las viven.

El agente nunca es completamente ajeno a Tiamat, aunque la misión lo obligue a vivir una doble vida, la manera en la que la vive es tan variada como el número de habitantes del planeta: los hay quienes cortan todos los lazos con su vida anterior, aunque se exponen a la soledad una vez que la misión termina y quienes consiguen un equilibrio entre la vida humana y sus obligaciones.

Nombre

Como cualquier ser humano el agente tiene una etiqueta temporal, que es la manera en la que lo llama las personas que lo rodean. A esta etiqueta se le conoce como nombre y, por lo general, no la eligió el agente.

El nombre pertenece al cuerpo y suele ser de los más comunes para la población; los nombres que suenan étnicos por lo general indican que la persona pertenece a un grupo pequeño dentro de una población mayor. En ocasiones los padres toman nombres extranjeros que les gustaron, aunque suenen extraños a los que los escuchan.

En muchos casos, al agente no le gusta su nombre, así que prefiere que sus compañeros de misión lo llamen por su apodo que ha escogido o que se ha ganado. Esto sí depende completamente de él.

Características

Todos los cuerpos humanos tienen un potencial que suele considerarse como el ideal que todos buscan, pero que no todos consiguen. Uno de los privilegios de los agentes es que ellos pueden alcanzar dicho ideal e, incluso, superarlo.

El cuerpo humano cuenta con ciertas características para definir la facilidad que

tiene para realizar algunas acciones. Las que aquí se presentan son una manera abstracta de definir sus límites. La población humana en general tiene un máximo de 20 en cada una de ellas, mientras que los agentes pueden llegar al 30. Si cualquiera de estas características es inferior a 5 resulta demasiado poco ya que resulta al equivalente de las características de un bebé.

Las características son las que siguen:

Fuerza.- Esta calificación indica la cantidad de potencia que el cuerpo puede generar. El 20 corresponde a la fuerza de un levantador de pesas olímpico, pero la población general tiene calificaciones entre 5 y 8. Un buen modificador permite hacer más daño al momento de golpear, cuando se realiza un arte marcial o se trata de cargar un compañero herido.

Destreza.- Indica la velocidad o la rapidez para realizar un movimiento. De 5 – 8, la destreza es la del promedio de la población, mientras que el 20 corresponde al equilibrio y la flexibilidad de una bailarina de ballet profesional. Resulta muy útil una calificación alta cuando se quiere esquivar un golpe.

Conocimiento empírico.- Esta calificación indica la rapidez con la que se pueden realizar procesos mentales y con la que se puede relacionar cosas ya vistas con el problema que se tiene enfrente, es lo que controla los recuerdos y los automatismos.

Conocimiento abstracto.- Equivale en grandes rasgos al coeficiente intelectual, ya que señala la facilidad para acumular conocimientos y llevarlos a la práctica. Calificaciones entre 5 y 8 son las que se consideran una inteligencia normal

En la tabla de abajo pueden verse los modificadores que se obtienen, cada modificador equivale a un dado de 8.

Subir un punto en cualquiera de las características cuesta 9 puntos de esencia.

Rangos	Modificador
1 – 8	Sin cambios
9 – 11	+1
12 – 14	+2
15 – 17	+3
18 – 20	+4
21 – 23	+5
24 – 26	+6
27 – 30	+7

El cuerpo humano es una máquina perfecta, funciona casi de manera automática y necesita un mantenimiento básico. Sin embargo, el paso del tiempo genera desgaste y es inevitable. En Tiamat, la edad revela la cantidad de estudios y responsabilidades que el agente tiene en su vida humana.

Los agentes con edades entre los 15 y los 50 años son los que se encuentran normalmente dentro de misión, éstos reparten 50 puntos entre estas cuatro características de la manera en que le parezca mejor.

Es posible encontrar agentes menores de 15 años, considerados niños, pero resulta impráctico escoger agentes menores a 10 años porque aún se encuentran bajo la tutela total de sus padres y no tienen conocimientos suficientes para desempeñar las misiones. Si, aún así, se desea tomar el reto de trabajar con un agente limitado, se sugiere que los niños empiecen con 30 puntos a repartir, aunque debe considerarse a tales niños como extraordinarios y se deben considerar los factores que los hacen niños: Escuela y padres.

Tabla de calificaciones máximas por edad

Años	Fuerza	Destreza	C. Empírico	C. Abstracto
50	20	20	20	20
60	15	15	15	15
70	10	10		
80	5	5		

También se pueden considerar a los agentes mayores de 50 años como candidatos para llevar a cabo una misión; sin embargo, a esa edad se sufre merma de características físicas como fuerza y destreza. Al momento de crear un agente debe tomarse en cuenta la edad para señalar los límites hasta donde pueden llegar las características físicas; esto significa, por tanto, que sus características mentales, Conocimiento abstracto y empírico, sufren merma también, pero de manera más lenta.

Conocimientos

Los conocimientos son las aplicaciones prácticas de las características y definen lo que un agente puede hacer; a diferencia de las características, son entrenamientos que se han llevado antes de que el agente empiece a cumplir su misión. Se puede tener un total de 24 conocimientos. Todo conocimiento se usa con el modificador de una característica más el número de puntos que se tenga en el conocimiento, esto permite hacer tiradas con un máximo de 10 dados.

Cuando un conocimiento tiene sólo el nombre sobre la línea, sin ningún punto señalado, se le considera una noción, es decir, que tiene un conocimiento muy superficial y que el agente nunca lo ha realizado. Las nociones se pueden llevar a cabo con una dificultad mayor. Cada uno de los puntos señala un poco más de entrenamiento que se tiene en él y brindan mayores posibilidades de realizar la acción que se busca ya que cada uno significa un dado extra para agregar a la tirada, cada uno equivale al grado de principiante, experimentado y maestro y la dificulta se reduce proporcionalmente a la calidad del entrenamiento.

Las dificultades son como sigue:

Noción	○○○ Dificultad 7
Principiante	●○○ Dificultad 6
Experimentado	●●○ Dificultad 5
Maestro	●●● Dificultad 4

Pero el costo en esencia de cada uno de los puntos es directamente proporcional a los beneficios que el agente obtiene, de tal manera que los costos quedan así:

Noción	○○○ 10 Puntos de Esencia
Principiante	●○○ 10 Puntos de Esencia
Experimentado	●●○ 20 Puntos de Esencia
Maestro	●●● 30 Puntos de Esencia

Estos conocimientos son obligatorios por edad y ocupan uno de los 24 espacios disponibles en la hoja:

Conocimientos básicos: cubren las necesidades elementales de la persona: leer, escribir, sumar, restar y, en algunas ciudades, el manejo de un segundo idioma, si la comunidad es políglota. Sin estos conocimientos no es posible conseguir los conocimientos avanzados. El agente debe tenerlo si es menor a los 15 años de edad.

Conocimientos avanzados: Son los conocimientos que se obtienen después de la educación media, conocimientos de historia mundial, geografía, física y química básica; así como algunas matemáticas avanzadas como trigonometría y cálculo avanzado y, en algunas ciudades, el manejo de un segundo idioma, si la comunidad es políglota. Este conocimiento es obligatorio después de los 15 años y se considera necesario para obtener cualquier profesión.

Si el agente no posee ninguno de estos dos conocimientos se considera iletrado, y no puede obtener ningún conocimiento abstracto ni aspirar a un sueldo superior al mínimo.

Hay conocimientos que pueden obtenerse por experiencia ya que no es necesario realizar un estudio en forma para poder utilizarlos. Los siguientes conocimientos pueden ser utilizados como noción sin necesidad de ocupar uno de los 24 espacios contra dificultad 8, si se desea bajar la dificultad es necesario comprar el conocimiento, aunque sea como noción:

Actuación (C. empírico) Ayuda a evitar que los demás se den cuenta de las emociones propias y a ocultar algunos secretos; tiene la

ventaja de que permite al agente fingir que es alguien más.

Administración (C. empírico) conocimientos avanzados para saber en qué ocupar el dinero y como ahorrar. Un agente que no tiene este conocimiento sólo cuenta con los recursos que tenga a mano o con el sueldo de ese mes.

Armas contundentes (Destreza) Es el conocimiento que permite usar las armas que no cortan, sino que rompen hueso y atontan.

Chantaje (C. empírico/fuerza) Arte de obtener lo que se busca de una persona, ya sea de buen grado o por fuerza. Sirve para convencer a un informante renuente o para evitar que la información abandone una persona. Cuando se usa con fuerza sirve para amenazar a alguien con el daño que se le puede hacer y, cuando se usa el C. empírico, el lenguaje y la psicología juegan un papel primordial.

Detalles (C. empírico) Habilidad de percatarse de todos los pequeños detalles que se involucran en una situación. En el terreno práctico sirve para notar que alguien te sigue, para encontrar una puerta abierta cuando se necesita una salida rápida o para descubrir dónde se oculta algo o alguien.

Evasión (Destreza) conjunto de tácticas aprendidas por el agente para evitar que lo persigan y para esquivar golpes. Funciona como conocimiento de defensa.

Maquillaje (C. empírico) Define el potencial que un agente tiene para disfrazarse, ya sea cambiando su ropa y sus rasgos con cosméticos o tiñendo su cabello.

Orientación (C. abstracto) Señala la manera en la que el agente se relaciona con su medio y cómo encuentra su camino para moverse en la ciudad, también le ayuda a saber cuáles son los barrios peligrosos y dónde conseguir algunas cosas. Fuera de la ciudad sirve poco menos que para encontrar el norte.

Recolección de datos (C. abstracto) Técnicas que el agente utiliza para obtener información y relacionarlas. Puede obtenerla de libros, noticieros, periódicos, etc.

Los conocimientos que requieren estudio y no pueden ser usados sin haber pagado la noción son:

[Adivinación] (C. abstracto) Arte antiguo que permite leer el presente, el pasado y el futuro, aunque algunas personas no creen en su efectividad. En la mayor parte de los casos, se utiliza para ver el pasado. Variedades: Tarot, lectura de café, baraja inglesa, baraja española, astros, runas, huesos, conchas, etc.

Arcanos (C. abstracto) establece la cantidad de conocimientos que se tienen acerca de ritos, costumbres y supersticiones de la población de Tiamat.

Armas de filo (Destreza) Permite al agente manejar armas de filo como dagas y cuchillos. No es recomendable que el agente porte armas más grandes porque son difíciles de esconder y están prohibidas por la ley.

Armas de fuego (Destreza) Permite saber como funciona un arma que dispara balas y como darle mantenimiento.

[Artemarcial] (Destreza) Esteconocimiento se trata de saber dónde pegar y dónde hacer daño a mano limpia. Variedades: pelea sucia, karate, tai box, kung fu, tae kwon do, immua lima lama, Capoeira, etc. La variedad para animales se llama Arma natural.

Cerrajería (C. empírico) entrenamiento que recibe el agente para saber cómo funcionan las cerraduras y los sistemas de seguridad mecánicos.

Computación (C. abstracto) Permite utilizar toda una gama de artefactos de última tecnología y sacarle todo el jugo posible. La especialización de este conocimiento se llama programación y permite generar y descifrar contraseñas, crear tus propios programas y traspasar barreras de seguridad electrónica.

[Conducir] (C. empírico) Conocimiento que permite conocer el funcionamiento de un medio de transporte, las reglas y las señales de tránsito. Este conocimiento puede ser tomado

varias veces, para permitir el uso de diferentes vehículos. Variedades: automóviles, camiones, helicópteros, aviones, motocicletas, etc.

[Defensa personal] (Destreza) En esta clasificación se comprenden las artes marciales que sirven principalmente para evitar ataques. Variedades: Judo, ju-jitsu, aikido, sumo, etc.

Despojar (Destreza) Conocimiento necesario para sustraer con habilidad cosas que se encuentran en posesión de otra persona o que se encuentran en su lugar pero sin vigilancia.

Drogas (C. empírico) Cantidad de información que el agente posee en cuanto a medicinas, compuestos químicos y estupefacientes. Esto no quiere decir que sepa como hacerlas pero al menos puede reconocerlas.

Etiqueta (C. empírico) Provee herramientas necesarias para tratar a las otras personas, así como para conseguir información de manera sutil.

Gimnasia (Destreza) Indica el entrenamiento que el agente le ha dado a su cuerpo para mantenerlo en forma; refleja la flexibilidad y la fuerza del agente, así como su velocidad de reacción.

Herbolaria (C. empírico) Señala el conocimiento del uso de hierbas para conseguir un efecto, la mayor parte de los agentes la prefiere a la medicina para aliviar molestias menores.

[Licenciatura] (C. abstracto) Es todo estudio en forma que permite obtener un título. Las variedades son: Ingeniería, leyes, electrónica, mecánica, medicina, antropología, etc.

Medicina (C. abstracto) estudio en forma del cuerpo humano, permite reparar los daños del cuerpo y curar enfermedades. Con dos puntos en medicina se obtiene la especialización en cirugía. Este conocimiento es exclusivo y sólo pueden tenerlo aquellos que tengan la profesión: Doctor.

Metafísica (C. abstracto) colección de datos y relaciones entre la física y química de Tiamat y los eventos que no tienen una explicación lógica para la mayoría de la población humana; principalmente explica situaciones como fantasmas y ecofonías.

[Música] (C. empírico) Define la capacidad de tocar un instrumento y de componer canciones. Variedades: Guitarra, Flauta, violín, piano, órgano, etc.

[Oficio artesanal] (C. empírico) Señala la capacidad de un agente para hacer objetos de manera artesanal. Variedades: herrería, peletería, joyería, etc.

Políglota (C. empírico) Arte de hablar más de un idioma con fluidez y de comprender las convenciones culturales de algunos países. Variedades: cualquier idioma hablado en Tiamat: Cada punto equivale a 3 idiomas.

Primeros auxilios (C. empírico) capacidad de brindar ayuda médica básica en casos de emergencia, este conocimiento no permite realizar operaciones, ni extraer balas alojadas en el cuerpo.

Los conocimientos que están entre corchetes ([ ]) tienen variedades, estos conocimientos engloban muchas diferentes formas de hacer lo mismo o de obtener el mismo fin; como son campos de ideas o métodos muy amplios, no es posible que un ser humano conozca todas ellas y las maneje a la perfección. Al generar al agente, se debe escoger una de las variedades de dicho conocimiento, así pues, al comprar [Arte marcial], se escoge una variedad, por ejemplo: Kung fu y en la hoja se vería así:

Kung Fu ***ooo***

El agente tiene la opción de comprar varias veces los conocimientos que están entre corchetes, escogiendo cada vez una variedad diferente.

Algunos otros conocimientos permiten especializaciones que son lo inverso de las variedades, es decir, conocimientos muy

particulares de un campo de estudios. Si un agente decide comprar una especialización, como en el caso de medicina, es obligatorio que tenga 2 puntos en el conocimiento principal Medicina y tiene que pagar la noción de la especialización Cirugía y colocarla en otra línea, que se tratará como un conocimiento diferente.

Medicina	●●○
Cirugía	○○○

Se recomienda prudencia a la hora de decidir comprar variedades o especializaciones ya que hay que tomar en cuenta que el agente sólo tiene opción a 24 conocimientos y no es posible obtener más ni olvidar los conocimientos ya adquiridos.

Profesión

Dentro de la Doncella de la Vida, los humanos han desarrollado diferentes formas de ganarse la vida, a esto se le llama profesión. La profesión es la actividad principal a la que se dedica el agente en su vida humana, le permite mantener el incógnito y obtener los recursos para realizar su misión.

El hecho de escoger una profesión indica dos cosas: que el agente debe tener una colección de conocimientos en especial y que recibirá un sueldo por ponerlos en práctica para alguien más. Esto impone restricciones como asistir al trabajo a ciertas horas y, en algunas ocasiones, un código de vestimenta que no permite portar las herramientas necesarias para la misión.

El sueldo se calcula según la suma de un número de dados por cien, esta cantidad es neta después de pagar impuestos y gastos de mantenimiento como vestimenta y comida. El sueldo mínimo que puede recibir cualquier persona es 1d8. Las siguientes profesiones no tienen sueldo estable: criminal, detective privado, paranormalista y psíquico, estas profesiones cobran por trabajo realizado.

Todas las profesiones tienen cinco conocimientos gratis, que no cambian la cantidad de esencia que se le entrega al agente. Un mayor número de conocimientos, resta a la cantidad de esencia el costo ya marcado arriba. En cada profesión se señala la cantidad de esencia libre que puede repartir a su gusto.

Abogado

Las leyes humanas son tan complicadas que, en muchos casos, se requiere de alguien que las explique y que actúe a tu favor, a estas personas que actúan como intermediarios se les llama abogados. Los abogados pueden especializarse en diferentes áreas de las leyes, ya sea familiar, comercial o criminal, pero en realidad no hace mucha diferencia: la mayoría de los abogados se enfocan más a convencer al resto de que la culpa no fue tuya.

Los principales requisitos para un abogado son: Conocimientos Avanzados, Leyes, Chantaje, Actuación, Etiqueta, Recolección de datos, Detalles. Su característica principal es el conocimiento abstracto ya que les permite interactuar mejor con sus clientes. Su sueldo es de 5d8 [Reparte 230 puntos de esencia].

Artesano

El artesano es todo aquel que se dedique a construir cosas con sus manos, principalmente objetos de ornato para personas o para casas; también pueden dedicarse a construir cosas más prácticas como ropa o protecciones de hierro, lo importante es que sus productos parecen una obra de arte, y son muy diferentes a las producciones hechas en masa. El artesano puede tener un negocio establecido o llevar su mercancía encima para venderla en cualquier punto de la ciudad.

Los principales requisitos para un artesano son: Conocimientos básicos, [Oficio artesanal], Detalles, Arcanos. Su característica principal es la destreza, la cual le ayuda a dar forma a la materia prima que utiliza [Reparte 250 puntos de esencia]. Se recomienda que con los puntos de esencia que le queden se consiga Administración, a fin de tener dinero cuando el trabajo escasee, y Recolección de datos, pues es la forma más segura de estar en el gusto de su publico, sin contar lo útil que

podría resultarle en una misión. Su sueldo es de 3d8.

Comerciante

El comerciante es aquella persona que actúa como intermediario entre los que producen bienes de consumo y los que lo compran, su negocio puede ser una gran empresa que trabaja a escala internacional o una pequeña tienda de barrio, aquí el tamaño no importa para considerarse comerciante, sino la habilidad para poner su mercancía al alcance de los demás; sin embargo, mientras más grande es el negocio mayor es la responsabilidad de mantenerlo.

Los principales requisitos para un comerciante son: Conocimientos básicos, Detalles, Administración, Diplomacia, y [Conducir]. Su característica principal es Conocimiento empírico, para saber qué es lo que compran sus clientes y en qué temporadas, esto es vital para mantener el negocio en movimiento y rindiendo ganancias [Reparte 250 puntos de esencia]. Su sueldo es de 4d8.

Comunicador

El comunicador es aquella persona que se encarga de transmitir las noticias a la población, sin embargo, los comunicadores también se pueden encontrar en el área del entretenimiento, ya sea en televisión, radio, o periódicos. Los más efectivos se encuentran cubriendo noticias en la calle para un periódico, pero los más conocidos se encuentran en la televisión. Hay que tener cuidado si se es parte de este oficio, porque la fama puede ser mortal para un agente si no puede dar un paso en un sitio público sin que le pidan un autógrafo.

Los principales requisitos para un comunicador son: Conocimientos básicos, Detalles, Recolección de datos, Actuación, Orientación, Chantaje y Etiqueta. Sus características principales son Conocimiento empírico y abstracto, porque no basta saber cómo afectan los eventos a la comunidad, sino que también debe saber lo que cada comunidad considera noticia [Reparte 230 puntos de esencia]. Se recomienda que con los puntos de esencia que le queden se consiga Computación, porque mucha información puede llegar por medios electrónicos y [Conducir], si pretende estar en el sitio donde se desarrollan las noticias con rapidez. Sueldo de 3d8.

Criminal

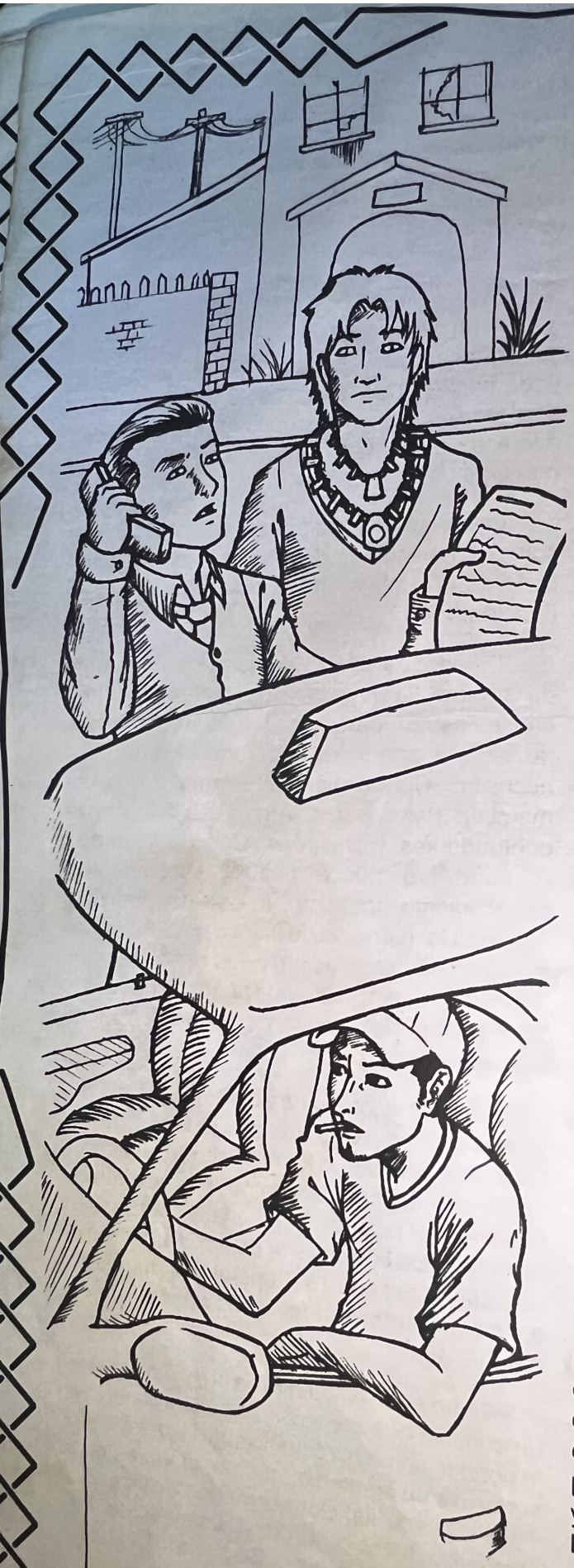
Es un modo de vida peligroso. A diferencia del abogado, el criminal no respeta las leyes y, de hecho, gana su sustento rompiéndolas con toda la frecuencia posible. Puede tener diferentes maneras de romper la ley y diferentes maneras de organizarse.

Los requisitos básicos para ser un criminal son: Recolección de datos, Orientación, Detalles, Chantaje, [Conducir], Actuación y Evasión.

Debido a las numerosas maneras de romper la ley, hay diferentes tipos de criminales. El pandillero es el más común de ellas y aparte de los requisitos básicos necesita: Conocimientos avanzados, [Arte marcial]: Pelea sucia, Armas de filo, Armas contundentes y Despojar. Cabe aclarar que el pandillero nunca usa el chantaje con conocimiento abstracto, lo usa con fuerza y con toda la intención de intimidar. La fuerza es su característica principal y sus conocimientos abstracto y empírico no pueden pasar de 18 [Reparte 180 puntos de esencia]. Al mes puede obtener 2d8.

Otro criminal muy frecuente es el ladrón, ya sea asaltante o de los que entran a casas. Requiere, además de los requisitos avanzados, los siguientes conocimientos: Conocimientos avanzados, Despojar, Cerrajería y Gimnasia. Su característica básica es la destreza y su fuerza no puede pasar de 15 [Reparte 200 puntos de esencia]. Por trabajo realizado puede llegar a obtener 5d8.

También se encuentra en el medio citadino un criminal que comercia con las drogas y se le conoce como narcotraficante. Para tratar de sobrevivir en su medio, que por cierto es muy violento, necesita: Conocimientos avanzados, Armas de fuego y Drogas; además de los requisitos avanzados. Requiere Destreza



para manejar las pistolas y su conocimiento abstracto no puede pasar de 18 [Reparte 200 puntos de esencia]. Por embarque obtiene 8d8.

El pirata informático es un tipo de criminal muy particular, ya que roba y comercia la información que puede encontrar en las redes informáticas; puede robar dinero de las bases de datos y destruir información importante por encargo de alguien más. Sin embargo, no son personas sociales, ya que les basta el mundo de las redes para no sentirse solos; sus conocimientos son superiores a los de la mayoría de la población, pero su físico los limita; su fuerza y su destreza no pueden pasar de 15. Para tener éxito en la carretera virtual necesita: Conocimientos básicos, Computación (dos puntos) y Programación [Reparte 180 puntos de esencia]. Por cada atraco puede obtener 10d8.

También, es posible, que algún agente se sienta atraído por el sendero del asesino. Este tipo de criminal mata a sueldo y no pregunta por qué, mientras el pago llegue a tiempo. Si no tiene cuidado, puede convertirse en una persona muy buscada; el asesino tampoco frecuenta lugares donde se junte demasiada gente, a no ser que se trate de un contrato y prefiere vivir un tipo de vida que le permita estar listo para cuando llegue el siguiente. Dado este tipo de vida tan rutinario, el asesino no puede tener ninguna característica que sobrepase el 25. El Asesino debe tener Conocimientos básicos, Armas de fuego, Armas de filo, [Arte marcial], Gimnasia, y Despojar [Reparte 180 puntos de esencia]. Su sueldo, por objetivo, es de 8d8.

Detective privado

El trabajo de detective privado es de los más ingratos, en la Doncella de la Vida los detectives se dedican a misiones menores como identificar a los esposos infieles o encontrar a personas que hacen fraude y para fines prácticos lo consideran un traidor y un invasor a la intimidad de sus objetivos. El trabajo de un detective privado no es constante, lo que le permite mucha flexibilidad para manejar sus horarios, pero, en un trabajo

en el que se juega la vida, no parece ser una gran ventaja.

Los principales requisitos para un detective son: Conocimientos básicos, Leyes, Armas de fuego, Detalles, Drogas, Orientación y Recolección de datos. Su característica principal es Conocimiento empírico, porque el trabajo de campo de esta profesión requiere experiencia en muchas situaciones distintas [Reparte 230 puntos de esencia]. Se recomienda que con los puntos de esencia que le queden se consiga Chantaje para protegerse las espaldas, después de todo, tienden a saber mucho sobre muchas personas y por la misma razón, es recomendable conseguir Etiqueta, a fin de no soltar más información de la necesaria. También se le puede recomendar conseguir Administración, en caso de que no quiera pasar penurias en tiempos de poco trabajo. Por trabajo realizado cobra 3d8.

7 Doctor

Se le llama Doctor al que ejerce la medicina general o especializada, el más común de ellos es el médico general, quien atiende pacientes en un hospital o clínica, también es posible que tenga su propio consultorio privado. En la mayor parte de los casos sus horarios de trabajo son exhaustivos, de tal forma que puede pasar días antes de que llegue a su casa.

Los principales requisitos para un médico general o doctor son: Conocimientos Avanzados, Medicina, Detalles y Drogas. Su característica principal es el conocimiento abstracto porque le permite resolver los problemas que su profesión le plantea, por regla general, los médicos no tienen tiempo para generar fuerza, por lo cual, sólo pueden llegar a 15 [Reparte 250 puntos de esencia]. Sueldo mensual 5d8.

Muchos doctores se dedican a ejercer la cirugía, para restaurar mecánicamente los daños causados por accidentes o enfermedades. A estos doctores se les llaman cirujanos y pueden tener muchas especializaciones, pero en la Doncella de la Vida requieren lo mismo que el médico general, aunque necesitan, además, Medicina (dos puntos) y la especialización de Cirugía [Reparte 220 puntos de esencia]. Los cirujanos cobran al mes 8d8.

El médico forense es una especialización que muchos consideran macabra. A diferencia del médico general y del cirujano el forense trabaja con cadáveres, principalmente para reconocer causas de muerte en el caso de un crimen. Hay forenses que trabajan en hospitales y los hay que trabajan para la policía, a estos últimos se les conoce también como detectives forenses.

El médico forense requiere para su trabajo todos los conocimientos del médico general además de Recolección de datos y la especialización de Medicina forense [Reparte 240 puntos de esencia]. Sueldo: 4d8.

El detective forense requiere todos los conocimientos del médico general, el médico forense y, además, conocimiento de Leyes, para saber determinar cuál es el crimen cometido y Armas de fuego, porque se le considera miembro de la policía [Reparte 220 puntos de esencia]. Su sueldo mensual es 4d8.

8 Maestro de artes marciales

El maestro de artes marciales es una persona que ha dejado muchas oportunidades atrás para dedicarse a entrenar y conseguir habilidades de combate a manos libres y, dependiendo del estilo de combate, armas de filo o contundentes. Los maestros de artes marciales no cuentan con un conocimiento enciclopédico demasiado amplio ni con un sueldo muy elevado; se ganan la vida en las ciudades, dando clases de defensa personal o manejando gimnasios. No todos los maestros de artes marciales son dueños de los gimnasios donde dan clases.

Los principales requisitos para un maestro de artes marciales son: Conocimientos básicos, [Arte marcial] y Gimnasia. Su característica principal es la destreza, que le permite encontrar la forma más correcta de golpear a su oponente, pero no tuvieron tiempo para acumular conocimientos, así que, su calificación de conocimiento abstracto no puede ser mayor a 15. Estos requisitos

pertenecen a maestros que son jóvenes (entre los 25 y los 30 años) o que sólo se dedican a la pelea sin armas. Sin embargo, artes más complicadas exigen más tiempo de entrenamiento. Para llegar a ser maestro de un arte marcial y manejar armas de filo o armas contundentes, el aprendiz debe dedicar 5 años más de entrenamiento a cada una [Reparte 250 puntos de esencia, en cualquiera de los casos]. Su sueldo mensual es de 3d8.

Militar

El militar es aquel que ha dedicado su vida a las artes de la guerra, ya sea por cumplir con ideales o porque le parece una manera agradable de vivir. No cualquier persona que haya cumplido con el servicio militar, que algunos países consideran obligatorio, puede considerarse uno, para ello, es necesario haber pasado al menos cinco años dentro de la disciplina militar, en cuarteles o en bases de entrenamiento. La sociedad militar está regida por una jerarquía fija y tienen diferentes grados de responsabilidad y autoridad, que cambian de ejército a ejército. En algunos casos, los militares tienen licenciaturas, como los civiles, pero están enfocadas más al arte militar que a la vida civil.

Los conocimientos que todos los militares tienen en común son: Conocimientos Avanzados, [Defensa personal], [Arte marcial], Detalles, Evasión, Armas contundentes, Primeros auxilios, Armas de fuego y Armas de filo. Los militares dedican gran parte de su tiempo a conseguir todos estos conocimientos, nunca se ha visto un militar menor a 35 años en misión, y en cuanto mayor sea el rango mayor será su edad [Reparte 220 puntos de esencia].

En caso de que tenga una carrera militar, como mecánica o medicina, el militar no puede tener menos de 30 años o rango superior a teniente [Reparte 210 puntos de esencia, si decide tener mecánica]. El gobierno le paga 4d8.

Paranormalista

La mayor parte de los paranormalistas son personas que buscan dar explicación a los eventos inexplicables que se desarrollan en la Doncella de la Vida, desde fantasmas hasta extraterrestres, siempre están a la orden del día en los avances tecnológicos que le permitan conseguir evidencia de la presencia de dichos fenómenos. La mayoría de ellos no consiguen mucho efectivo trabajando en este campo, pero es muy frecuente que se hagan fama, den conferencias y vendan libros o películas con las evidencias obtenidas; la venta de dichos servicios les permiten un modo de vida dedicada a eso. Muchos agentes deciden tomar el camino del paranormalista, para tranquilizar a la población de fenómenos que no pueden comprender.

Los principales conocimientos del paranormalista son: Conocimientos básicos, Recolección de datos, Computación, Detalles, Metafísica, Arcanos, [Conducir], y, si tiene intenciones de obtener recursos de su trabajo, Actuación. Su característica principal es el Conocimiento empírico [Reparte 220 puntos de esencia]. Al mes puede obtener 2d8.

Policía

La policía es el cuerpo civil encargado de mantener el orden y de hacer cumplir las leyes dentro de la ciudad. Es un trabajo difícil: los horarios no siempre son estables, la paga no parece suficiente para justificar el peligro que corre la vida y, en la mayoría de los casos, las personas consideran al policía como el enemigo. La mayor parte de los policías son personas honradas que intentan cumplir con su trabajo, pero algunos otros buscan encontrar beneficios en su profesión y están dispuestos a ser sobornados en caso de faltas menores o mayores y, en casos extremos, proteger al criminal.

Los principales conocimientos del policía son: Conocimientos básicos, Armas de fuego, Armas contundente, [Defensa personal], Detalles, Evasión, [Conducir], Orientación,

Leyes, Chantaje. Su característica principal es el Conocimiento empírico, porque el policía, con frecuencia, mejora en su trabajo con la práctica [Reparte 220 puntos de esencia]. Su sueldo es de 3d8 al mes.

Profesionista

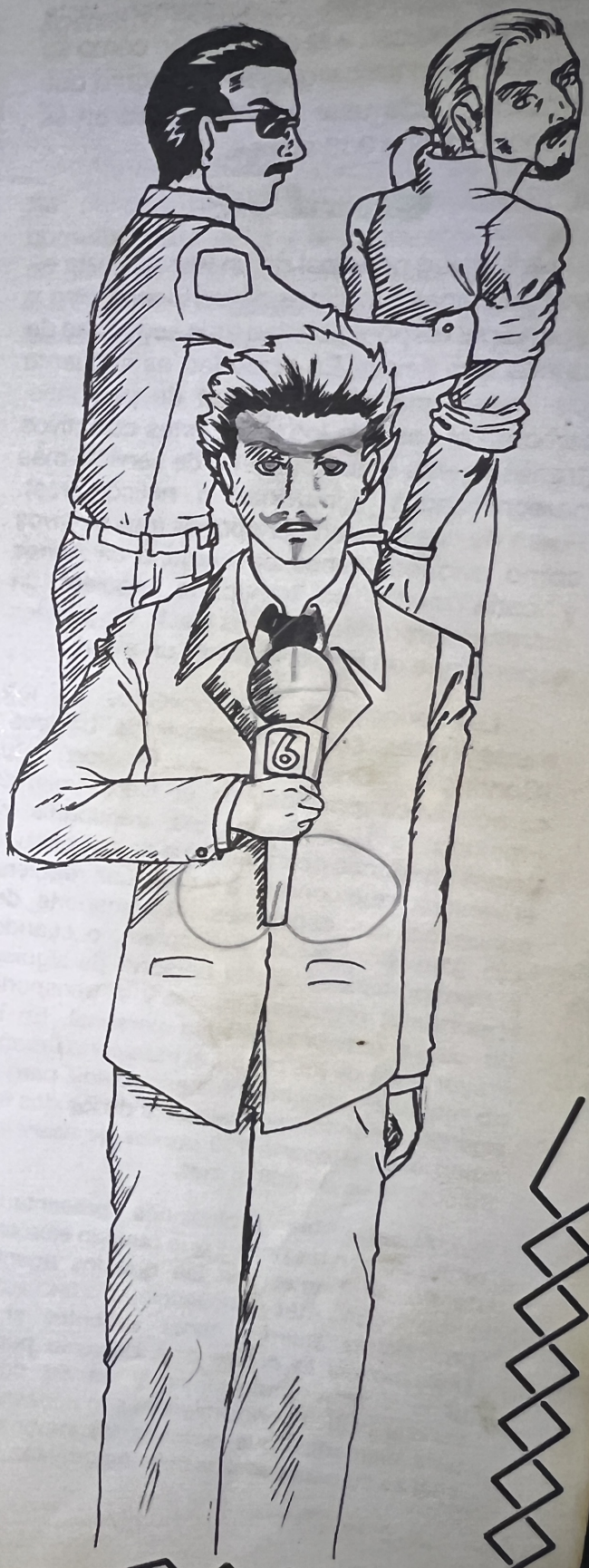
Muchas de las personas que trabajan en ciudades son profesionistas. Estas personas están dedicadas a un campo de conocimientos y tienen todas las herramientas necesarias para obtener nuevos conocimientos y generar nuevas tecnologías, algunos son investigadores y otros se dedican a formar a otros profesionistas, pero la mayoría de ellos aplican sus conocimientos en situaciones reales y son contratados por empresas. Por regla general, los profesionistas tienen en Tiamat un horario de trabajo bien definido y un suelo superior al promedio.

Los principales conocimientos del profesionista son: Detalles, Computación, Recolección de datos, [Licenciatura]. Su característica principal es Conocimiento abstracto, pero por sus horarios de trabajo es difícil que tengan manera de aumentar su fuerza o su destreza más allá de una calificación de 20 [Reparte 250 puntos de esencia]. Su sueldo es de 3d8 al mes.

Psíquico

Esta es una profesión que tiene muchos beneficios en Tiamat. La depauperación hace crédulos a los humanos y, por lo tanto, las personas que se dedican a hacer curaciones, predecir el futuro y dar consejo espiritual son muy solicitadas y sus negocios crecen con seguridad. Muchos saben de herbolaria y de lectura de cartas, aunque por lo regular se dedican a darle tranquilidad a las personas que buscan su consejo.

Los principales requisitos para un psíquico son: Conocimientos básicos, Actuación, Etiqueta, Detalles, Arcanos, [adivinación], Metafísica, Herbolaria. Su característica principal es el conocimiento empírico ya que les permite interactuar mejor con sus clientes [Reparte 220 puntos de esencia].



Muchas personas que ejercen esta profesión se dedican a la adivinación como su especialidad, sin embargo, nada asegura que el psíquico pueda usar esta habilidad en su provecho. Obtiene 3d8 al mes.

Transportista

La función principal de un transportista es llevar personas u objetos de un lugar a otro y su principal responsabilidad es la seguridad de aquello que llevan. En la ciudad es frecuente que lleven una gran cantidad de personas, como en el caso de los transportes colectivos (trenes ligeros o autobuses) o de servicio más personalizados (Limusinas o helicópteros). Fuera de ella se usan transportes más masivos como aviones, trenes de carga o camiones y cada medio de transporte requiere un entrenamiento diferente, es decir, no puedes esperar que un taxista controle un avión.

Los principales conocimientos de los transportistas son: Conocimientos básicos, [Conducir], Orientación y Evasión. Su característica principal es el Conocimiento empírico; sin embargo, los transportistas tienen divisiones de trabajo que se definen por el vehículo que conduzca y cada una requiere conocimientos especiales: el transporte de lujo (Limusina, avión, helicóptero, o cuando el transportista es chofer personal de alguien importante) requiere Etiqueta y el transporte de carga requiere Defensa personal. En la mayor parte de los casos, el transporte urbano no requiere conocimientos especiales, pero el agente puede tomar cualquiera de los dos sin costo extra [Reparte 250 puntos de esencia]. Su sueldo es de 2d8 al mes.

Aunque las profesiones presentadas arriba no son las únicas que pueden ejercerse dentro de Tiamat son las que los agentes toman con más frecuencia. Todas estas profesiones pueden tener variantes si el Universo así lo quiere o el Universo puede generar más profesiones, y es su deber señalar cuáles conocimientos son necesarios para ejercerlas, qué restricciones imponen y cuál es su característica más importante.

Fe

La fe es un punto de conflicto muy grande, muchas almas creen que la fe es la mejor manera de combatir la depauperación mientras que otros consideran que es un estorbo para la libre voluntad.

Debemos definir la fe como una creencia personal que guía las acciones de un agente; es una decisión personal basada en una creencia y que requiere cierto comportamiento. Es al mismo tiempo un código de ética y una entrega de la seguridad física, ya que la persona que vive su fe puede entregarse a ella en un momento de peligro y de necesidad. La fe da al mismo tiempo fuerza y consuelo a aquel que la vive y le da un sentido de unidad; además, evita la sensación de estar sólo.

Las almas tienen creencias sobre diferentes conceptos, sin embargo, para considerar que una creencia actúa como fe y brinda beneficios es necesario que cumpla los siguientes requisitos: Debe ser una voluntad superior al alma, y el alma debe estar convencida de su poder sobre ella, tanto que el código de conducta que adopte le permita ser un canal para dicha voluntad superior.

Casi todos los tipos de almas tienen alguna especie de fe. La más común y más aceptada por la mayoría es aquella que señala que todas las almas y todo lo existente es parte del Universo y que cualquier cosa hecha contra otra alma afecta a esa unidad. Ninguna alma que diga seguir la fe universal, no importa cuan poderosa sea, destruiría otra alma o le quitaría la libertad de hacer lo que le dicte su libre albedrío.

Algunas veces la fe aporta algunos beneficios y puede usarse de maneras distintas. Sin, embargo, usar la fe significa gastarla, ya que el alma tiene la sensación de que esas maniobras las hace él mismo y no la Voluntad Superior.

Cuando un agente que solía tener fe la pierde por completo entra en conflicto y puede que su alma esté muy atormentada, algunos

agentes pierden el interés en la misión e incluso en la vida misma. Sin embargo, como cada fe tiene un código de conducta hay ciertas maneras de recuperarla, siguiendo las acciones que le permitan volver a ponerse en contacto con la Voluntad Superior, a esto se le conoce como expiación. En algunos casos la fe del agente queda demasiado dañada y no puede volver a ponerse en manos de la Voluntad Superior, cuando esto ocurre sólo le queda el remedio de encontrar otra fe y adaptarse al nuevo código de conducta.

Mientras no resuelva su conflicto de fe el agente no puede acumular esencia.

Cada uno de los 10 puntos de fe cuesta 30 puntos de esencia.

Aunque hemos hablado de agentes, las características arriba mencionadas son comunes para ellos y la población de Tiamat en general. Ni en el cuerpo ni en la conducta existe algo que delate al agente, porque su fuerza está en el alma.

CAPÍTULO II
EL ALMA

El alma es la entidad que habita dentro del cuerpo y lo que dota a cada persona de su individualidad. Por lo general, un alma está completa, excepto cuando pasa por el proceso de división que ocurre en los planetas con sobrepoblación, en esos casos las almas pierden fuerza y conciencia pero continúan su función de dotar de individualidad. Por regla general, el planeta guarda una reserva de almas completas que equivalen al 10% de la población máxima que se les conoce como nativos, mientras que al 90% restante se les conoce como depauperados.

No todos los planetas habitados tienen almas lo bastante despiertas para ir a explorar el Universo, pero aquellos que los tienen y que les permiten salir tienen una responsabilidad: ayudar a los planetas depauperados como visitantes y agentes.

Como la Doncella de la Vida es un planeta en depauperación, es posible encontrar en ella muchas almas que no pertenecen a él que llegan para evitar que el planeta siga dividiendo a su población nativa y se les llama visitantes. Estas almas deciden ayudar a cambio de nuevas experiencias y deben ocupar un cuerpo humano por todo el tiempo que éste viva antes de decidir abandonar el planeta.

Los agentes en Tiamat tienen una misión, a diferencia de los visitantes ellos fueron enviados con un objetivo designado. Al igual que los nativos y los visitantes, los agentes se asimilan al modo de vida del planeta pero, a diferencia de ellos, el agente tiene que pasar por un proceso llamado despertar antes de estar en condiciones de enfrentar la misión.

EL DESPERTAR

El despertar es un proceso muy complejo porque el alma pasa por diferentes estados antes de llegar a su completo potencial. Cada uno de estos estados lleva mucho tiempo y significan un esfuerzo que funciona como una especie de entrenamiento para resistir los retos a los que se enfrentará.

Al primero de esos estados se le conoce como sueño profundo y es el estado en el que nace toda alma, incluso las nativas. El alma asimila el modo de vida del planeta y conserva su personalidad, voluntad y lucidez; no está consciente de sus vidas anteriores y vive como el resto de los humanos. Un humano depauperado jamás superará este estado, su alma no tiene suficiente fuerza. El sueño profundo es el estado ideal para un visitante que busca conocer el modo de vida del planeta, en su siguiente vida puede analizar los conocimientos adquiridos y mirarlos fríamente sin que las emociones que sintió en ese momento perturben su objetividad.



Tiempo después se presenta lo que llaman la ilusión. Todas las almas que intentan despertar, incluso los humanos que pertenecen al 10%, empiezan a despertar sintiendo que están fuera de lugar, que son extraños y diferentes al resto de los humanos. A este periodo de rebelión le dicen la ilusión porque las almas creen que deberían ser como la población nativa; las almas empiezan a sufrir soledad y algunas sienten depresión, aquellas que superan la ilusión están listas para pasar al siguiente nivel.

La duermevela es lo que viene luego, es un estado en el que el alma recobra la paz pues reconoce que es diferente al resto. En este estado es frecuente que las almas sueñen con sus vidas anteriores y con su planeta natal, con lo cual se despierta su conciencia y obtiene algunas habilidades conocidas como universales. Cada alma reacciona diferente a la duermevela y las reacciones que tienen ocupan un muy amplio rango de emociones.

Hay un estado previo a la misión que se conoce como somnolencia, durante este periodo el alma está convencida de que no es como la mayoría de la población y sospecha que hay una razón para que su presencia sea necesaria en Tiamat, su problema es que no sabe cuál es esa razón. Es en este estado donde, con frecuencia, se conoce a aquellos que lo acompañaran en la misión y donde el alma busca despertar los secretos que conoció en otras vidas.

Pero el estado ideal para un agente es cuando despierta por completo. Este periodo comienza cuando el alma empieza a usar los secretos que obtuvo en vidas anteriores, tiene completo control de sus universales y reconoce qué es lo que debe hacer. Los compañeros que conoció durante la somnolencia pueden acompañarlo o no hacerlo, depende mucho si reconocen dicha misión como suya. Algunos tipos de alma llaman al despertar estado de combate, porque es cuando el alma se convierte en un verdadero agente, un guerrero del Universo.

Voluntad

Se dice que toda alma es un reflejo de la voluntad creadora del Universo, esta característica es el combustible que mueve al alma, le otorga autocontrol, autonomía e independencia y la convierte en una creación única e irrepetible. Además, es lo que indica qué tan poderosa es un alma.

Para un agente, la voluntad es la característica más importante ya que es la clave de todos los sistemas de defensa y ataque con los que cuenta.

La voluntad es aquello que permite a un alma, cuando habita un cuerpo, expresar sus capacidades universales. Sin voluntad suficiente, acciones como la telepatía o el viaje astral se vuelven imposibles. Esta característica también permite que el agente utilice los secretos, llamados siddhi, que son el principal arsenal de un agente y de los que se hablará más adelante (ver Capítulo VI).

Todas las almas requieren voluntad para activar universales y siddhi, para eso se requiere una tirada con 1d20. Se considera éxito cuando la tirada resulta dentro del rango y fallo cuando es mayor a la voluntad del agente.

Cada uno de los puntos de voluntad cuesta 45 puntos de esencia.

Universales

Las almas despiertas tienen características especiales que se llaman universales, éstas son habilidades que se generan desde el alma misma y que durante mucho tiempo se han considerado místicas; en la época moderna se les llaman habilidades paranormales. Muchos investigadores han tratado de darles una explicación, pero no han tenido éxito.

Estas facultades forman parte de un proceso de conocimiento y aceptación. Muchos llegan a ellas a través de exhaustivos entrenamientos o largos periodos de meditación. Para otros es un proceso más intuitivo, todo depende del alma. Si el alma no ha conseguido encontrar la manera de usarlas es imposible que pueda sacarles provecho, aunque teóricamente todos los tipos de almas pueden usar todos los universales.

Los universales dependen directamente de la voluntad y se debe superar una tirada para poder utilizarlos. Con todo, la dificultad para lograr un efecto universal es inversamente proporcional al número de puntos que se tenga en ella. Como se ve en la gráfica siguiente:

Universal	●0000 Dificultad 8
Universal	●●000 Dificultad 7
Universal	●●●00 Dificultad 6
Universal	●●●●0 Dificultad 5
Universal	●●●●● Dificultad 4

La cantidad de puntos define cuantos dados se tiran y el número de éxitos la calidad del efecto conseguido. Ver tabla:

Éxitos	Resultado
1	Torpe
2	Aceptable
3	Promedio
4	Sobresliente
5	Asombroso

En el caso que la voluntad falle entonces se pierde la oportunidad de usar el universal y la acción correspondiente a ese turno. Lo mismo ocurre en el caso de que se supere la voluntad, pero no se consigan éxitos.

Todo agente empieza con 3 puntos a repartir en cualquiera de los universales y puede conseguir más pagando 15 puntos de esencia por cada uno.

Son seis los universales que comparten todas las almas del Universo.

Energía

El Universo es, en esencia, energía: materia, almas y planetas están hechos de ella. Hay dos tipos de energía; la energía pura, que mantiene con vida a los planetas y de la que están hechas las almas, forma parte de ella la gravedad, los campos electromagnéticos, la luz, el plasma y las demás fuerzas físicas. Las barreras de los planetas de frontera cerrada están hechas de energía pura. Cualquier alma que intente cruzarlas será inmediatamente destruida puesto que equivale a recibir miles de daños.

La energía pura es demasiado poderosa y no hay alma en el universo que pueda manipularla solo con el uso de universales.

La energía basta es todo lo demás y puede ser manipulada. La materia está formada por energía basta compacta, dentro de ella hay partes donde la energía forma enlaces más débiles; en esas partes la materia es frágil, un golpe ahí puede llegar a romper o destruir dicha materia.

De toda la energía, solo la materia es visible por el ojo humano.

El manejo energético (energía, para abreviar) es importante, porque las almas son energía pura y no pueden atravesar libremente la energía basta. Cualquier alma que posea dos puntos de energía puede hacerlo sin sufrir daño.

La energía es una de las habilidades universales más usadas y afecta de maneras muy distintas dentro de Tiamat. Principalmente se usa en muchas siddhi de ataque y de curación, pero también tiene otros usos:

Uno de sus usos más importantes es resanar el cuerpo con energía basta se transforma en pura; cierra las heridas y detiene el sangrado, para que no sean visibles, esto solo recupera un punto de vitalidad pero evita que se requieran cuidados mayores y permite continuar con la vida cotidiana. Sin embargo, no cura huesos rotos, heridas masivas o saca balas alojadas dentro del cuerpo.

Viaje Astral

Las almas desarrollaron el viaje astral pues las distancias son mucho mayores entre un punto y otro del Universo, y esta técnica les permite desplazarse casi a la velocidad del pensamiento.

El viaje astral resulta de poca ayuda en Tiamat, a no ser que sirva para realizar algunas siddhi, pero en el Universo es de gran importancia, porque permite al alma viajar a diferentes planetas en menos de dos horas, sin importar que haya años luz entre uno y otro en el mundo material, a mayor el número de éxitos más rápido se realiza ese tránsito.

A un alma que se alberga en un cuerpo se le conoce como alma "en sitio". Cuando el alma abandona el cuerpo y este todavía está vivo se considera que esa alma está "en tránsito" y cuando un alma no posee cuerpo se considera "libre".

P. E. S.

[Percepción Extra Sensorial]

La percepción extrasensorial (P.E.S.) abarca todos los sentidos espirituales, permite ver la forma de las almas y sentir el toque o la cercanía de otra alma, en ocasiones se pueden oír psicofonías muy lejanas. Actúa junto con la voluntad para lograr el efecto de algunas siddhi.

La vista conseguida a través de P. E. S. permite conocer la verdadera forma de un alma dentro de un cuerpo humano y a diferentes tipos de almas que se encuentran en tránsito o libres.

El oído conseguido por medio de este universal permite oír lo que está diciendo un alma en tránsito y psicofonías muy lejanas, producto de telepatía no dirigida hacia algún ser en específico (ver Telepatía).

El olfato permite detectar aromas de las almas y otros antagonistas sobrenaturales.

El gusto funciona exactamente igual que en Tiamat. Mientras que el tacto, permite sentir una sensación parecida al frío cuando un alma en tránsito está cerca y el toque de otra alma sobre el alma de un agente con P.E.S. activada.

Dominio

Con este universal se consigue que otra alma realice una acción, siempre y cuando no contravenga la fe o el sentido de la conservación de dicha alma. Este uso puede ser sutil, tanto que nadie lo note, o burdo, si contraviene por completo la conducta habitual de la persona a la que se desea dominar.

Telepatía

Este universal comprende la comunicación entre dos almas sin necesidad de estar frente

a frente ni utilizar tecnología. Es un método bastante seguro cuando se tiene suficiente nivel puesto que, si un alma tiene telepatía en un nivel alto y voluntad suficiente se puede interferir en esta comunicación.

Cuando el emisor tiene un nivel de telepatía bajo, sólo pueden enviarse conversaciones verbales (1 y 2 puntos); cuando el nivel es intermedio la comunicación puede incluir imágenes estáticas (3 y 4 puntos), y, en niveles altos (5 puntos), se pueden enviar largos mensajes audiovisuales.

Cuando la telepatía es dirigida, el receptor debe tener al menos un punto en este universal para recibirlo de manera automática. Si quiere responder por medios telepáticos el nuevo emisor debe hacer una tirada de voluntad y buscar un éxito para hacerlo.

Para recibir el mensaje correctamente es necesario que la telepatía sea dirigida a un alma en específico, cuando no se tiene en mente a un receptor en particular se considera telepatía no dirigida y sólo puede ser "escuchada" por medio de P.E.S. Este tipo de comunicación no puede ser contestada por medios telepáticos

En algunos casos, si el emisor y el receptor tienen el mismo número de éxitos, se establece un canal telepático y el resto de la conversión sucede de manera automática y no puede ser intervenido.

Telequinesis

En líneas generales, la telequinesis consiste en mover objetos sin usar el cuerpo; sin embargo, el alma sólo puede tomar como referencia el peso de su propio cuerpo, por lo tanto, el máximo de peso que se puede levantar con telequinesis es el peso del agente.

Entre mayor sea el número de éxitos, mayor es el control que se tiene del objeto, pero entre más pequeño sea el objeto más fino es el control que se tiene de él. Con un objeto tan pequeño como un trozo de tiza se puede escribir, objetos del tamaño de un libro pueden arrojarse con bastante precisión, control que objetos más pesados no permiten.

Siddhi

El Universo está lleno de secretos y muchos de ellos sólo se encuentran por casualidad. En la historia del Universo se han descubierto muchos secretos que, en conjunto, son llamados siddhi.

Todas las siddhi tienen en común que ocurren cuando la voluntad se une a una de las capacidades universales, pero el resultado no es el que todos esperarían. Es necesario que el agente tenga la voluntad necesaria para activarla, de lo contrario no obtendrá el efecto que desea.

Hay siddhi que son generales y que las usan todos los tipos de almas que hay en el Universo, sin embargo, hay otras que cada tipo de alma guarda con mucho celo, como si fueran parte de un conocimiento tribal, aunque no todas las siddhi del tipo están disponibles para los agentes en misión.

Los agentes empiezan la misión con una siddhi definida por su tipo, pero puede conseguir nuevos secretos si paga 30 puntos de esencia por cada uno.

Todas las siddhi se verán en el capítulo VI, con una explicación detallada de cómo funcionan y qué universal se necesita para hacerlas.

Tipos

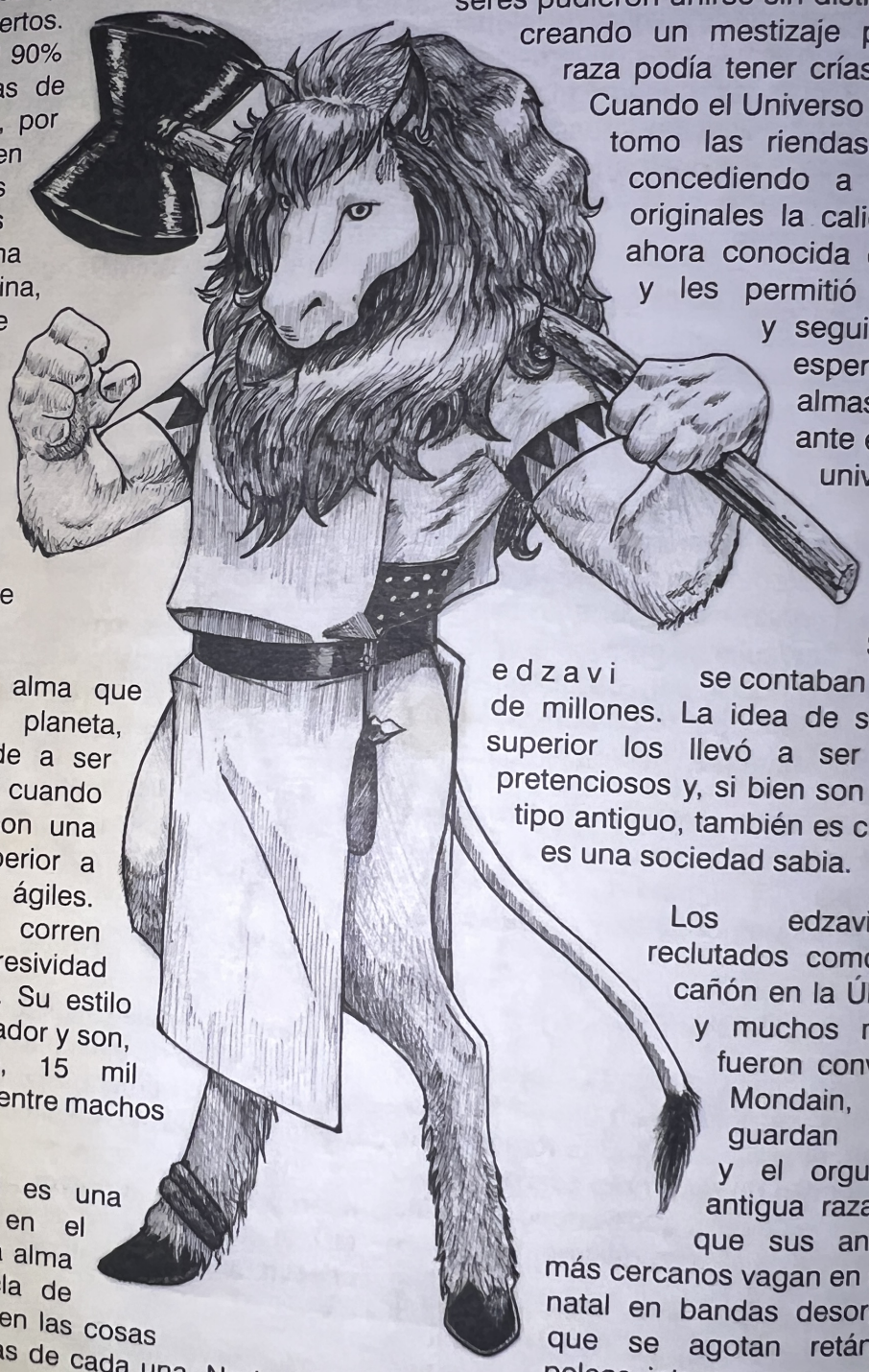
Cada planeta habitado en el Universo genera un tipo de alma nativa, en Tiamat se les conoce como humanos, pero nada impide que exista el mismo tipo de alma en otros planetas, lo que si bien es posible resulta bastante improbable. En la mayor parte de los casos, el planeta genera su tipo de alma según la especie animal más adaptada para sobrevivir a él.

La mayor parte de los agentes en Tiamat son almas de algunos de los siguientes tipos:

Edzavi

Los edzavi son originarios de un planeta llamado Bruen, es un planeta selvático que tiene un clima cálido y lluvioso; estas selvas

vírgenes de maderas resinosas se encuentran llenas de pequeñas criaturas fáciles de cazar, ríos, pocas montañas, no existen grandes mares, sino numerosos brazos de vertientes con agua potable, son pocas las praderas y nulos los desiertos. Cuenta con el 90% de las semillas de la panspermia, por lo tanto, Bruen tiene millares de especies terrestres, una rica fauna marina, millones de insectos; casi todo el planeta se encuentra cubierto de selva. Sin embargo, la corteza de Bruen produce pocos metales.



El tipo de alma que gobierna este planeta, los edzavi, tiende a ser de estatura baja cuando tienen cuerpo, con una fuerza física superior a la normal y son ágiles. Por su cuerpo corren niveles de agresividad bastante elevada. Su estilo de vida es de cazador y son, aproximadamente, 15 mil millones de seres entre machos y hembras.

Cada edzavi es una creación única en el Universo, en cada alma se ve una mezcla de animales que tienen las cosas buenas y las malas de cada una. No importa si es herbívoro o carnívoro, mientras sea vertebrado, ten la seguridad de que podrás encontrarlo en los edzavi. Casi siempre son mezclas de dos animales, pero el Universo ha llegado a ver mezclas hasta de 6 animales, que, sin embargo, no son muy frecuentes.

Se cree que estas mezclas ocurrieron como parte del primer impulso creador del Universo, la panspermia hizo de Bruen un planeta muy fértil. Cuando Bruen aún era parte del trastorno primitivo, todo sucedió tan rápido que los seres pudieron unirse sin distinción de razas creando un mestizaje perfecto: Toda raza podía tener crías de otra raza. Cuando el Universo se dio cuenta, tomo las riendas del planeta, concediendo a los mestizos originales la calidad de alma, ahora conocida como Edzavi, y les permitió desarrollarse y seguir su camino, esperando que las almas murieran ante el desamparo universal.

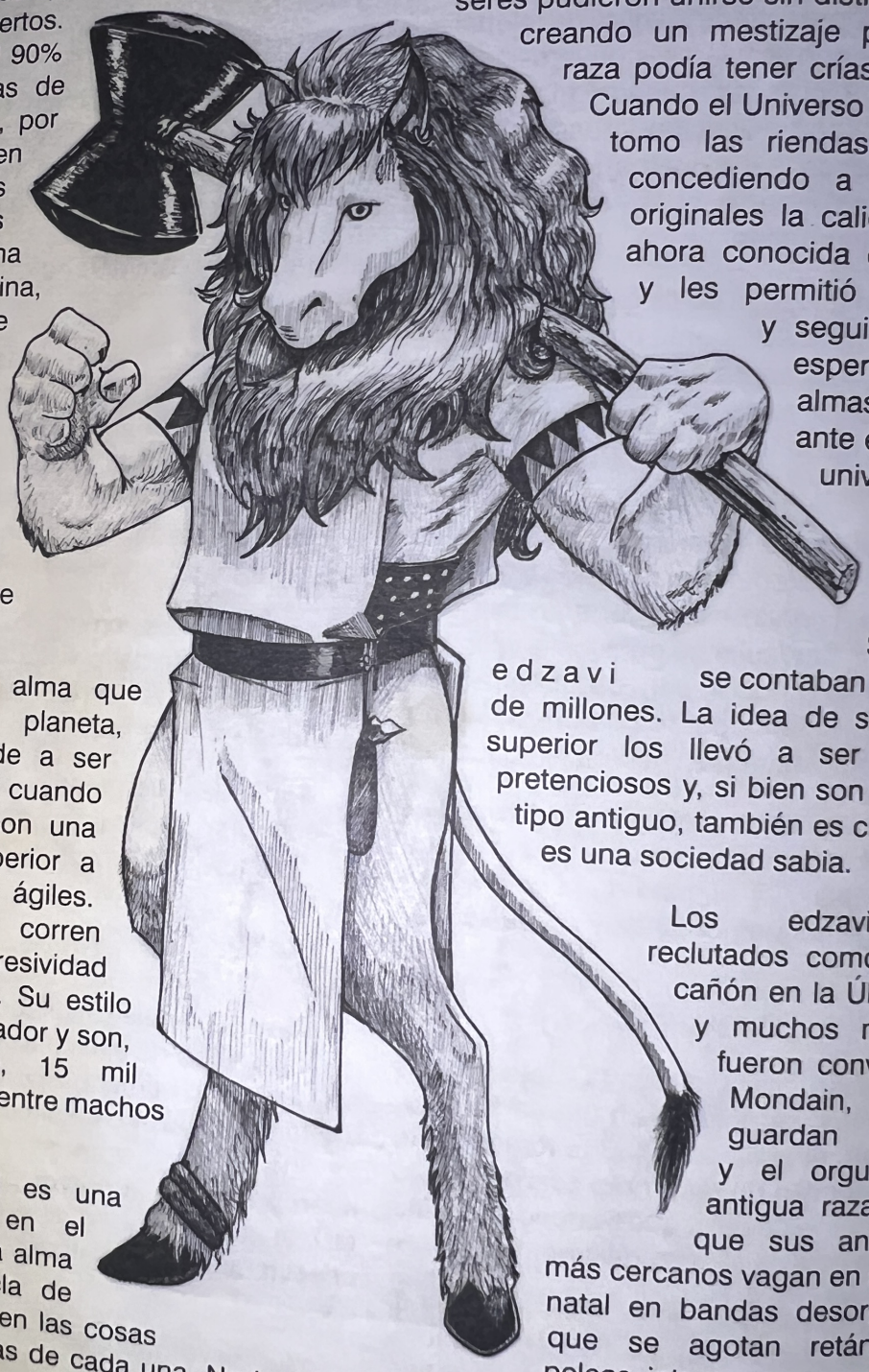
En la época de la Última Savas, los edzavi se contaban por millones de millones. La idea de ser una raza superior los llevó a ser demasiado pretenciosos y, si bien son parte de un tipo antiguo, también es cierto que no es una sociedad sabia.

Los edzavi fueron reclutados como carne de cañón en la Última Savas y muchos murieron o fueron convertidos en Mondain, quienes guardan el honor y el orgullo de la antigua raza en tanto que sus antepasados más cercanos vagan en su planeta natal en bandas desorganizadas que se agotan retándose en peleas internas para nombrar un líder que pocas veces dura más de dos semanas.

EL EDZAVI VISITANTE

A Tiamat llegan muchos edzavi atraídos por la idea de vivir en un planeta depauperado.

vírgenes de maderas resinosas se encuentran llenas de pequeñas criaturas fáciles de cazar, ríos, pocas montañas, no existen grandes mares, sino numerosos brazos de vertientes con agua potable, son pocas las praderas y nulos los desiertos. Cuenta con el 90% de las semillas de la panspermia, por lo tanto, Bruen tiene millares de especies terrestres, una rica fauna marina, millones de insectos; casi todo el planeta se encuentra cubierto de selva. Sin embargo, la corteza de Bruen produce pocos metales.



El tipo de alma que gobierna este planeta, los edzavi, tiende a ser de estatura baja cuando tienen cuerpo, con una fuerza física superior a la normal y son ágiles. Por su cuerpo corren niveles de agresividad bastante elevada. Su estilo de vida es de cazador y son, aproximadamente, 15 mil millones de seres entre machos y hembras.

Cada edzavi es una creación única en el Universo, en cada alma se ve una mezcla de animales que tienen las cosas buenas y las malas de cada una. No importa si es herbívoro o carnívoro, mientras sea vertebrado, ten la seguridad de que podrás encontrarlo en los edzavi. Casi siempre son mezclas de dos animales, pero el Universo ha llegado a ver mezclas hasta de 6 animales, que, sin embargo, no son muy frecuentes.

Se cree que estas mezclas ocurrieron como parte del primer impulso creador del Universo, la panspermia hizo de Bruen un planeta muy fértil. Cuando Bruen aún era parte del trastorno primitivo, todo sucedió tan rápido que los seres pudieron unirse sin distinción de razas creando un mestizaje perfecto: Toda raza podía tener crías de otra raza. Cuando el Universo se dio cuenta, tomo las riendas del planeta, concediendo a los mestizos originales la calidad de alma, ahora conocida como Edzavi, y les permitió desarrollarse y seguir su camino, esperando que las almas murieran ante el desamparo universal.

En la época de la Última Savas, los edzavi se contaban por millones de millones. La idea de ser una raza superior los llevó a ser demasiado pretenciosos y, si bien son parte de un tipo antiguo, también es cierto que no es una sociedad sabia.

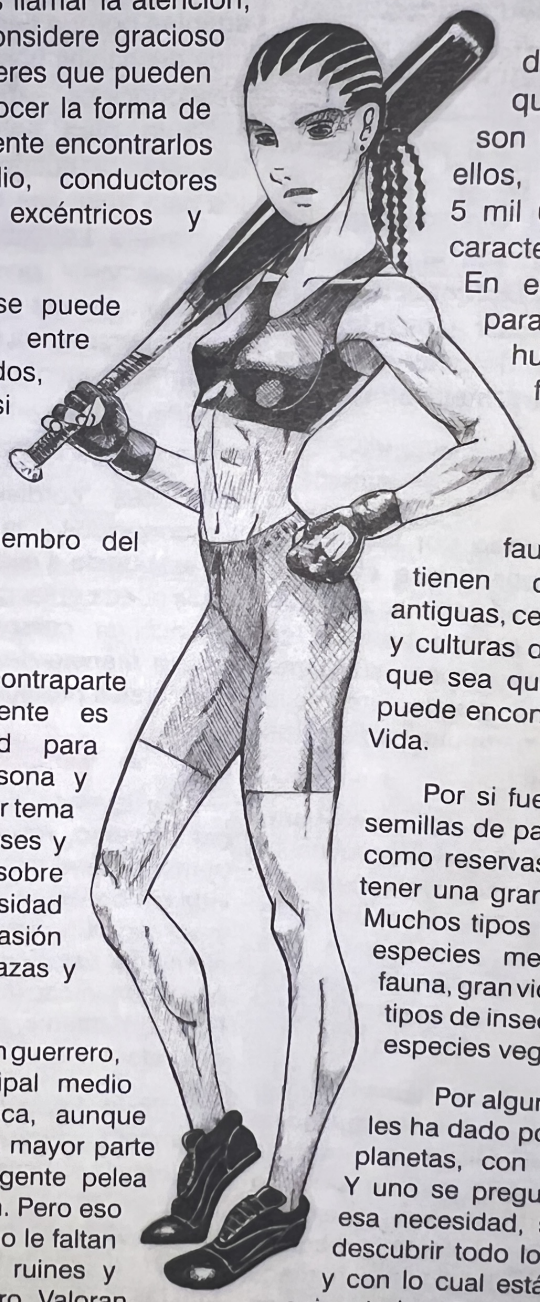
Los edzavi fueron reclutados como carne de cañón en la Última Savas y muchos murieron o fueron convertidos en Mondain, quienes guardan el honor y el orgullo de la antigua raza en tanto que sus antepasados más cercanos vagan en su planeta natal en bandas desorganizadas que se agotan retándose en peleas internas para nombrar un líder que pocas veces dura más de dos semanas.

EL EDZAVI VISITANTE

A Tiamat llegan muchos edzavi atraídos por la idea de vivir en un planeta depauperado.

Bruen nunca ha sufrido depauperación y los edzavi tienen curiosidad de vivir en un planeta tan distinto al suyo.

Una vez dentro de Tiamat, el objetivo principal de un visitante es llamar la atención; mientras más gente lo considere gracioso mayor es la cantidad de seres que pueden darle elementos para conocer la forma de vida del planeta. Es frecuente encontrarlos como locutores de radio, conductores de televisión, artistas excéntricos y comediantes.



Un edzavi visitante se puede confundir perfectamente entre los humanos depauperados, quienes lo toman como si fuera uno de ellos. En líneas generales, no se ven más listos o más fuertes que cualquier miembro del grueso de la población.

El edzavi agente

Al igual que su contraparte visitante, el edzavi agente es amiguero, tiene facilidad para hablar con cualquier persona y suele conversar de cualquier tema aunque no conozca las bases y consigue que le informen sobre lo que ocurre sin necesidad de recurrir a una persuasión más evidente como amenazas y chantajes.

El edzavi agente no es un guerrero, la fuerza no es su principal medio de conseguir lo que busca, aunque tampoco es necesaria en la mayor parte de los casos. El edzavi agente pelea sólo cuando no tiene opción. Pero eso sí, si la pelea es necesaria no le faltan recursos, incluso los más ruines y bajos para salir del atolladero. Valoran, sobre todas las cosas, su vida.

Se destaca en labores que requieren conseguir información y, dado que esta información suele incluir rumores, noticias, hechos fundamentados y reportes policiales, también sabe como filtrar estos datos descartando la información que no es relevante.

Humano

El humano es el tipo de alma de Tiamat, a la que ellos llaman Tierra, y son una generosa cantidad de ellos, por ahora rondan en los 5 mil 69 millones de seres con características muy diversas. En el Universo se dice que para gustos se inventaron los humanos, vienen en varias formas y colores.

Tienen a su favor un planeta con diferentes climas y territorios; tiene faunas y grandes ciudades, tienen desiertos y ciudades antiguas, centros de viajes espaciales y culturas de la edad de piedra. Lo que sea que un visitante busca se puede encontrar en la Doncella de la Vida.

Por si fuera poco la cantidad de semillas de panspermia que se tienen como reservas en Tiamat les permite tener una gran cantidad de recursos: Muchos tipos de madera, numerosas especies menores y mayores de fauna, gran vida acuática, incontables tipos de insectos y un sin número de especies vegetales.

Por alguna razón, a estas almas les ha dado por buscar vida en otros planetas, con resultados negativos. Y uno se pregunta de dónde vendrá esa necesidad, si aún no acaban de descubrir todo lo que su planeta tiene y con lo cual están acabando a pasos agigantados. Eso, al parecer siempre será un misterio.

El humano agente es aquel que pertenece al 10% de reserva, es un alma completa que no está demasiado afectada por la depauperación que lo rodea. A estas almas no se les permite

abandonar Tiamat, porque son la reserva de almas del planeta y de su fuerza espiritual; han renacido una y otra vez y han obtenido conocimientos que les permite entender el proceso de la Depauperación y el modo de pensar de los humanos depauperados.

Dentro de Tiamat existen diferentes tipos de organizaciones, ya sean políticas, religiosas, culturales y civiles, la mayoría relacionadas con el manejo de poder en la que el más fuerte domina al más débil. Sin embargo, las verdaderas organizaciones son la Caballería Espiritual y los Superiores Desconocidos que siempre están buscando incluir a los humanos que forman parte del 10% de reserva en sus grupos y ponerlos bajo la protección que les brinda estar unidos.

El humano depauperado

El humano depauperado por lo general desconoce la situación por la que atraviesa su planeta natal, es un estado similar al sueño profundo pero jamás podrán superarlo, las almas depauperadas no tienen suficiente fuerza para despertar, no pueden usar sus universales y no pueden manipular los secretos del Universo para usarlos.

Sin embargo, a pesar de vivir en el sueño profundo pueden sentir el vacío, pero no lo comprenden, sienten una desesperación por demostrar que son superiores al resto y necesitan demostrarse a sus propios ojos que son los mejores por medio de símbolos externos, ya sean joyas, aparatos electrónicos, o pieles de animales.

Muchos depauperados temen a la realidad, atacan a cualquier humano que no se comporte como ellos. El visitante que exprese demasiado su diferencia se expone a que lo rechacen y en el peor de los casos se expone a muestras violentas, no obstante la reacción más fácil de encontrar es el ridículo, al humano promedio le fascina burlarse de todo lo que se salga de la norma.

Se recomienda a todo agente que recuerde que, a pesar de las conductas agresivas que presentan los depauperados, estas actitudes no son personales, son sólo un sistema de defensa que estas almas utilizan para protegerse de su realidad.

El humano agente

Existen organizaciones que buscan a los agentes porque tienen características que son muy deseables para sus fines. Los Superiores Desconocidos saben que tienen una gran facilidad para encontrar los recursos que requieren y pueden tener suficiente sangre fría para tratar con los visitantes que lleguen a su planeta. La Caballería Espiritual los busca principalmente porque tienen fe en que la situación puede cambiar además de una amplia perspectiva que les permite no ver a los visitantes y agentes como extraños, sino como aliados.

El agente ideal es aquel que mantiene relaciones cordiales con los Superiores Desconocidos y la Caballería Espiritual, pero no está unido a ellas, el humano libre de estos lazos puede optar por cumplir una misión antes de aceptar comprometerse, esta maniobra es una manera de probar el terreno antes de dedicarse a proteger su planeta.

Humano elemental

La leyenda dice que el Elemental nació del Universo, reflejo de su voluntad y de su tremenda energía; fugaz, pues sabía que su vida era breve tocó todos los planetas con vida y en cada uno dejó su estirpe, el espíritu del elemento. Estos seres pueden manejar fuerzas que podrían causar la destrucción del planeta. Paradójicamente, se supone que las usan para defender.

En la Tierra el espíritu del elemento se fragmento en cuatro, las fuerzas principales del planeta, creando cuatro estirpes diferentes más, sin embargo, compatibles: La casta de tierra: Labeshad, la de agua: Lam, la de fuego: Nur, y la de viento: Rua. Cada uno mezclándose con los humanos comunes para estar listos en el momento que sea necesario.

El despertar del elemental es muy rápido, y su compromiso con la misión es muy alto, ya que todos los elementales tienen como misión proteger a Tiamat y, por lo tanto, no hay

elementales visitantes. Ya que han sido enviados por la misma Tiamat para protegerla y proteger a sus pobladores, los elementales no pueden usar sus siddhi contra los humanos, incluso si esos humanos buscan hacerle daño.

Aunque todos los elementales tienen por costumbre disfrutar de las áreas abiertas, como montañas y bosques, cada uno de los cuatro tipos de elementales tiene características muy particulares:

Los elementales Labeshad, nacidos de la tierra, cuando asumen un cuerpo humano, son grandes, tiene facilidad para generar músculo y con ellos fuerza, sus cuerpos se adaptan para resistir golpes. Muchos Labeshad tienen un aura de seguridad, ellos no tienen nada que probar, no les asusta el trabajo pesado y son buenos para él, pero no son almas violentas, la lucha para ellos es el último recurso.

Los elementales Lam, de la familia del agua, tienden a tener cuerpos delgados y flexibles, como el de la mayoría de los gimnastas, acróbatas y cirqueros, sus movimientos son suaves y precisos y, a pesar de esa apariencia, son sorprendentemente fuertes. Tienen la tendencia de pensar las cosas y reflexionar antes de actuar, para ellos cada acción debe tomarse pensando en las consecuencias.

Los hijos de fuego, los elementales Nur, suelen moldear cuerpos potentes y delgados, su fuerza no es aparente a simple vista; son los maestros del combate entre los elementales; como el fuego, consumen grandes cantidades de alimento y no tienen problemas para mantener el peso que desean. Pero no todo es sencillo para los Nur, ellos tienden a ser volátiles y caprichosos y a reaccionar a la primer amenaza.

Los elementales Rua, los de viento, son delicados, con cuerpos esbeltos; son muy ágiles y rápidos. A diferencia de sus hermanos, los Rua no están hechos para el combate, por eso sus cuerpos les ayudan a generar velocidad y defensa, piensan que la mejor manera de evitar un golpe es no estar ahí para recibirlo. Los Rua tienden a generar más empatía y a preocuparse por los demás, son el intérprete perfecto entre los depauperados y el resto de las almas.

EL ELEMENTAL AGENTE

Cualquier triunvirato que cuente con un elemental en sus filas puede considerarse muy afortunado. El elemental, como agente, es un gran aliado, ya que tiene su misión bien definida: defender Tiamat y a sus pobladores. El agente elemental ayudará con todo



lo que tenga a los agentes que estén en misión, siempre y cuando sus fines sean similares.

Muchos creen que los elementales son humanos comunes y corrientes porque su alma se ve como humana. Además, los elementales cuentan con un gran arsenal de siddhi que les ayudan a brindar soporte en los momentos de combate.

EMMOI

Los emmoi eran parte en un principio del entorno de Ydigash antes de la inundación hasta lo que se conoció como la Generación Oscura. Durante y después de la Última Savas los emmoi se comportaron como si fueran los únicos dueños del planeta que compartían con los exhiliati. Cuando los exhiliati regresaron se convirtieron en la fuerza predominante esclavizando a los emmoi, les arrancaron las alas y los obligaron a trabajar con el mínimo de herramientas, prohibiéndoles, también el uso de armas. Hasta entonces los emmoi habían sido un pueblo independiente, dejarlos sin derecho a defenderse fue el más grande insulto que les pudieron hacer.

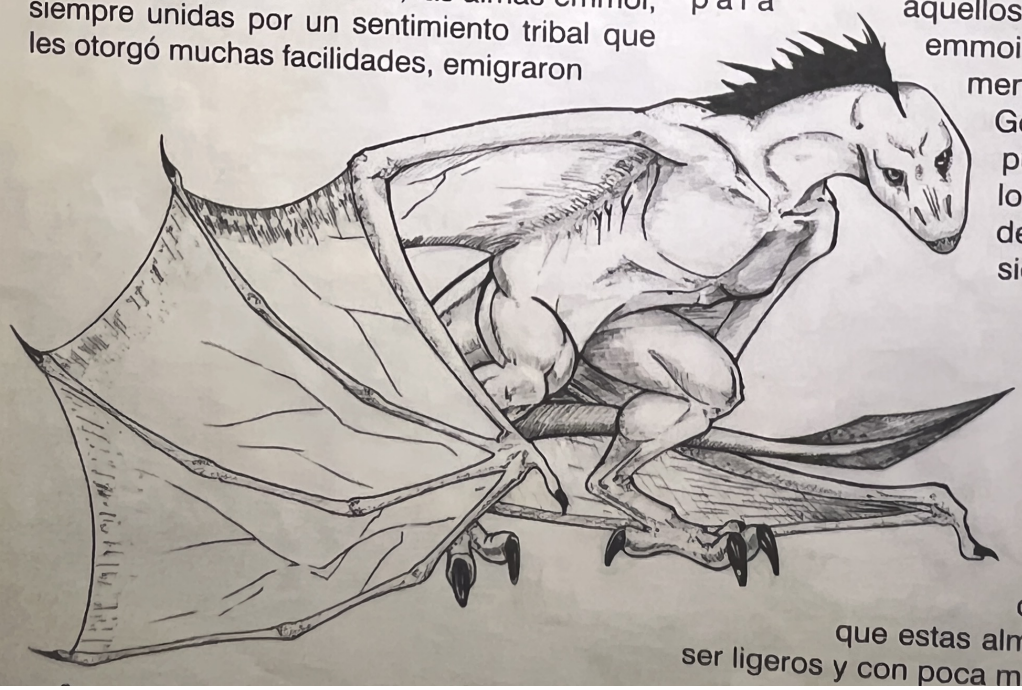
Durante su periodo de esclavitud desarrollaron una fuerte conciencia tribal que les permitió tener una unión de pensamiento y de acción sorprendente, después de siglos de esclavitud sobrevino la inundación, de la cual se salvaron sólo los exhiliati, las almas emmoi, siempre unidas por un sentimiento tribal que les otorgó muchas facilidades, emigraron a Leztu donde iniciaron la evolución casi desde el principio.

En Leztu los emmoi decidieron manipular su evolución y desde entonces, en lugar de manos, los emmoi tienen alas. Esto los obligó, con el tiempo, a mejorar su rendimiento en lo que ellos llaman Magia. Magia es para los emmoi el uso de los universales y, en la mayor parte de los casos, les permite hacer todo lo que el resto de las almas hacen con las manos.

Antiguamente los emmoi basaban su lugar en la tribu de acuerdo al número de exhiliati que hubieran eliminado. Ahora muchas generaciones después deciden su rango de acuerdo al control de magia que posean, mientras mayor sea el control que tengan sobre ella son más respetados. Los ancianos controlan la vida de la tribu pero su supervivencia depende de los mejores magos.

La violencia se considera como un comportamiento típico de Ellos. Fuera de su sociedad son ellos quienes tratan de mantener la paz, rara vez abusan de sus capacidades y nunca utilizan a alguien más para que haga sus labores, respecto a eso tienen un amplio sentido del deber.

Mientras más antigua sea un alma emmoi más resentimiento guarda en contra de los exhiliati y suele comportarse de manera extraña para aquellos que lo conocen. Los emmoi jóvenes se encuentran menos afectados por la Generación Oscura y pueden intentar dar a los exhiliati el beneficio de la duda, aunque no siempre sea posible.



EL EMMOI VISITANTE

Cuando llegan a la Doncella de la Vida y obtienen cuerpo humano, los emmoi no resultan muy agraciados, los cuerpos humanos que estas almas habitan tienden a ser ligeros y con poca masa muscular, eso no

significa que no sean fuertes, algunos pueden cargar sobre sus espaldas tres veces su propio peso. Su rostro es habitualmente de rasgos duros y angulados.

Como visitantes se sienten fascinados con los nuevos apéndices que obtienen: las manos. Los emmoi se sienten fascinados por ellas y procuran dedicarse a profesiones en el cual el uso de las manos sea casi indispensable. Muchos encuentran en la prestidigitación el pasatiempo perfecto al igual que el tejido, el bordado o la repostería.

El principal interés de un emmoi visitante es conocer las artes mágicas y las costumbres espirituales del planeta, así también estudian la mística de los grupos humanos por lo que los antropólogos emmoi son una ocurrencia común, aunque a muchos les da por la sociología o por los estudios de historia. La memoria de un emmoi es legendaria entre las almas así que memorizar datos es su punto más fuerte.

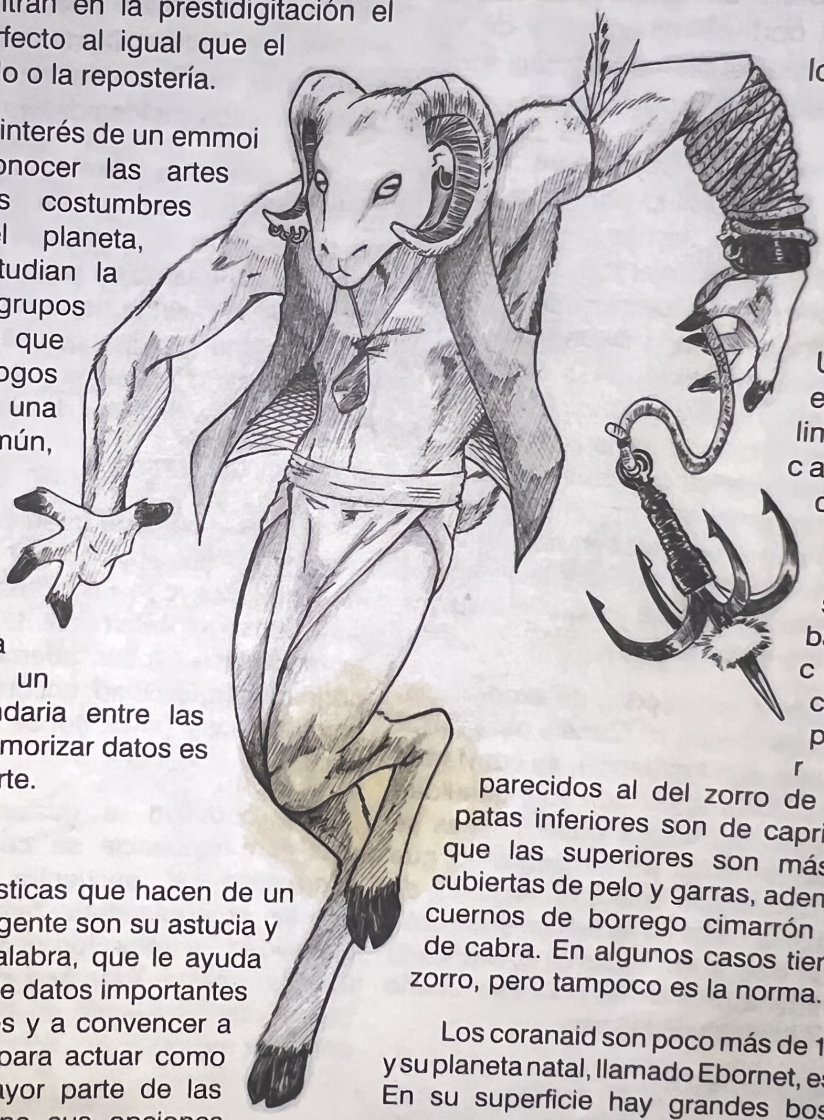
El emmoi agente

Las características que hacen de un emmoi un buen agente son su astucia y su facilidad de palabra, que le ayuda a obtener trozos de datos importantes de sus informantes y a convencer a sus compañeros para actuar como equipo. En la mayor parte de las ocasiones mantiene sus opciones abiertas para seleccionar las acciones más adecuadas a la situación, sin mantenerse en una idea fija.

Como agente suele realizar planes que brindan protección a sus compañeros y siempre procura encontrar diversas rutas de escape, así también, el emmoi arma emboscadas que suelen resultar provechosas y que no reportan daño a los que lo acompañan.

Sin embargo, muchos emmoi encuentran imposible trabajar con los exhiliati y los conflictos que pueden surgir entre ellos pueden retrasar o incluso impedir la formación del triunvirato y poner en peligro la misión.

Coranaid



Aunque a veces los confunden con los edzavi, los coranaid son un tipo de alma diferente, una raza antigua que no peleó durante la Última Savas, en parte por lo limitado de sus capacidades como guerrero. Los coranaid son casi siempre de baja estatura, cuerpo cubierto de pelo marrón, rasgos parecidos al del zorro de Tiamat, sus patas inferiores son de caprino en tanto que las superiores son más humanas, cubiertas de pelo y garras, además, poseen cuernos de borrego cimarrón con orejas de cabra. En algunos casos tienen cola de zorro, pero tampoco es la norma.

Los coranaid son poco más de 15 millones, y su planeta natal, llamado Ebornet, es pequeño. En su superficie hay grandes bosques con una gran variedad de valles formados por sus numerosos lagos, suelo fértil y gran cantidad de montañas, la superficie se encuentra salpicada de pequeños asentamientos de coranaid y los lagos, los mares y los ríos se encuentran fuertemente transitados debido a las grandes caravanas de los habitantes; los coranaid migran con frecuencia y son excelentes viajeros.

Como los coranaid gustan tanto de viajar suelen, si tienen mucha suerte, obtener muchos talismanes extraños y otros objetos de gran valor para las almas que cumplen misiones. Les gusta comerciar objeto por objeto y saben obtener el precio justo por las cosas que cambian. Tienen como ética de comercio que el vendedor y el comprador deben quedar igual de satisfechos. Sus relaciones como comerciantes cubren un amplio campo de trueques incluso con el mítico clan de los Artífices, con los cuales comercian casi todas las armas de su lucrativo modo de vida.

Entre sus leyendas se cuenta que el Universo creó a los coranaid para que fueran sus mensajeros entre los demás planetas, para que llevaran los conocimientos universales a las razas inferiores. La opinión de los que mantienen el orden en el Universo difiere un poco, es sólo cuestión de algunos conceptos, donde los coranaid son solo otra raza que habiendo desarrollado sus capacidades se fue por el más sencillo de los caminos: El robo y el fraude. No tienen renombre como guerreros y, generalmente, son un problema, no por ellos, sino por quienes defraudan. No suelen actuar de mala fe, pero su codicia y buen humor los llevan a meterse en problemas.

Cuando obtienen un poco de experiencia, los coranaid abandonan su planeta para visitar otros planetas y, con frecuencia, se convierten en timadores. Una vez perdida su ingenuidad y encontrándole el gusto a poseer cosas se convierten en expertos en conseguir lo que quieren sin demasiada dificultad. Algunos de los coranaid más viejos no se tientan el corazón para engañar a un joven Edzavi y convencerlo de que entregando sus armas podrá ser dueño de la Gran Biblioteca de Milanev.

El coranaid visitante

Muchos coranaid visitan la Doncella de la Vida porque es uno de los sitios en el Universo donde muchas almas vienen de paso. La cantidad de visitantes y de agentes que la transitan es una buena clientela. Además, el humano y el coranaid saben comerciar y las visitas están llenas de conocimientos sobre los mercados y productos.

Un coranaid visitante habitualmente es delgado y muy ágil, normalmente elígen ocupaciones relacionadas con el comercio, les gusta la buena comida, la buena bebida, la buena compañía y la buena ropa, sobre todo si no tienen que pagar por ellos.

Los coranaid, en Tiamat, forman relaciones de personas con las que puedan trabajar, proveedores en los comercios, vecinos con los que mantienen relaciones cordiales y empleados leales. Como sabe cómo tratar a la gente, suele caerle bien a los humanos depauperados y a los edzavi.

Si es joven, puede elegir convertirse en jefe de la mafia e incluso podría llegar a ser exitoso en ese campo. El narcotráfico es un tipo de comercio que también suele interesarles a los coranaid jóvenes, aunque no suelen probarlo más de una vez ya que no le encuentran mucho sentido a obtener ganancia y no vivir lo suficiente para disfrutar de ella.

El coranaid agente

El coranaid tiene buenas cualidades para tener una misión, como por lo regular saben mentir y tratar con los humanos, son ideales para conseguir información. Algunos de ellos también saben robar, además de engañar, y podrían, con facilidad, encontrar el modo para entrar en los lugares donde no tienen acceso legal.

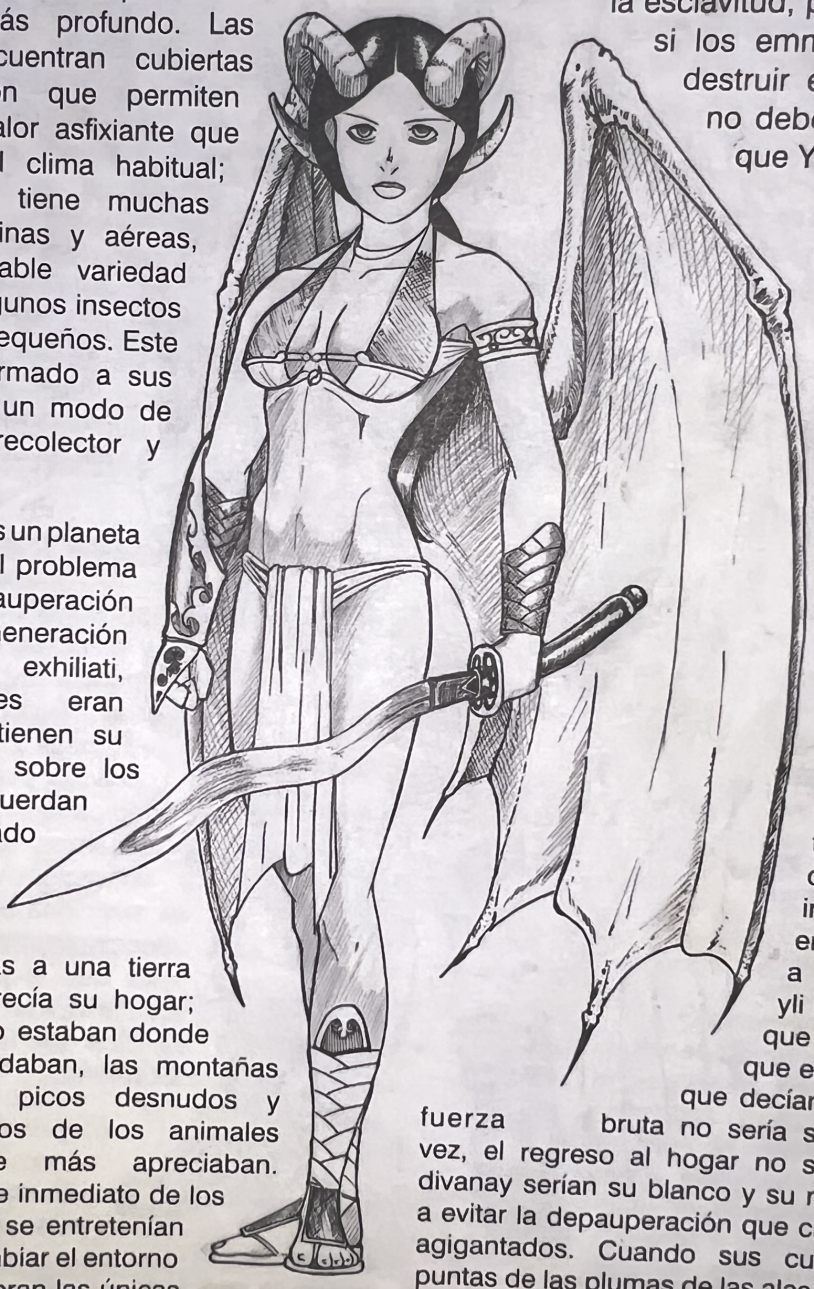
Al coranaid le gustan los retos, por eso con frecuencia se convierte en pirata informático, si encuentra alguna afinidad con las computadoras. También tiene buena capacidad atlética porque sabe competir consigo mismo. Todo eso lo convierte en una buena opción cuando se buscan candidatos para una misión.

Exhiliati

Los exhiliati son un tipo de alma que tiene dos especies, el más común es el que se encuentra mejor adaptado a las condiciones de su planeta natal, aquellos que los humanos confunden frecuentemente con demonios, su estructura física cuenta con alas de murciélago, cuernos y ojos penetrantes; y el que los

poseen alas emplumadas. Sin embargo, los exhiliati son muy diferentes al estereotipo que el humano tiene de ángeles y demonios.

El planeta origen de los exhiliati se llama Ydigash. Éste es un planeta inundado, el panorama es agua y algunas islas, el fondo de ese mar interminable está a más de 250 kilómetros de la superficie en su punto más profundo. Las islas se encuentran cubiertas de vegetación que permiten refugio del calor asfixiante que resulta ser el clima habitual; este planeta tiene muchas especies marinas y aéreas, una considerable variedad de reptiles, algunos insectos y mamíferos pequeños. Este planeta ha formado a sus pobladores a un modo de vida aéreo, recolector y pescador.

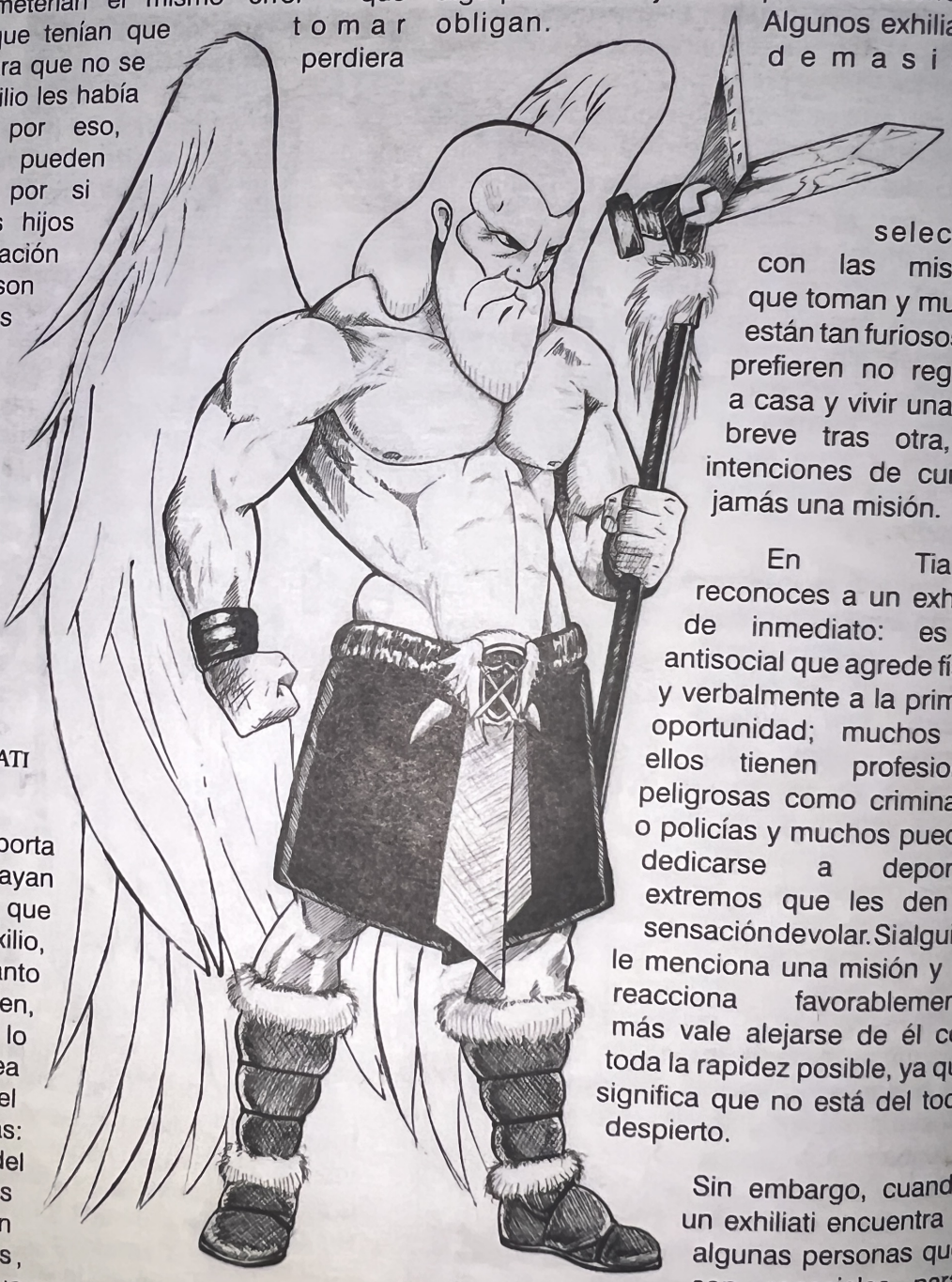


Ydigash es un planeta que no tiene el problema de la depauperación gracias a la Generación Oscura. Los exhiliati, quienes antes eran llamados yli, tienen su propia versión sobre los hechos, recuerdan haber regresado después de pelear, como héroes, en la Última Savas a una tierra que ya no parecía su hogar; los bosques no estaban donde ellos los recordaban, las montañas elevaban sus picos desnudos y faltaban algunos de los animales y frutos que más apreciaban. Sospecharon de inmediato de los emmoi, ya que se entretenían tratando de cambiar el entorno donde vivían y eran las únicas almas en el planeta; los yli recuerdan haber tratado de encontrar la manera de solucionar el problema, buscaron la forma de que se hicieran responsables del daño causado y que trataran de repararlo de algún modo, pero los emmoi se sentían dueños del planeta y no reconocieron a los yli, los trataron como extranjeros y negaron que tuvieran cualquier derecho sobre la tierra. Como recién regresaban de la guerra, a los yli les pareció bien actuar, pues sus palabras no parecían convencer mucho; ahora les parece que exageraron un poco con la mutilación y la esclavitud, pero insisten en que, si los emmoi se dedicaron a destruir el planeta entonces no deberían disfrutar de lo que Ydigash podía dar.

El Universo no consideró justas las acciones de los yli, aunque habían tomado parte de la defensa en la Última Savas, e intervino directamente para acabar con esos actos de crueldad gratuita. Dado que el planeta era la causa de la pelea sacó a ambos tipos de almas de él antes de inundarlo. Los emmoi partieron a Leztu y a los yli los exilió hasta que demostraran que eran los héroes que decían ser; pero, la fuerza bruta no sería suficiente esta vez, el regreso al hogar no sería fácil, los divanay serían su blanco y su misión ayudar a evitar la depauperación que crecía a pasos agigantados. Cuando sus cuernos y las puntas de las plumas de las alas se tiñeran de un color dorado sabrían que habían obtenido el honor de regresar a su hogar.

El exilio fue difícil para los yli, principalmente porque en la mayoría de los cuerpos donde les

daban asilo no les permitían volar, y vagabundear por el suelo les parecía humillante; Sin embargo, encontraron su hogar tan hermoso al regreso, que les pareció razonable el sacrificio. Regresaron a Ydigash, pero estaban seguros de que sus hijos no apreciarían su planeta y que cometerían el mismo error que ellos, así que tenían que tomar medidas para que no se perdiera lo que el exilio les había enseñado, por eso, en cuanto pueden defenderse por si mismos, los hijos de la Generación Oscura son expulsados hasta que demuestren que son dignos de vivir en Ydigash, a estas nuevas almas desterradas son a los que conocemos como exhiliati.



EL EXHILIATI ADOLESCENTE

No importa cuantas vidas hayan pasado desde que empezó su exilio, no importa cuanto poder acumulen, ni tampoco lo diestro que sea en el combate y el uso de las armas: Para el resto del Universo los exhiliati son adolescentes, ¿por qué? Porque se comportan como uno.

Los exhiliati no tienen la bendición del sueño profundo, así que son pésimos visitantes, saben que son extraños en tierra extraña y sospechan, con mucha frecuencia, que están en territorio enemigo. Las maneras de llevar el exilio son tan diferentes como cada alma. Todo exhiliati recuerda que lo echaron de su casa y eso no lo hace muy feliz y, por si fuera poco, recuerda que está obligado a hacer algo para volver y no piensa hacerlo si lo obligan. Algunos exhiliati son demasiado selectivos con las misiones que toman y muchos están tan furiosos que prefieren no regresar a casa y vivir una vida breve tras otra, sin intenciones de cumplir jamás una misión.

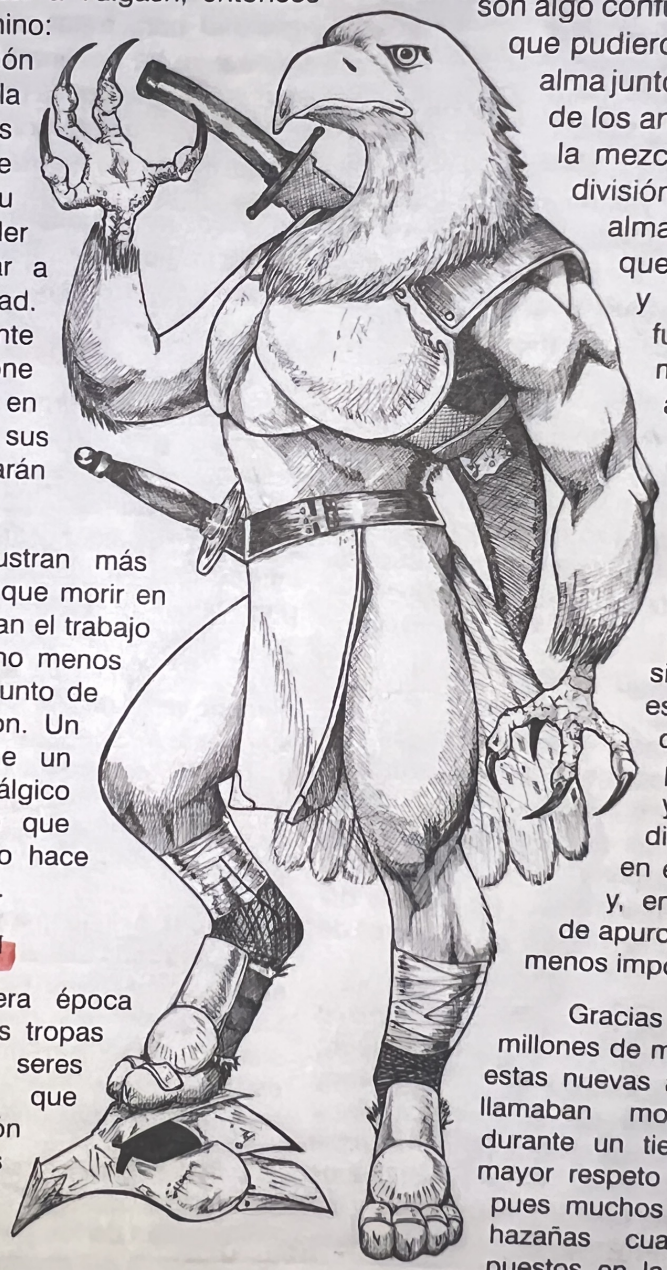
En Tiamat, reconoces a un exhiliati de inmediato: es el antisocial que agrede física y verbalmente a la primera oportunidad; muchos de ellos tienen profesiones peligrosas como criminales o policías y muchos pueden dedicarse a deportes extremos que les den la sensación de volar. Si alguien le menciona una misión y no reacciona favorablemente más vale alejarse de él con toda la rapidez posible, ya que significa que no está del todo despierto.

Sin embargo, cuando un exhiliati encuentra a algunas personas que son especiales para él, ya sean amigos o miembros de su familia temporal, su naturaleza cambia, se ven amables y hacen lo posible por facilitarles la vida; aunque siguen enojándose con frecuencia, saben proteger y apoyar a los que quieren sin vivir encima de ellos. Estos lazos

son muy importantes para el joven exhiliati y trata de mantenerlos durante toda la vida que le tocó en suerte.

El exhiliati maduro

En algún momento, durante el exilio, al exhiliati le llega la madurez y es entonces cuando quiere regresar a Ydigash, entonces sólo tiene un camino: Aceptar una misión y tratar de cumplirla hasta el final. Muchos exhiliati tiene que recordar cuál es su objetivo para no perder la paciencia y echar a perder su oportunidad. Si tiene suficiente perseverancia y pone toda su capacidad en cumplir el objetivo, sus compañeros lo ayudarán a llegar a casa.



Pocas cosas frustran más a un exhiliati maduro que morir en una misión, no soportan el trabajo desperdiciado y mucho menos saber que estaba a punto de regresar y que fallaron. Un agente veterano tiene un carácter más nostálgico que el novato, sabe que ha fracasado y eso lo hace volverse perfeccionista.

Mondain

Durante la primera época de la Última Savas las tropas se enfrentaron con seres casi desconocidos que diezmaron la población y que hoy conocemos como divaneh. Las principales bajas se dieron entre los Glavari y los Odledas, muchos otros tipos desaparecieron del Universo y la guerra parecía perdida. Ante esta situación, el consejo de batalla, formado por cinco seres, de los más antiguos y mejor preparados, se reunieron para decidir que hacer, pues rendirse era imposible. Fue un odleda quien convenció a los miembros del consejo para que dividieran a los Edzavi, de tal manera que hubiera más manos para defender las posiciones.

Las razones que generaron esta decisión son algo confusas, pero es innegable que pudieron dividir la energía del alma junto con las características de los animales que conforman la mezcla de un edzavi. Esta división dio como resultado almas con forma de animal que camina en dos patas y manos; aunque no fue perfecta, ya que muchas de las nuevas almas conservaron algunos rasgos de los otros animales que formaban el edzavi, como garras, cuando se trata de toros u hocicos afilados, si era un gato, pero estos pequeños defectos fueron pasados por alto ya que estaban diseñados para servir en el frente de batalla y, en esos momentos de apuro, el aspecto era lo menos importante.

Gracias a la ayuda de millones de mitades de Edzavi, estas nuevas almas, a las que llamaban mondain, gozaron durante un tiempo de mucho mayor respeto que los Glavari, pues muchos recordaban sus hazañas cuando ocupaban puestos en la vanguardia; sin embargo, su fama se eclipsó casi tan rápido como la consiguieron y ahora algunos mondain tratan de recuperar la fama de sus mayores.

Una vez terminada la Última Savas, el Universo los premió con un planeta y la autonomía para regirse. El planeta que les entregaron se llama Arrandh y era tierra virgen hasta que los mondain llegaron para convertirse en el tipo de alma dominante. El clima de Arrandh es tropical con variantes de clima muy tenues, los cuarteles, como le dicen a sus ciudades, se encuentran en la franja más cálida de los bosques; este planeta cuenta con lo suficiente para sobrevivir sin demasiado esfuerzo: pesca y caza al por mayor, maderas duras, excelentes para armas y escudos y algunos yacimientos minerales. En este planeta, los mondain prosperaron y se cree que la población es de 115 millones de seres de diferentes especies animales, todos vertebrados y principalmente mamíferos.

Los mondain suelen coleccionar armas, pues para ellos no son solo instrumentos, son su fuerza representada físicamente; las casas mondain suelen estar adornadas con el arma de algún antepasado que haya prestado servicios en la Última Savas y aquel que no posee ese preciado tesoro se siente obligado a hacer famosa su arma y dejársela a sus hijos.

El mondain visitante

Cuando un mondain visita Tiamat lo hace como si fueran vacaciones, viene a descansar entre dos misiones o a estudiar otras formas de combate que les parezcan interesantes. Los planetas depauperados les dan grandes fuentes de conocimientos cuando se trata del arte de la guerra y ese es el principal interés de este tipo de almas.

Cuando habitan en un cuerpo humano se mezclan muy bien con la población local, aunque tienen un sentido de la moda muy peculiar, les gustan las ropas cómodas y los colores brillantes. Los mondain suelen resultarles simpáticos a los humanos depauperados, aunque son reservados y no suelen revelar información de su vida privada.

También les gusta el deporte, sobre todo las artes marciales, y muchos dedicarían su vida a ellas con la esperanza de llevar ese conocimiento a otras vidas; pero la vida en el ejército también les gusta y hacen buenos soldados. Otras profesiones en las que se destacan es la de guardias privados, la de policías y la de maestro de artes marciales.

El mondain agente

Este tipo de alma es de las primeras en las que se piensa cuando uno busca un elemento para cumplir una misión ya que tiene bastante habilidad para tratar con todos los tipos de almas y se ha entrenado durante varias vidas para aprender técnicas de combate y tiene un carácter sereno, también sabe conservar la sangre fría en los momentos de necesidad.

Para un mondain cumplir una misión es realizar las acciones necesarias, en el momento preciso y sin excusas.

Odleda

Los odleda son uno de los tipos que se encargan de mantener el orden dentro del Universo y se asemejan a un primate, una especie de gorila de tres metros de alto, muy ancho de espaldas y tienen cuatro brazos, su cuerpo cubierto de vello oscuro resulta bien proporcionado a su figura, sus extremidades son fuertes y potentes. El planeta de estas almas se llama Milanev, se dice que es un planeta lleno de selvas y con clima tropical durante la mayor parte del año y la época más fría es la temporada de lluvias; cuenta con recursos muy amplios de flora y fauna, pero nadie puede afirmarlo ya que su frontera está cerrada.

Milanev tiene una barrera que lo protege; es importante para el Universo ya que en ella se encuentra la Gran Biblioteca, a la cual llaman Láduga, esta es la memoria del Universo, en ella se lleva registro de todas las acciones de cada alma y los odleda son los encargados de mantener sus funciones en marcha.

Los odleda tuvieron un papel muy importante durante la Última Savas, se encargaban de los suministros y de coordinar las acciones del ejército defensor del Universo. Estas acciones rutinarias ayudaron a ganar la Última Savas porque los defensores del Universo hubieran sucumbido grupo a grupo, si no fuera por su presencia y su capacidad de administrar.

Los odleda fueron el factor determinante para unir a las almas contra la amenaza de la Nada; y fueron quienes tuvieron la idea que terminó de inclinar la balanza a favor: crear a los mondain. Esta acción se hizo justo a tiempo, las fuerzas enemigas estaban creciendo y, si los defensores del Universo hubieran mantenido sus posiciones, la Última Savas se hubiera perdido sin remedio.

Unavezqueregresaron a Milanev, estas almas se convirtieron en un centro de información para captar datos sobre los divanay, y son quienes mantienen a los Glavari al tanto de todas las novedades que ocurren en el Universo. Estos dos tipos de almas tienen una relación estrecha y son muy efectivos en sus distintos campos.



No es frecuente que un Odleda abandone Milanev, y cuando lo hacen es animados por los guardianes de Láduga. Algunos ancianos aseguran que es bueno que los jóvenes salgan, así estarán mejor preparados para entender la forma en que viven las distintas almas que habitan en los planetas depauperados, los viajes les ayudarán a comprender los problemas y a mantener la información de la biblioteca al día. Además, un poco de experiencia de campo les ayudará a defender con más eficiencia la Biblioteca.

EL ODLEDA VISITANTE

Como todos los planetas depauperados, Tiamat es un destino frecuente para los odleda; la depauperación y todos sus efectos son un campo de estudios que les llama la atención y consideran que no hay mejor manera de estudiarlo que viviéndolo como uno de los depauperados.

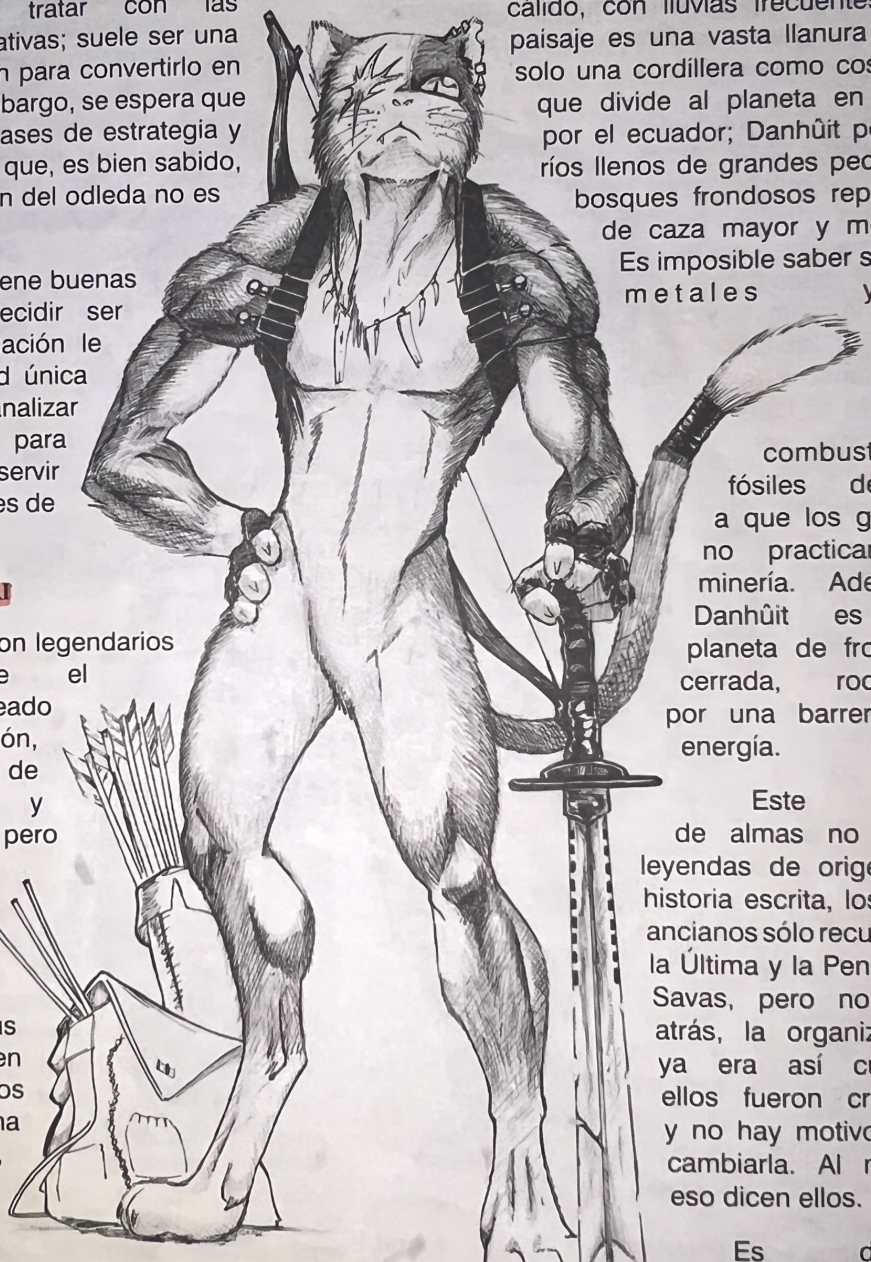
Unodleda visitante es grande, ancho y macizo, pareciera como si su cuerpo no pudiera contener a su espíritu, estos seres demuestran desde pequeños una gran inteligencia y una fortaleza física evidente; cuando son adultos llegan a medir casi dos metros. Suelen presentarse muy limpios y bien peinados, tienen un gusto sobrio y conservador para el vestido y el calzado.

Escogen profesiones que les permitan manejar datos, como el de investigador, científico y especialista en informática. También encuentran atrayente la idea de transmitir conocimientos, así que con frecuencia se vuelven maestros o bibliotecarios.

El odleda Agente

Como los odleda son inteligentes, por lo regular, pueden desplegar un gran carisma cuando se trata de hablar con depauperados y otros agentes, al igual que tener la diplomacia suficiente para tratar con las organizaciones nativas; suele ser una excelente elección para convertirlo en un agente. Sin embargo, se espera que tengan algunas bases de estrategia y administración ya que, es bien sabido, la principal función del odleda no es el combate.

Y el odleda tiene buenas razones para decidir ser agente: esta situación le da la oportunidad única de recolectar y analizar datos inéditos para llevar a Milanev y servir mejor a los agentes de futuras misiones.



Glavari

Los glavari son legendarios guerreros que el Universo ha creado para su protección, una mezcla de guardaespaldas y servicio secreto; pero eso no evita que algunos los consideren los esclavos de la Voluntad Superior. Sus almas se ven felinas, sus cuerpos mantienen una posición erguida, sus manos son de cuatro garras retráctiles y poseen cola. Las hembras poseen cuatro pares de pechos que abarcan torso y abdomen. Quienes los han visto los confunden con mondain de gatos domésticos, porque sus rostros tienen rasgos felinos, bigotes y orejas puntiagudas.

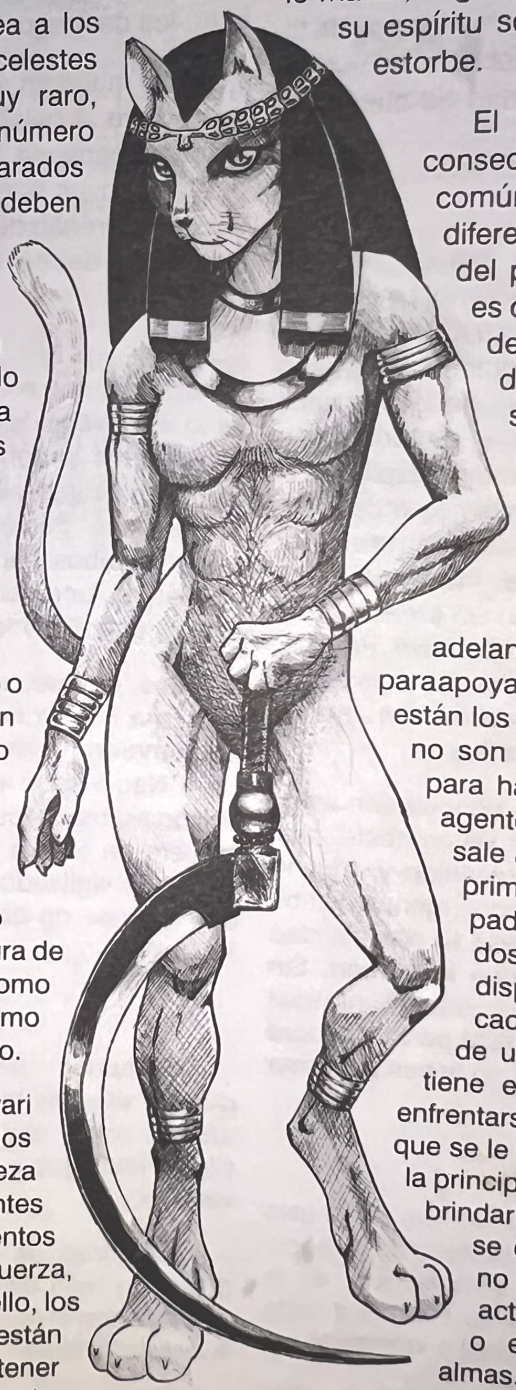
Ellos no cuentan con un planeta de origen, sin embargo, hay un planeta que es su centro de entrenamiento y cuartel general llamado Danhûit; era un planeta abandonado antes de que el Universo pusiera al primer glavar en él, flotaba entre dos soles, así que su clima es cálido, con lluvias frecuentes, el paisaje es una vasta llanura con solo una cordillera como costura que divide al planeta en dos por el ecuador; Danhûit posee ríos llenos de grandes peces y bosques frondosos repletos de caza mayor y menor. Es imposible saber si hay metales y combustibles fósiles debido a que los glavari no practican la minería. Además, Danhûit es un planeta de frontera cerrada, rodeado por una barrera de energía.

Este tipo de almas no tiene leyendas de origen, ni historia escrita, los más ancianos sólo recuerdan la Última y la Penúltima Savas, pero no más atrás, la organización ya era así cuando ellos fueron creados y no hay motivo para cambiarla. Al menos eso dicen ellos.

Es distinto cuando hablan del origen personal de cada uno, el Universo tomó la energía resultante de un cataclismo universal para crear cada glavar, los hay creados de la destrucción de un planeta, de la

extinción de un sol, de un cometa agonizante, del choque de dos meteoritos... La lista es increíble y cada glavar se siente honrado de saber de donde tomó el Universo energía para crearlo.

Como el Universo crea a los glavari a partir de eventos celestes son un tipo de alma muy raro, apenas son quinientos, un número en realidad ridículo comparados con el tamaño del área que deben proteger. Su organización consta de tres castas, cada una con su finalidad especial y todos son estrictos con el protocolo que las rige. La categoría más baja son doscientos criadores, quienes se quedan en casa y educan a los futuros agentes hasta que terminan su entrenamiento; Sobre ellos se encuentran las fuerzas de soporte, cien cachorros o agentes novatos, que suplen a las bajas en el grupo principal, la elite, conocida como vigilantes, que son los doscientos agentes veteranos; el vigilante de mayor poder es llamado Capitán y es quien se asegura de que las cosas marchen como siempre han marchado: Como un equipo eficaz y ordenado.



En Danhûit, los glavari son entrenados por los criadores con celo y firmeza para convertirlos en agentes eficaces, sus entrenamientos insisten en generar fuerza, resistencia y voluntad; por ello, los glavari son las almas que están mejor preparadas para obtener resultados positivos. Nada les puede, ni les debe tentar el corazón; algunos tipos se preguntan si un glavar tiene corazón, ya que son tan despiadados que las leyendas dicen que han llegado a matar rehenes en beneficio de la misión. Entre los glavari es regla que los rehenes no importan: Si es posible salvarlos lo hacen; si son heridos no se preocupan, habrá tiempo de curarlos. En caso de que sea imposible salvar al rehén lo matan, según ellos siempre será mejor que su espíritu se libere a que su cuerpo les estorbe.

El entrenamiento tiene otras consecuencias, el glavar por lo común se siente aislado, no es sólo diferente al resto de los habitantes del planeta donde se encuentre, es diferente al resto de las almas del Universo. No nace para disfrutar, sino para combatir, sus vidas son el tránsito de un combate a otro, sin armar lazos con otras almas; sabiendo de antemano que todo es temporal.

Para ayudarlo a salir adelante de esos sentimientos y para apoyarlo en sus primeros combates están los padres ya que los criadores no son los únicos que intervienen para hacer de un glavar un buen agente. Cuando un cachorro sale al Universo para cumplir su primer misión se le asignan dos padres, sin importar el sexo, dos vigilantes que estarán a su disposición para aconsejarle al cachorro como actuar en caso de una emergencia ya que no tiene experiencia suficiente para enfrentarse a todas las dificultades que se le presentarán. Sin embargo, la principal función de los padres es brindarle apoyo moral para que no se desespere con cosas que no puede resolver, como la actitud de los depauperados o el rechazo de las otras almas.

Los medios por los cuales se comunican padres y cachorros podrían parecer lentos, muchos escogen un paraje de Danhûit para dejar mensajes, ya que no pueden estar

interrumpiendo a sus padres, deben recordar, en todo momento, que son agentes y tienen sus propias misiones que cumplir. El cachorro lentamente deja de depender de sus padres, por orgullo más que por otra cosa. Después de doce vidas, padres y cachorros, sólo se encuentran para comentar los resultados de la misión y, a los quince, el cachorro se vuelve padre y tiene la responsabilidad de cuidar de su propio cachorro.

El glavar agente

Es un hecho que los glavari no son visitantes, pues nacieron para cumplir misiones, por lo tanto el glavar nunca llega a Tiamat como visitante. Es imposible distinguirlos del grueso de la población, una vez que un glavar nace su cuerpo es humano y los hay de todo tipo y condición. Son reservados y muy disciplinados, en ocasiones exigen de sí mismos más de lo que pueden dar; cuando trabajan prefiere ser su propio jefe, o suelen tener trabajos que no lo mantengan encerrados en un lugar todo el día como comunicador o detective privado; Aunque le podría parecer atractivo convertirse en abogado o policía para ayudar a mantener el orden entre los depauperados.

El glavar como agente conoce diferentes tácticas a la hora de entrar en combate, casi nunca lo encuentran desprevenido y, mucho menos, sin un plan de contingencia; sabe cómo ver el problema en toda su complejidad y con todos los factores que lo forman. Sin embargo, esta estrella del combate universal tiene un gran problema: le falta paciencia para tratar con compañeros que no tienen la misma lista de prioridades que él.

Asti

El asti es el nombre con el cual está registrada un alma en la biblioteca de Milanev; esta etiqueta es única e intransferible, es la manera en la que el Universo conoce a cada alma y, por lo tanto, es original e irrepetible.

Aunque el asti es suficiente en la mayoría de los casos, hay tipos que deciden agregar algo más para destacar su individualidad.

Las almas que hacen esto con más frecuencia son:

Los elementales agregan su casta, después de su nombre, a modo de apellido: los de tierra agregan Labeshad; los de agua, Lam; los de fuego, Nur; y los de viento, Rua.

Los mondain, originalmente agregaban a su nombre la palabra “antes” y el animal que formaba parte de la mezcla de edzavi de la que provenían; pero los hijos de dos mondain siempre agregan después del “antes” el animal al cual le deben la característica extra que poseen.

Los glavari agregan alguna frase relacionada con el evento astronómico del cual sacó el Universo la energía para crearlo. Como los eventos astronómicos de los que nacen suelen repetirse ellos tratan de no tener dos definiciones iguales, de tal manera que dos glavari, ambos nacidos de la destrucción de un planeta, uno podría elegir llamarse Orbe en caos y, otro, Errante perdido.

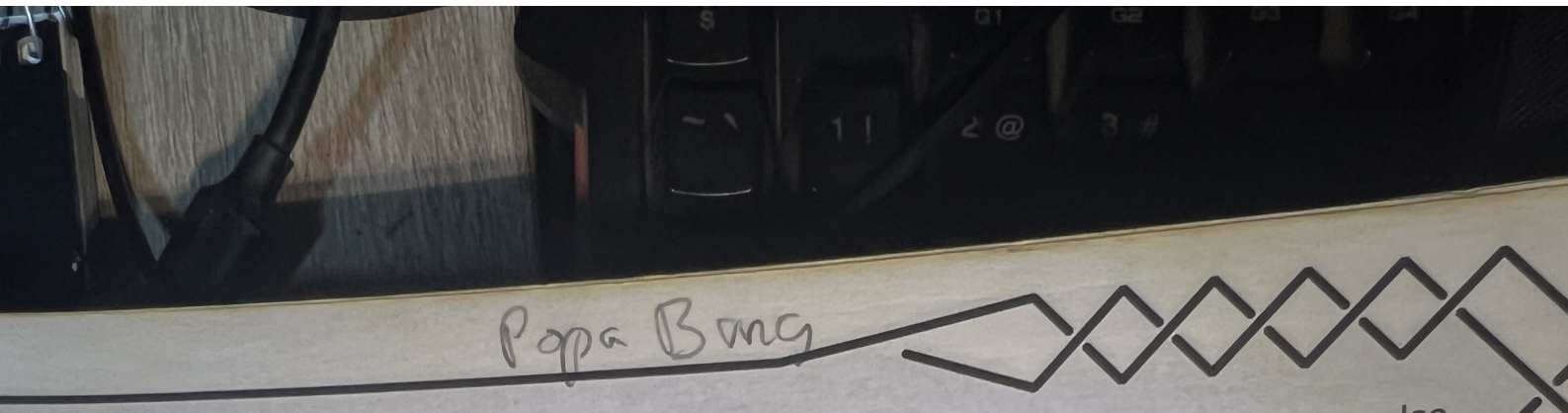
Los exhiliati son un caso particular en cuanto a asti ya que siempre tienen nombres que empiezan con Y, casi siempre con sonido de i. Nadie sabe porqué sucede, pero pasa en todos los casos; muchos creen que es la manera en la que el Universo les señala que los sigue vigilando, aunque es más probable que se trate de una característica cultural de Ydigash.

Punah

El punah define la cantidad de vidas que un alma ha tenido, cada punah marca el tránsito de un cuerpo a otro y, en ocasiones, podría distinguir a los agentes novatos de los veteranos.

El punah se define al azar cuando se genera la hoja del agente. Se tira 1d20 y, de acuerdo con el tipo, se suma el modificador de la siguiente tabla.

Edzavi	+1	Exhiliati	+2
Humano	+0	Mondain	+2
Elemental	+0	Odleda	+2
Emmoi	+1	Glavar	+3
Coranaid	+1		



Mientras más ha vivido un alma obtiene más beneficios. Muchos conocimientos se quedan en el alma después de repetidas experiencias y, en la vida actual, le generan nociones de dichos conocimientos, que le permiten mejorar con más facilidad.

Las nociones que un alma obtiene por punah dependen de dónde haya pasado el alma sus vidas. Un agente veterano que haya cumplido muchas misiones en diferentes partes de Tiamat es el candidato ideal para obtener la noción de políglota.

El número de nociones que el alma gana depende del punah, para ver cuántas nociones gana un alma hay que consultar la siguiente tabla.

1 - 8 =	0	15 - 16 =	4
9 - 10 =	1	17 - 18 =	5
11 - 12 =	2	19 - 20=	6
13 - 14 =	3	21 - + =	7

Estas nociones son gratis y las que las almas aprenden con más facilidad son: [oficio artesanal], arcanos, etiqueta, diplomacia, herbolaria, [música], [adivinación], [defensa personal], evasión, despojar, [armas de filo], [artes marciales], y políglota. Sin embargo, estas no son las únicas que un alma puede obtener, toda alma tiene experiencias distintas y estas nociones dependen de los gustos que tenga; después de todo, se aprende con más facilidad lo que nos agrada.

Una vez que el alma ha despertado debe decidir si acepta el compromiso y hasta dónde arriesgará su vida y quizá sus futuros punah.

Capítulo III
El Compromiso

Antes de aceptar una misión, hay que saber qué se espera de cada agente y cuál es la calidad de su compromiso.

Hay distintas clases de compromiso, tantas como personalidades en las almas, pero ninguno de estos es obligatorio; las almas tienen diferentes razones para aceptar uno de ellos y todo agente debe medir las consecuencias antes de firmar un contrato, porque una vez tomado, no es posible negar la obligación que se adquiere.

Los humanos depauperados no pueden adquirir un compromiso ya que el Universo los considera menores de edad, incapaces de responsabilizarse por su planeta ni de defenderse de lo que los amenaza. Es importante que los agentes comprendan esto y entiendan que no pueden abusar de ellos impunemente sólo porque no son un alma completa.

La población nativa

El 10% de la población de Tiamat se considera la reserva del planeta. Son almas completas que pueden o no estar despiertas, pero que tienen el potencial necesario para presentar batalla y pelear por su supervivencia y la seguridad de la Doncella de la Vida.

Estas almas completas no tienen nada que envidiarle a los visitantes que llegan a Tiamat a cumplir una misión, pero les tocó vivir en una era donde las decisiones no son fáciles.

Una vez que el alma humana ha despertado, debe decidir entre los tres caminos que se le presentan: Asociarse a La Caballería Espiritual, integrarse a los Superiores Desconocidos o prestar servicio como Agente.

Las dos primeras de sus opciones involucran asociaciones que llevan mucho tiempo trabajando y que no tienen registro en la historia escrita del planeta. Sin embargo, si un humano decide pertenecer a estas asociaciones cerrará el camino del agente detrás de sí y sus responsabilidades serán otras, así que no podrá salir a misión.

Caballería Espiritual

Un agente en Tiamat no debe sentirse solo cuando se encuentra en misión, si necesita ayuda, refugio o consuelo siempre puede apoyarse en la Caballería Espiritual. Suena simple, pero la Caballería Espiritual tiene un papel vital en la defensa del planeta.

Muchos agentes veteranos no se preguntan cómo fue que apareció la Caballería Espiritual, pero aseguran que un buen número

de miembros forma parte de ella desde que el primer divanay pisó Tiamat, hay agentes que deben el buen fin de varias misiones al mismo humano.

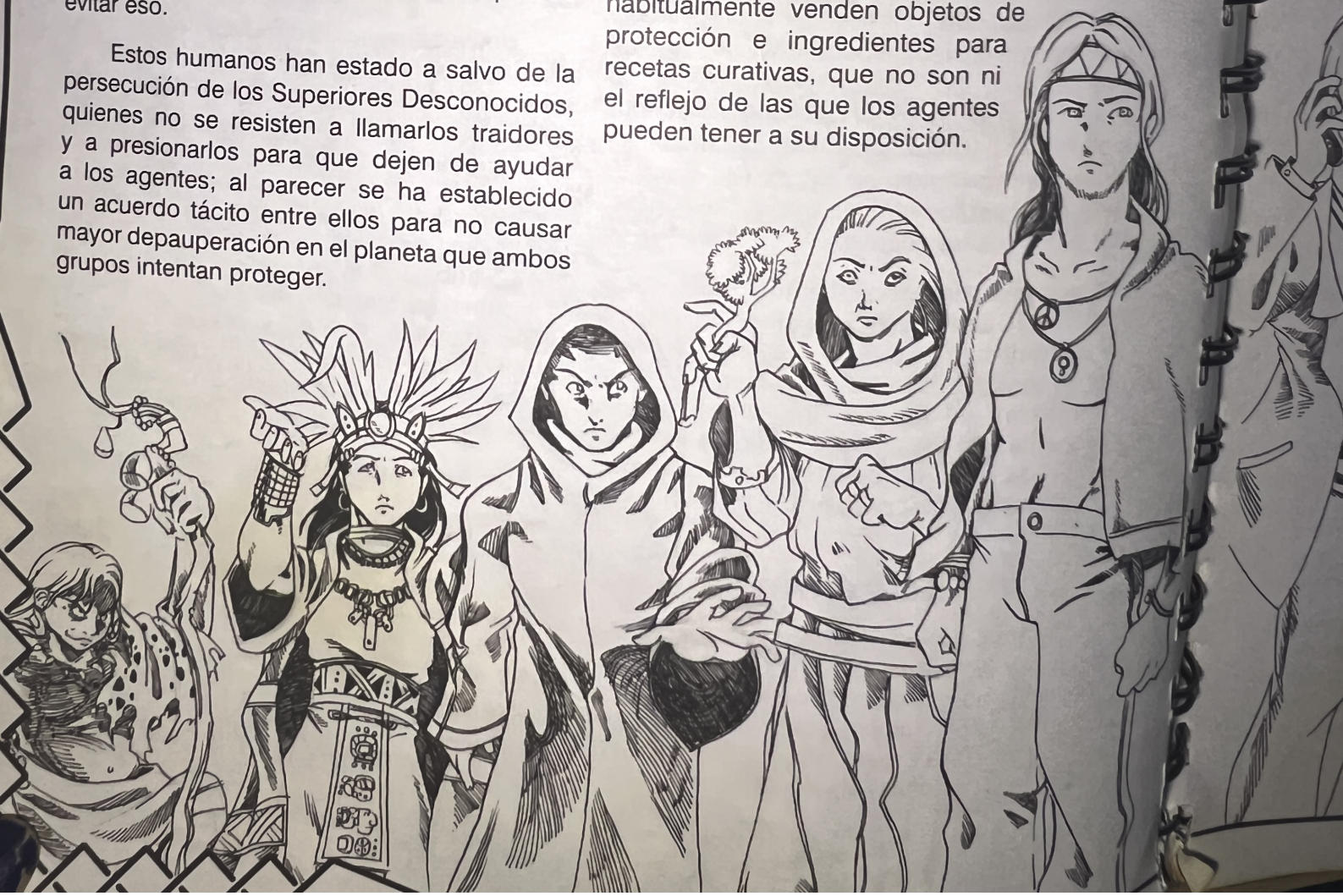
Todos los miembros de la Caballería Espiritual pertenecen al 10% y se cree que el Universo provoca el despertar de estos humanos para ayudar a los triunviratos en misiones peligrosas y para servirles como guía a los agentes libres que llegan por primera vez a Tiamat.

A diferencia de sus contrapartes, los Superiores Desconocidos, estos humanos trabajan solos, dicen que esto se debió al cisma ocurrido en la edad media de Tiamat; al parecer los Superiores Desconocidos se quedaron con toda la organización y se dedicaron a separar a aquellos que no seguían sus parámetros de normalidad. Esto no evitó que el Universo siguiera despertando a aquellos en quienes recaía la responsabilidad de proteger el planeta, ningún intento de los otros ha podido evitar eso.

Estos humanos han estado a salvo de la persecución de los Superiores Desconocidos, quienes no se resisten a llamarlos traidores y a presionarlos para que dejen de ayudar a los agentes; al parecer se ha establecido un acuerdo tácito entre ellos para no causar mayor depauperación en el planeta que ambos grupos intentan proteger.

A causa de esa separación los miembros de la Caballería Espiritual se fueron anexando a diferentes tradiciones místicas, ya fuera para instruir a los depauperados que las conformaban o para buscar la verdad entre sus hallazgos; por eso es que han generado gran tolerancia a todo tipo de filosofías y religiones y, en la edad moderna, han resultado ser algo sincréticos, no suele importarles mucho discutir las teorías de la cábala y seguir los ritos vudú al mismo tiempo.

La Caballería Espiritual se toma con filosofía su despertar, algo dentro de ellos les informa que hay algo que esperar pero eso no se convierte en una obsesión. Habitualmente siguen con sus vidas hasta que son requeridos y, con frecuencia, establecen negocios de tipo espiritual, no se sabe si para sacarle provecho a sus conocimientos o para que los agentes puedan encontrarlos con más facilidad. Este tipo de negocios prospera con su clientela de depauperados en busca de algo en que creer; habitualmente venden objetos de protección e ingredientes para recetas curativas, que no son ni el reflejo de las que los agentes pueden tener a su disposición.



Para estos humanos no hay confusiones: los agentes que lo necesitan toman precedencia a su negocio, sus intereses e, incluso, su familia; hacen todo lo que esté en su mano para llevar la misión a buen término y, aunque quizá no hagan mucho trabajo de campo ni asistan en muchas peleas, son excelentes sanadores y grandes fabricantes de talismanes.

Superiores Desconocidos

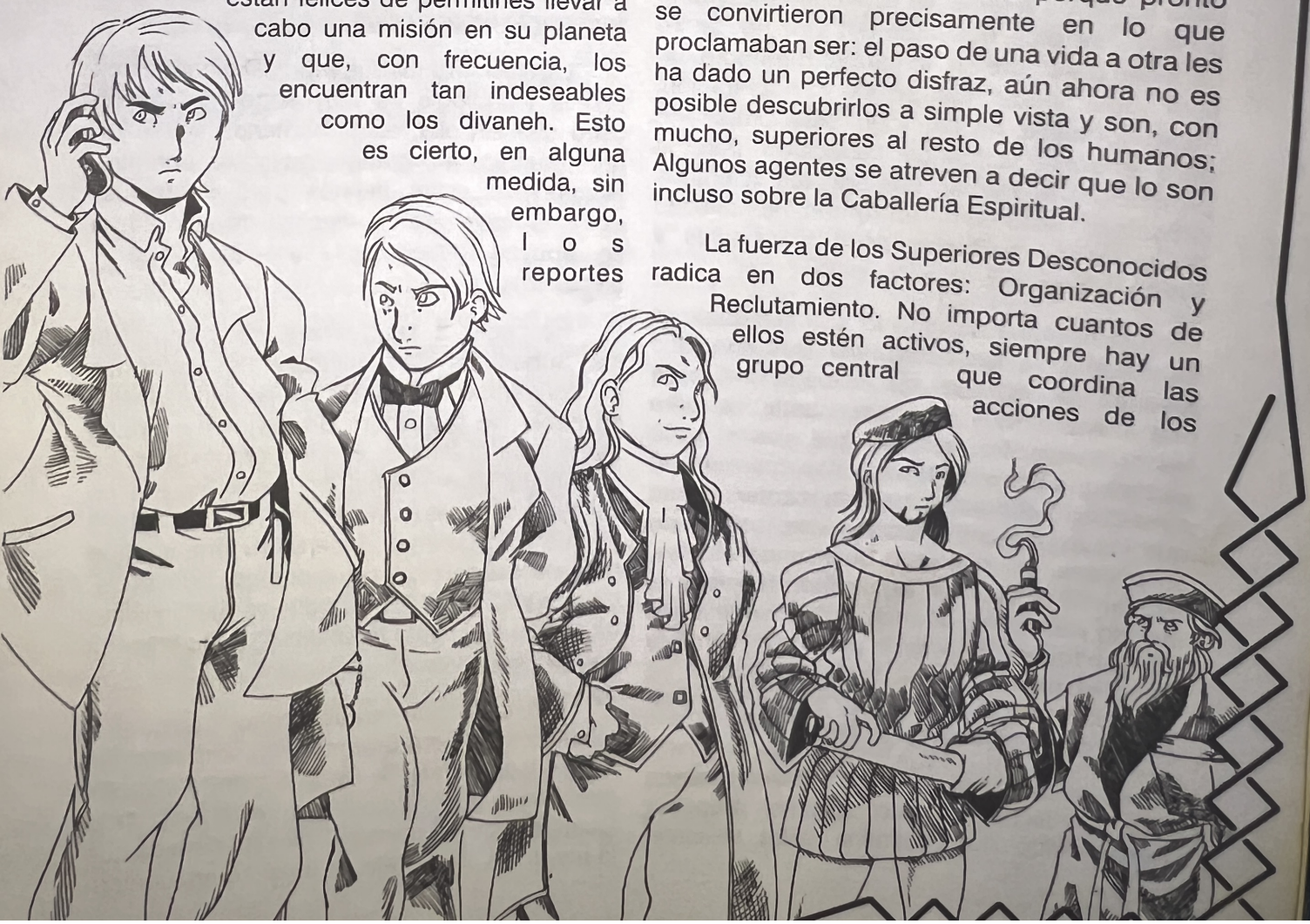
Innumerables misiones han sido detenidas por sus manos, cientos de agentes han caído en misión por causa de ellos; su nombre provoca terror en agentes veteranos que jamás se han detenido para atacar a un divanay. Ellos son los Superiores Desconocidos y no son cosa de juego.

Los agentes saben bien que las almas completas son escasas en Tiamat y no todas ellas colaboran; han aprendido, a lo largo de siglos, que los Superiores Desconocidos no están felices de permitirles llevar a cabo una misión en su planeta y que, con frecuencia, los encuentran tan indeseables como los divaneh. Esto es cierto, en alguna medida, sin embargo, los reportes de misión revelan sus motivos, los cuales no son tan claros como cabría esperarse.

Agentes veteranos, héroes de las primeras misiones en Tiamat, hablan del nacimiento de los Superiores, aseguran que al principio pertenecieron a la Caballería Espiritual y que se separaron por razones de orgullo. Un grupo de la Caballería convino que ellos habían sido elegidos para defender su tierra, y que no necesitaban ya de los "grandes enviados" para resolver sus problemas: ellos no eran inferiores, ya no tenían nada que aprender.

Tiempo después, este grupo de inconformes se unió como una sola asociación y empezaron a llamarse a sí mismos Superiores Desconocidos. En esos tiempos, a los agentes el nombre les provocaba una sonrisa, esos humanos, almas completas, tenían el descaro de sentirse superiores a la población depauperada de Tiamat y pretendían mantenerlo en secreto; la sonrisa no les duró mucho porque pronto se convirtieron precisamente en lo que proclamaban ser: el paso de una vida a otra les ha dado un perfecto disfraz, aún ahora no es posible descubrirlos a simple vista y son, con mucho, superiores al resto de los humanos; Algunos agentes se atreven a decir que lo son incluso sobre la Caballería Espiritual.

La fuerza de los Superiores Desconocidos radica en dos factores: Organización y Reclutamiento. No importa cuantos de ellos estén activos, siempre hay un grupo central que coordina las acciones de los



miembros de su afiliación y está atento al nacimiento de humanos que pertenezcan al 10%, buscando recuperar a los miembros que han pasado al reciclaje y, a su vez, reclutar para su lado almas que no estén comprometidas con la Caballería Espiritual. El paso de los siglos les ha permitido anexar un buen número de almas que pertenecían a la Caballería Espiritual, hay agentes que llaman a esto corrupción, ellos lo llaman reclutamiento. Este grupo central es difícil de desarmar, por un lado, los agentes no pueden destruir un alma completa y, por el otro, han cubierto todo rastro que permita conocer la ubicación de sus emplazamientos.

Cuando los Superiores Desconocidos reclutan o recuperan un alma completa no son capaces de esperar pacientemente el despertar, como lo hacen los humanos de la Caballería Espiritual, prácticamente los obligan. Fuentes poco confiables aseguran que los Superiores Desconocidos crían a sus miembros viejos para volverlos a tener en activo lo más pronto posible, se dice que cuentan con un centro especial para este fin, lo llaman Babhedra, en este lugar, mitad campo de concentración, mitad fortaleza militar, todo está preparado para entrenar soldados especiales para la protección de Tiamat; Los agentes veteranos consideran esto como un rumor: Tal cantidad de humanos perfeccionando universales y siddhi debería llamar la atención.

Un humano no afiliado ni a la Caballería Espiritual ni a los Superiores Desconocidos resumió la filosofía de estos últimos de una manera muy sencilla: Tiamat es para los humanos. Por sencillo que suene, es la verdad que han visto los agentes, quienes han atestiguado el buen trabajo de mantenimiento que los Superiores Desconocidos realizan en su planeta, los han visto deteniendo rituales, ayudando fantasmas, expulsando rebeldes e, incluso, eliminando divaneh; pero no se detienen ahí, han tratado de evitar la pérdida de semillas de panspermia, de frenar la depauperación, ya sea por medio de prevención o violencia, y de arrojar agentes fuera de su planeta.

Esta última tarea es la que ha causado más conflictos, puesto que el Superior Desconocido no discrimina entre visitante, rebelde o agente y ni siquiera considera a los elementales como humanos; cualquiera que se salga de sus estrechos parámetros de humanidad, de inmediato se convierte en una amenaza para ellos y los reportes de agentes en misión afirman que ven a los mismos como estorbos en sus propias misiones, dicho sea de paso, habitualmente se trata de eliminar al mismo divanay.

Al parecer los Superiores Desconocidos han decidido convertirse en los paladines de los depauperados, porque los reportes afirman que las relaciones que mantienen con la Caballería Espiritual son muy tensas y porque no frenan el avance de la tecnología, sino todo lo contrario, agentes veteranos confirman haber encontrado Superiores Desconocidos portando celulares al principio del siglo XX; los más cínicos de los reportes señalan que la tecnología al alcance de la población de Tiamat son artefactos descontinuados por los Superiores Desconocidos, que venden para financiar la organización.

La relación de los Superiores Desconocidos con la tecnología es muy estrecha, parece claro que sin ella, estos humanos no serían una amenaza tan grande, pues sus aparatos electrónicos están hechos para interactuar con sus universales y muchas de sus siddhi se apoyan directamente en máquinas y electricidad.

Respecto a las fuerzas de campo de los Superiores Desconocidos los informes se contradicen de maneras espectaculares: se habla de cazadores de visitantes, brujos mecánicos, chamanes de intercomunicaciones y médicos cibernéticos; los glavari no suelen ver estos reportes como fuentes muy confiables ya que consideran que fueron reportados aún bajo efectos del pánico que provoca la leyenda. Lo que los confiables guardianes del Universo no toman en cuenta es que bajo cada leyenda hay trazas de verdad.

Otro factor que los hace temibles es que los miembros de esta organización son inmunes a las resoluciones de un juicio de triunvirato, puesto que el Universo los sigue considerando Guardianes de Tiamat. La única manera de que la ley universal los afecte es si se encuentran

dentro del territorio establecido como Cuartel General durante el pacto de un triunvirato con un miembro de la Caballería Espiritual.

De lo único que se puede tener la seguridad de su existencia es que la infantería de los Superiores Desconocidos está conformada por humanos que funcionan casi como agentes, con universales finamente entrenados y pleno conocimiento de sus siddhi, en eso le llevan ventaja a muchos agentes novatos; Además, tienen la ventaja de saber usar armas de fuego, contundentes o de filo y uno o dos estilos de combate a manos libres. Estos Superiores Desconocidos son los que llevan a cabo la mayor parte de las misiones de mantenimiento en el planeta.

Se recomienda a los agentes que no llamen la atención de los Superiores Desconocidos por el bien de la misión.

Los Agentes

Sin importar si se trata de un humano o un enviado, desde el momento en el que un alma despierta es candidata a ser reclutada para una misión y se le considera agente.

Cuando dos o más almas en somnolencia se encuentran, se reconocen y se dan cuenta de que están despertando por una razón, es el momento de la elección. Todas las almas pueden decidir, excepto los glavari, entre seguir adelante para cumplir la misión y adquirir el rango de agentes cuando lleguen al despertar, o no hacerlo y regresar al sueño profundo (o a la duermevela en el caso de los exhiliati) para vivir su punah como visitantes y en paz. A las almas que decidan no comprometerse les basta con expresar su voluntad, pero no podrán volver a despertar hasta su siguiente vida.

En Tiamat trabajan dos tipos de agentes, los libres y los de triunvirato; cada uno de estos tipos depende de la personalidad del alma y reacciona de diferente manera ante las responsabilidades que implica la misión.

Se considera a todo agente que no entra en un triunvirato como libre y es el tipo de agente más común porque es el que requiere menos esfuerzo y le permite independencia de acción. Los glavari a veces los llaman voluntarios, porque su nivel de compromiso no les evita tener una activa vida social entre los depauperados y, con una frecuencia que los guardianes universales no alcanzan a comprender, vivir una vida digna de cualquier humano. Esta familiaridad con los humanos suele causarles conflictos cuando las necesidades de su vida y las de la misión coinciden; es difícil pedirle a un padre, que es un agente libre, abandonar a sus hijos en medio de la noche o que no se presente a la fiesta de cumpleaños de su madre.

Sin embargo, los agentes libres son almas que aceptan la misión y se dedican a ella. En ocasiones varios pueden trabajar en un grupo muy unido aunque, por lo regular, cada miembro trabaja por su lado y procura mantenerse en contacto con sus compañeros en caso de que descubra algo importante o surja alguna emergencia.

Estos agentes provocan reacciones muy encontradas entre los veteranos, algunos los consideran héroes más allá del deber y, otros, locos que buscan su destrucción. Si bien nadie puede negar que cumplen con sus misiones, en la mayoría de los casos, también se arriesgan demasiado a dejarla inconclusa, ya que el Universo no les da las ventajas ni el poder que alcanza un triunvirato, ni pueden proclamarse como representantes de las leyes universales. Su situación es incluso peor que la de un soldado trabajando detrás de las líneas enemigas: demasiado lejos para esperar refuerzos, demasiado cerca de la acción como para ignorar los peligros. Sin olvidar que posiblemente se esté jugando sus próximos punah, si resulta que las fuerzas del divanay eran muy superiores a las de su grupo.

La mejor posición en la que se puede encontrar un agente libre es como apoyo para un triunvirato. Generalmente este tipo de agentes se mantiene al tanto de la misión, recaba información y participa sólo en escaramuzas preparadas con mucha anticipación que le permitan organizar su vida, conseguir una coartada y encontrar la manera de no poner en peligro la vida de su familia humana.

Como agente libre, los tipos tienen diferentes cualidades que los pueden ayudar a cumplir el reto:

El edzavi es un miembro útil de apoyo, principalmente administrando información y consiguiendo los datos necesarios para que las acciones que se tomen tengan las bases más firmes posibles, también pueden mantener abiertas las vías de escape de sus compañeros, siempre que no se le exija estar al frente de la batalla.

El humano es un excelente espía, sabe cómo comportarse con los depauperados y ni siquiera tiene que procurarse un disfraz para pasar entre los Superiores desconocidos y los seguidores de un divaneh.

El elemental sabe cómo conseguir información y cómo tratar a los humanos sin levantar sospechas. Muchos creen que los elementales son humanos comunes y corrientes porque su alma se ve como humana. Además, los elementales cuentan con un gran arsenal de siddhi que les ayudan a brindar soporte en los momentos de combate con el que protegerá a sus compañeros en momento de peligro y, si no hay otro remedio, cuenta con la fuerza necesaria para detener al enemigo y acabar pronto con la pelea.

El emmoi agente libre es un gran coordinador, puede monitorear las acciones de sus compañeros sin equivocarse. Es el centro de comunicación que une a los agentes de triunviratos y puede guiarlos hasta el fin sin entrar en combate. El emmoi suele ser muy confiable cuando se trata de administrar y controlar las acciones de un triunvirato.

El coranaid podría encargarse de seguir a las personas necesarias y de recuperar objetos que no deberían estar en manos de personas que no tengan buenas intenciones.

El exhiliati enfoca su ira hacia la misión y puede ofrecer al triunvirato con el que trabaje apoyo en el ataque y la distracción. Cualquier posición sirve cuando se trata de regresar a casa.

El mondain no sirve como agente libre; para él es cuestión de todo o nada: si él fuera la única persona encargada de llevar la misión haría lo posible por hacerla rendir, pero no sabe servir de apoyo para un triunvirato, sus acciones se vuelven inconstantes cuando trabaja con agentes que no comparten su devoción y cuando la responsabilidad no cae por completo en sus manos.

El odleda se siente bien con el papel de consejero, le gusta dar opciones y presentar soluciones a los problemas que le presenten, no importa si se trata de reunir antecedentes o de mantener comunicado al equipo, el Odleda siempre puede encontrar la manera de resolverlos.

El glavar es muy independiente cuando no consigue hacerse de un liderazgo, no tolera que nadie le estorbe en lo que debe hacer. Si el glavar tiene algo que hacer más vale que sus compañeros no traten de distraerlo de ello, aunque pueden tener la seguridad de que, lo que sea que traiga entre manos, será para el bien de la misión.

El Triunvirato

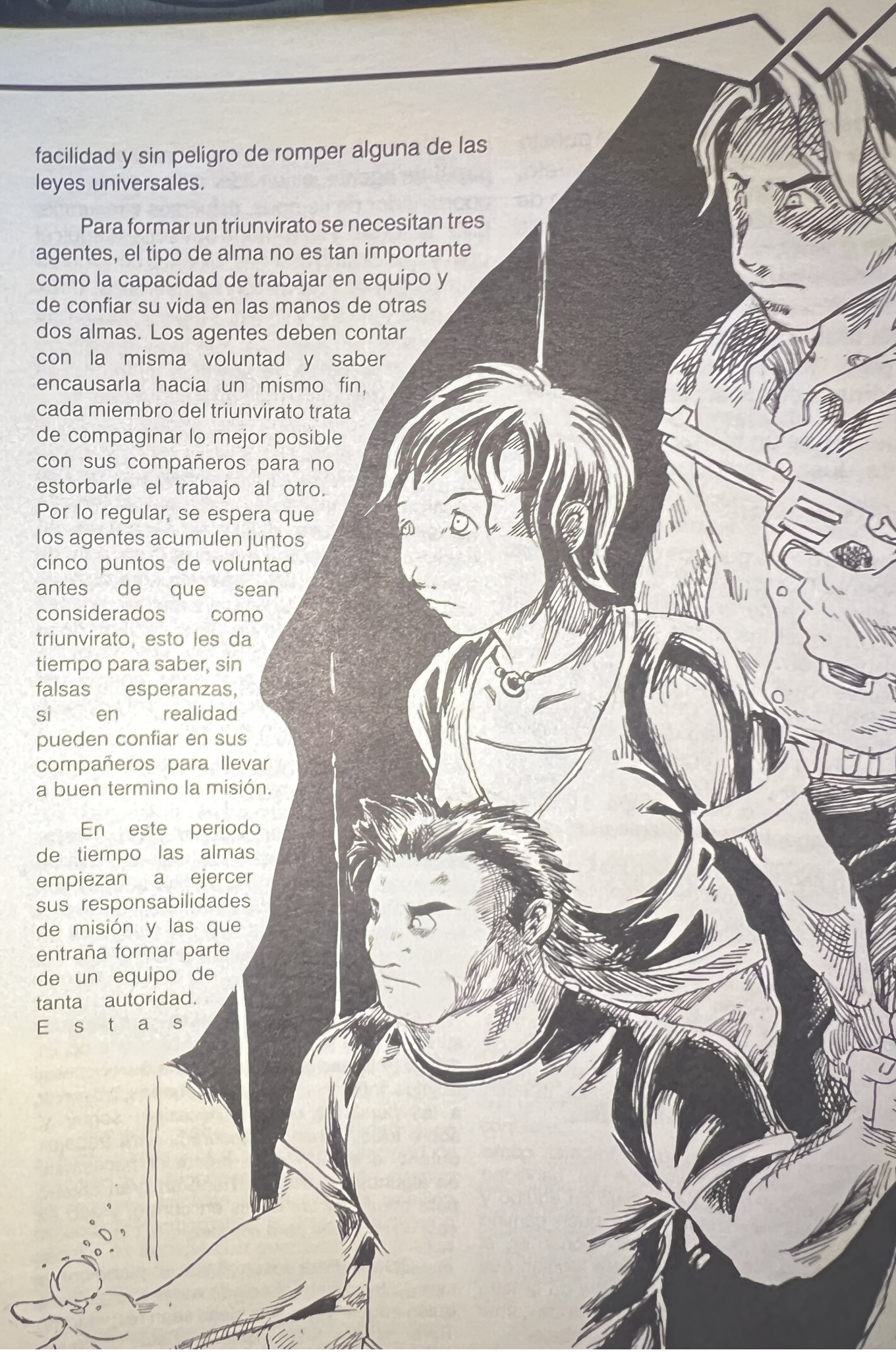
El agente de triunvirato es un alma especial, lo más probable es que decida entrar a un triunvirato después de haber fallado un par de misiones y de haberlas sobrevivido con algo de suerte; también suele ser un agente en su primera misión que tiene entre sus compañeros algún veterano o un cachorro glavari, estas almas están entrenadas para armar un triunvirato pues consideran que es la mejor manera de llevar a cabo una misión.

El triunvirato aún funciona como lo hizo durante la Última Savas pues consiguen objetivos como una máquina bien sincronizada, efectiva y letal. No se ha encontrado un método de combate que funcione mejor, puesto que el triunvirato es al mismo tiempo un centro de inteligencia, un equipo de choque y una oficina de trámites universales sin burocracia ni papeleo. Además, es la única manera de obtener siddhi lo bastante poderosas para detener cualquier amenaza con relativa

facilidad y sin peligro de romper alguna de las leyes universales.

Para formar un triunvirato se necesitan tres agentes, el tipo de alma no es tan importante como la capacidad de trabajar en equipo y de confiar su vida en las manos de otras dos almas. Los agentes deben contar con la misma voluntad y saber encausarla hacia un mismo fin, cada miembro del triunvirato trata de compaginar lo mejor posible con sus compañeros para no estorbarle el trabajo al otro. Por lo regular, se espera que los agentes acumulen juntos cinco puntos de voluntad antes de que sean considerados como triunvirato, esto les da tiempo para saber, sin falsas esperanzas, si en realidad pueden confiar en sus compañeros para llevar a buen termino la misión.

En este periodo de tiempo las almas empiezan a ejercer sus responsabilidades de misión y las que entraña formar parte de un equipo de tanta autoridad. Estas



responsabilidades están definidas por el puesto que cada agente ocupa dentro del triunvirato, las cuales pueden ser fijas pero al principio de la misión suelen cambiar con frecuencia para realizar ajustes y encontrar cual de las almas funciona mejor en cada función. Por eso es que antes de considerarse consolidado, los miembros del triunvirato deben trabajar juntos un tiempo para que el Universo les permita obtener el primero de los secretos.

Los puestos de un triunvirato son: Agente Comandante, Juez y Verdugo

El Agente Comandante

El principal de los puestos de un triunvirato es el de Agente Comandante, aunque muchos lo dejan simplemente en Agente. Su función es la de conseguir los datos necesarios para llevar a buen término la misión y coordinar las acciones que deben llevarse a cabo; Sin embargo, frente al Universo, carga un compromiso mayor puesto que debe asegurar la supervivencia de los agentes y aceptar las consecuencias de las acciones erróneas que cometa el triunvirato como grupo. Para fines prácticos, el Agente Comandante es el líder.

Los siguientes tipos no son los únicos que pueden cumplir el papel del comandante, pero son quienes lo ocupan con mayor frecuencia.

Edzavi: Se destaca en labores que requieren conseguir información y, dado que esta información suele incluir rumores, noticias, hechos fundamentados y reportes policiales, también sabe como filtrar estos datos descartando la información que no es relevante. Los edzavi, si se esfuerzan, pueden ser excelentes agentes comandantes.

Emmoi: Es bueno para trabajar como agente de triunvirato ya que su habilidad para convencer facilita el trabajo en equipo y mantiene las relaciones por el buen camino y sin inconvenientes; para funcionar en el máximo de su potencial requiere alguien que sepa seguir los planes casi al pie de la letra y que confíe en él cuando se trata de tomar decisiones en una situación de combate.

Glavar: funcionan muy bien haciendo el papel de agente, es un líder nato y es un gran coordinador de tiempos, esfuerzos y recursos, pide de su juez y su verdugo que sepan seguir el plan y que acaten órdenes. Muchos consideran que un glavar con misión es neurótico; otros son más directos y dicen, simple y llano, que el glavar es un tirano. Si sus compañeros no causan problemas, el glavar logrará que la misión se realice de manera limpia y suave.

El Juez

El siguiente puesto es el del Juez, que se encarga de analizar las órdenes del Agente Comandante para definir la necesidad de hacer esas acciones, además, es quien permite canalizar el poder del triunvirato para castigar crímenes contra el Universo y realizar algunas acciones que se pide de ellos. El Juez debe mantener la cabeza fría en casi toda situación pues funciona como el sentido común del triunvirato y contiene a sus dos compañeros cuando la condición lo requiere.

Las primeras elecciones de los agentes veteranos para juez son:

Humano: Suele ocupar con mayor frecuencia el puesto de juez, pues necesita de alguien que lo proteja y a alguien que respete sus decisiones y aprecie su consejo. Dado que es su planeta hogar el que se encuentra en peligro, el humano es quien puede tomar las decisiones más acertadas.

Coranaid: Necesita alguien que asegure su integridad física, ya que el combate no es donde destacan; su misión sería la de recuperar objetos, infiltrarse entre los humanos, observar a las personas que se necesitan seguir y, sobre todo, conseguir recursos para trabajar, obtener el equipo y los materiales necesarios en algunos momentos. Tiene un gran criterio para mantener las cosas en control y eso es casi un requisito para ser juez.

Odleda: Para desarrollarse en pleno como juez de triunvirato el odleda necesita alguien a quien educar y que sus ideas sean respetadas. Tiene a su favor que respeta cualquier opinión, aunque esté llena de las tendencias más extrañas que se le hayan ocurrido a los

depauperados. Si el odleda encuentra alguien con quien platicar y discutir sus ideas será feliz además de efectivo.

El Verdugo

El tercer puesto corresponde al Verdugo quien es la fuerza bruta y el brazo armado del triunvirato, se le llama así porque al igual que los verdugos cumplen la sentencia impuesta por la ley y muchas veces debe cargar con la responsabilidad de acabar con una de las almas que forma parte del Universo, pero esto es una situación extrema puesto que sólo puede exterminar un alma bajo las órdenes del Agente Comandante que hayan sido aceptadas por el Juez. Con mucha frecuencia, el Verdugo es el guardaespaldas de sus compañeros.

Los tipos de almas mejor adaptados para cumplir el papel de Verdugo son:

Elemental: es excelente para brindar protección y, por lo tanto, puede ser un excelente verdugo; Necesita de alguien a quien proteger para sentir que cumple con su labor. Sin embargo, necesita el respeto de sus compañeros en cuanto a los métodos que utilice para resolver los problemas a los que se enfrente. La libertad de actos es el gran precio que se debe pagar para contar con la ayuda de un elemental.

Exhiliati: Cuando trabajan en un triunvirato sólo pide que le tengan un poco de paciencia, porque los malos hábitos tardan en desaparecer, ya que sus métodos, cuando lo dejan usarlos, son muy efectivos. El exhiliati es bueno como verdugo, pues está entrenado para golpear, perseguir y tender emboscadas.

Mondain: sabe unir la facilidad para aceptar planes y órdenes con la velocidad de reacción e independencia de acción cuando se requiere, también destaca en la elección de equipo y armamento; lo único que piden a cambio es trabajar con guerreros que tengan bien en claro los objetivos de la misión, detesta sentir que el esfuerzo no está rindiendo frutos.

Una vez que se ha establecido el triunvirato debe prepararse para llevar a cabo la misión que incluye, en la mayoría de las veces, realizar juicios.

El Juicio

Una de las principales funciones del triunvirato es castigar a aquellos que hayan quebrantado alguna de las leyes que rigen el Universo y que se consideran perniciosas para la supervivencia de cada una de las almas y los planetas. De estas leyes, el triunvirato está obligado a sancionar las siguientes infracciones:

Crear vida
Destruir un alma
Ayudar a un divaneh
Experimentar con la Nada
Interrumpir una misión

Las condenas a estos crímenes no las dicta el triunvirato sino el Universo a través de ellos y es necesario que se lleve a cabo un proceso conocido como Juicio. Puede realizarse en tránsito o en sitio, eso no parece afectar en absoluto. Eras han pasado desde que se estableció el sistema y resulta simple de realizar, el rito puede cambiar, pero hay elementos que han permanecido inalterados sin importar el estilo del triunvirato.

El juicio comienza cuando el agente coloca una de sus manos sobre el esternón del alma que es juzgada, acto seguido activa P.E.S. y recita los crímenes del alma, señalando los detalles de mayor importancia durante la comisión de sus delitos.

Si el juez considera que el alma debe ser juzgada, coloca una de sus manos en la parte posterior de la cabeza del acusado y activa Dominio antes de ordenar al verdugo que la devuelva al Universo. El alma pierde el uso de sus universales y su voluntad mientras dure el contacto.

El verdugo entrega el alma al Universo colocando una de sus manos sobre el cráneo del juzgado y activando Viaje astral. Si el alma fue encontrada culpable por el Universo, pierde su forma y abandona el planeta para cumplir su condena; de no ocurrir esto, el triunvirato debe dejarlo libre y sin cargos.

Como ya se dijo, este sistema ha dado resultado desde antes de la Última Savas y es porque exime a los miembros del triunvirato

de la responsabilidad de destruir un alma. Las únicas almas que estos agentes pueden destruir sin romper las leyes que intentan proteger son las de los divaneh y sus cohortes.

Los miembros de las organizaciones nativas no pueden ser juzgados si no es en presencia de Tiamat. Nunca se ha dado el caso de que los miembros de la Caballería Espiritual deban ser juzgados, eso parece ser un dudoso privilegio de los Superiores Desconocidos. Se cree que la Doncella de la Vida los protege porque pertenecen al 10% y porque cumplen sus funciones aunque no sea de la manera más ortodoxa.

EL PACTO

Debido a que no ha habido un caso de juicio entre los miembros de la Caballería Espiritual, Tiamat les permite sellar un pacto con los miembros de los triunviratos para que reciban la protección del planeta, además de la del Universo, esto les otorga ciertas ventajas para sobrevivir mejor los riesgos de la misión.

El pacto sólo puede realizarse entre un triunvirato y un miembro de la Caballería Espiritual, los grupos de agentes libres no reciben este beneficio, quizá por que Tiamat considera que les falta compromiso.

Cuando un triunvirato encuentra un Caballería tiene dos opciones a su disposición: verse heroicos y buscar su ayuda sólo en momentos de necesidad o verse inteligentes y sellar el pacto a la brevedad posible; entre las ventajas que se les otorga está el de establecer una base de operaciones, un refugio medianamente seguro y el de tener un curandero de cabecera que les ofrece las remedios más poderosos que se pueden encontrar en Tiamat.

Con el pacto, los miembros del triunvirato se comprometen a proteger a su Caballería Espiritual y éste, a su vez, se obliga a conservar en funciones a su triunvirato. Se le considera un contrato de obligación frente a Tiamat y frente al Universo, romper el pacto se considera un crimen susceptible a juicio.

Para sellar el pacto cada miembro del triunvirato sacrifica (es decir, se borra de la hoja, no es posible pagar el equivalente en esencia) 2 puntos de voluntad en el lugar que decidan que se convierta en su cuartel general.

El área que se considera como cuartel general tiene forma de esfera, es un área de protección, determinada por la suma de la voluntad de los agentes más la voluntad del Caballería Espiritual en metros, como diámetro. El centro de la esfera esta determinado por el lugar donde se selló el pacto. Esta área debe considerarse como un santuario de Tiamat, en el cual el planeta actúa de manera directa.

El Cuartel General brinda los siguientes beneficios:

Doble recuperación de vitalidad por descanso, por siddhi o por pociones

Protección contra enemigos intangibles (cohortes y fantasmas)

Bloqueo de todo intento de adivinación

Capacidad de establecer juicios contra Superiores Desconocidos

El pacto deja de funcionar en las siguientes circunstancias: cuando muere un miembro del triunvirato, cuando muere el miembro de la Caballería Espiritual o cuando termina la misión.

Se considera ruptura del pacto cualquier acto de traición que puede incluir dejar morir a cualquiera de los miembros del pacto o permitir la entrada de un Superior Desconocido o un Renegado que llegue con intenciones de dañar.

Una vez establecido el pacto, el miembro de la Caballería Espiritual se convierte en La Caballería Espiritual del triunvirato, prácticamente el representante de los agentes frente a Tiamat. Al nivel de individuos, la relación de un triunvirato con su Caballería se vuelve casi de hermanos de armas o incluso de familia. Un triunvirato conformado por varios mondain hablaba con mucho cariño de su Caballería, un anciano erudito en lenguas antiguas que los invitaba a cenar con su familia antes de planear con ellos el asalto a la fortaleza del divanay, ¿qué más puede pedir un agente?

La Donación

Hay compromisos que no tienen nada que ver con la misión, son obligaciones que el alma debe cumplir consigo misma para satisfacer algo que sienten como un deber; algunos le llaman a esto, donación.

La donación debe ser ofrecida por el alma y puede incluir dedicar sus próximas reencarnaciones al servicio de una de las comunidades que esperan la Siguiente Savas e inscribirse en un gremio o entregar el trabajo de todos sus punah a una de las fuerzas que rigen el Universo convirtiéndose en avatar.

Cualquiera de los caminos que el alma decida tomar implica un aumento en las obligaciones que debe cumplir y un poco de renuncia a su propio ego. Nadie niega que implica obtener más poder, pero para la mayoría de las almas renunciar a un poco de libertad es un precio demasiado alto.

Gremios

Los gremios son asociaciones de almas que esperan la Siguiente Savas y que se niegan a permitir que los encuentre sin estar en condiciones adecuadas para defender el Universo.

Los miembros de estas organizaciones realizan actividades comunes, encaminadas al arte de la guerra.

Cuando un alma desea terminar su asociación con un gremio, sólo puede hacerlo durante el tiempo que transcurre entre el cambio de un punah a otro, pero con esto pierde todos los beneficios que obtenía de él.

Los gremios más importantes incluyen a los Artífices, los Conservadores y los Sanadores.

Artífices

También llamados los Antiguos Artesanos, constituyen uno de los gremios más antiguos del Universo. Su centro de reunión es también la armería universal y se encuentra en un planeta llamado Velân.

Las almas que pertenecen al gremio de los Artífices lo hacen porque creen que la Siguiente Savas la ganará el bando que cuente con las mejores armas y ellos se asegurarán que sea el Universo. No sienten ninguna pasión por las armas de fuego, ya que no pueden utilizarse en tránsito, si llegan a usarlas será como último recurso.

Este gremio es quien dicta las normas para las armas que puede usar cada tipo de alma y la excelencia de los materiales con los que deben construirse. Sus reuniones en Velân incluyen la presentación de armas, místicas o físicas, con danach o sin él, para someterlas a la aprobación de sus compañeros, si una de ellas no satisface los estándares de calidad del gremio es destruida de inmediato.

Las armas no son el único interés del gremio, también son creadores de talismanes, tales como armaduras y joyería de curación. Su meta es que cada guerrero del Universo esté tan bien preparado que la Nada se lo piense dos veces antes de declarar la Savas.

Cualquier alma puede recurrir a los Artífices si quiere mejorar su equipo o adquirir una pieza nueva; sin embargo, tratar con ellos no es fácil, los trueques que proponen son difíciles de cumplir y nunca sueltan un talismán si no es, al menos, por tres lágrimas de yli. Los miembros del gremio aseguran que es para que las almas jóvenes aprendan a apreciar un buen trabajo artesanal

La primera vez que un alma decide asociarse con los artífices es necesario que tenga [Oficio Artesanal]: Herrería en 2 puntos y el universal Energía, en 3. En sus siguientes punah bastará con que pague 2 puntos de voluntad o su equivalente en esencia. Esto le asegura su primer siddhi.

Para conseguir los demás puntos y las demás siddhi es necesario que pague 1 punto de voluntad o su equivalente en esencia, por cada uno de ellos.

Conservadores

Los conservadores son un grupo muy numeroso y con una lista de miembros que crece cada vez más. El gremio fue fundado por veteranos de la Última Savas y se reúne periódicamente en un pequeño planeta

conocido como Ditak. Su misión es coleccionar armas auténticas de tiempos antiguos, así como el mantenimiento del duelo como método de combate.

Este gremio es reconocido en el Universo como una sociedad más histórica que práctica, aunque aquellos que logran entrar son los favoritos para llevar a cabo misiones de recuperación que, en muchos casos, involucran armas familiares mondain que se creían destruidas o incluso armas que pertenecían al bando contrario.

Las reuniones en Ditak incluyen relatos de armas recuperadas en lejanos planetas depauperados o de grandes duelos celebrados entre miembros del mismo gremio. Las armas recuperadas son exhibidas en el planeta como trofeos y, si resultan demasiado peligrosas o reliquias de la Nada, suelen ser canjeadas con el gremio de Artífices por un arma nueva con danach después de que todos los miembros del gremio la admiraron. Los conservadores aprecian los metales y la calidad de las armas, pero no saben trabajarlos y poseer un arma que utilice Nada es considerado como un crimen universal que podría ser la causa de la disolución del gremio.

Este gremio también está dispuesto, por un módico trueque, a dar lecciones de esgrima a toda alma que se presente en Ditak. Consideran que es el único tipo de combate que las almas honorables deberían sostener y que las siddhi son un camino que aleja al verdadero guerrero de su misión.

Aunque nunca se ha visto a un conservador ofendido por una oportuna siddhi que le salvó los próximos punah, es mítico su valor de enfrentarse a divaneh sólo con su voluntad y un arma, eso sí, bien equipada con danach.

La primera vez que un alma decide asociarse con los conservadores es necesario que tenga Armas de filo en 2 puntos y el universal P.E.S. en 3. En sus siguientes punah, bastará con que pague 2 puntos de voluntad o su equivalente en esencia. Esto le asegura su primer siddhi.

Para conseguir los demás puntos y las demás siddhi es necesario que pague 1 punto de voluntad o su equivalente en esencia, por cada uno de ellos.

Sanadores

Se consideran los héroes sin gloria de la Última Savas, se dice que sin ellos miles de almas se habrían perdido en cada encuentro y es cierto, porque son los maestros del arte de recuperar vitalidad en

medio del combate. En los combates de la Tierra de Nadie se les conocía como rescatadores y para ellos la batalla no ha terminado.

Los miembros de este gremio se unieron pensando en todos aquellos que debieran abandonar sus mundos natales para proteger la integridad del Universo en los planetas con depauperación. Como individuos se dedican a mantener a los agentes en un óptimo estado de salud para detener la invasión de divaneh que consideran una plaga. Como no fueran suficientes las heridas que se obtienen en misión, los agentes y sus cuerpos son objetivo de enfermedades que aquejan a la población de los planetas que visitan y que reducen su tiempo de efectividad.

Entre los intereses del grupo se encuentra el de conocer todos los siddhi que puedan ayudar a recuperar vitalidad y el de recolectar todos los remedios nativos que se conozcan para aliviar las enfermedades que agobian a los cuerpos. Algunos miembros se consideran ofendidos por que el Universo no les haya permitido sanar daño irrecuperable, al igual que los avatares, pero no permiten que ese rencor los aparte del servicio que pretenden brindar.

Estas almas no se reúnen con regularidad, aunque poseen un pequeño cuartel en un planeta conocido como Ramudz. Cualquier agente que necesite auxilio puede encontrarlo ahí; los cuidados que los sanadores ofrecen, por un trueque justo, incluyen recuperar daños permanentes y ofrecer consejo sobre como tratar un cuerpo enfermo.

La primera vez que un alma decide asociarse con los sanadores es necesario que tenga Medicina en 2 puntos y el universal Viaje Astral en 3. En sus siguientes punah bastará con que pague 2 puntos de voluntad o su equivalente en esencia. Esto le asegura su primer siddhi.

Para conseguir los demás puntos y las demás siddhi es necesario que pague 1 punto de voluntad o su equivalente en esencia, por cada uno de ellos.

Avatarados

Los avatarados son asociaciones de agentes entrenados para servir a una de las fuerzas que compone el Universo y se le considera el grado máximo del compromiso. A estos agentes, se les conoce como avatares y poseen secretos entre los que se cuentan los más poderosos a disposición de cualquier alma.

Una vez que se deciden a comprometerse, no hay vuelta atrás.

No es posible abandonar un avatarado una vez que se han efectuado la donación, las almas que no renuevan su compromiso en cada punah conservan las restricciones que el avatarado impone pero ninguno de los beneficios. El código de conducta, que refleja los ideales que encarnan, se vuelve tan parte suya, que el alma conserva los hábitos.

Los dos avatarados más poderosos son el de Armonía, la patrona de la Libre Voluntad y el del Orden, el guardián de la Estructura Original.

Armonía

Armonía escoge a sus avatares entre espíritus dotados de un fiero espíritu de individualidad y una gran paciencia; sus principales objetivos involucran convertirse en mediador entre dos almas que tienen conflicto y permitir que las almas hagan uso de su voluntad como mejor lo prefieran. Lo suyo son los individuos, porque encuentran fascinante la diversidad que es posible encontrar entre entidades hechas de la misma energía, y las artes, porque las consideran el mejor vehículo para expresar la propia voluntad, sin estorbar a la voluntad de los demás.

Por lo general, este tipo de almas no juzgan; son demasiado empáticas para eso. Armonía les permite activar P.E.S. de manera distinta a como la ocupan los demás seres del Universo: les permite conocer los estados de ánimo de las personas que se encuentran alrededor de ella en un radio de un metro por cada punto que tengan en el universal, esto les

permite ser carismáticos, amistosos y buenos camaradas.

Cuando Armonía acoge bajo su manto a un alma esta obtiene una afinación de todos sus sentidos, su sensibilidad se altera por completo, ven más lejos que cualquiera, sus oídos son los más finos, distinguen todos los sabores, sus pieles se erizan de delicadas terminales nerviosas, etc. Sin embargo, esta característica los hace vulnerables a saturarse de estímulos, al grado de provocarle dolores que lo incapacitarán, es muy común que los avatares novatos no queden en condición de levantarse la primera vez que alguien grita a su lado o una ventana se rompe. La saturación no provoca daños pero lo incapacita para actuar durante una ronda completa.

Son pocas las condiciones que los obligan a comportarse de manera violenta. Aunque no son fanáticos de las leyes, las cumplen como cualquier alma y consideran que cualquiera que no lo haga se aprovecha de su propia voluntad y debe ser detenido; son los primeros en entrar en combate cuando es patente que no se respeta la voluntad de otro ser y esto incluye a los planetas, ya que los consideran tan vivos como cualquier alma, por eso se toman como afrenta personal que los divaneh abusen de los planetas en depauperación.

El código de conducta de estos avatares puede resumirse en tres simples enunciados:

Honrar la voluntad del Universo, que se expresa a través de sus leyes.

Defender la voluntad de las almas, reflejo de la voluntad universal.

Respetar la individualidad de todos los seres que pueblan el Universo.

Si un alma decide dedicarse a seguir el camino de Armonía es necesario que tenga al menos 20 en C. Empírico, 2 puntos en P.E.S. y que sacrifique 5 puntos de voluntad o su equivalente en esencia. Estos requisitos deben cumplirse en cada punah. Esto le permite obtener el primer punto en Avatarado y conseguir su primer siddhi.

Para conseguir los demás puntos y las demás siddhi es necesario que pague 2 puntos de voluntad o su equivalente en esencia, 90 puntos, por cada uno de ellos.

Orden

El Universo es infalible, para los avatares de Orden no puede ser de otro modo porque Él lo creó todo y Él así lo decidió; a esta creencia se le conoce como la Estructura Original. Los avatares están convencidos de que nada es casual y que toda acción tiene repercusiones a lo ancho y alto del Universo. Los divaneh son su presa habitual, ni siquiera existían en la Estructura Original y es su deber encargarse de eliminar su existencia.

El trabajo para Orden es serio, todos ellos conocen sus deberes con las leyes y con el Universo, un avatar sabe que sus siddhi no pueden tomarse a juego, no importa si son las de avatarado, triunvirato o las de su propio tipo. Interiormente sabe que no debería usarlas contra otra alma, si no fuera porque es preciso para defender la integridad del Universo.

Es muy común que los Glavari tengan rencillas con estos avatares, porque el Universo pone por encima de cualquiera de ellos, la palabra inquebrantable de un avatar de Orden. Ellos pueden imponer su autoridad sobre un triunvirato, e incluso desviarlos de su misión, si hay asuntos más importantes en un planeta.

La gran responsabilidad que cargan es la razón por la cual los avatares de Orden son destruidos de inmediato, cuando infringen una de las leyes Universales o cuando abusan de su poder. Hacerlo significa que han dejado de creer en la Estructura Original, en nombre de la cual trabajan.

Su carácter es reservado y, en ocasiones, un tanto huraño; su capacidad para relacionarse con otros seres se encuentra restringida: Una vez investido un avatar de Orden tiene plena confianza en que todo esta bajo control y, si no lo está, puede arreglarse, pero ¿cómo puede un avatar de Orden formar lazos de afecto con alguien si al día siguiente puede verse obligado a destruirlo? Sólo el Universo es infalible.

El código de conducta de estos avatares puede resumirse en tres simples enunciados.

Hacer valer las leyes del Universo, donde quiera que se encuentre.

Castigar a cualquiera que infrinja dichas leyes.

Utilizar las siddhi a su disposición sólo cuando sean el último recurso.

Si un alma decide trabajar para Orden es necesario que tenga al menos 20 en C. Abstracto, 2 puntos en Dominio y que sacrifique 5 puntos de voluntad o su equivalente en esencia. Estos requisitos deben cumplirse en cada punah.

Para conseguir los demás puntos y las demás siddhi es necesario que pague 2 puntos de voluntad o su equivalente en esencia, 90 puntos, por cada uno de ellos.

Ahora que conoces el compromiso que implica, es cuestión tuya decidir hasta donde llega el tuyo con el Universo, con la Doncella de la Vida o con la Misión.

Los Moradores de Tiamat

Reportes de distintas misiones señalan que además de los visitantes, los depauperados, los humanos agentes, los miembros de la Caballería Espiritual y los Superiores Desconocidos, Tiamat alberga otro tipo de seres que pueden llegar a ayudar o combatir a los agentes.

No todos aquellos que moran en la Doncella de la Vida son necesariamente enemigos de los agentes, pero en algunos casos resultan un estorbo.

Una advertencia: Los seres que mencionaremos aquí no son los únicos con los que el agente se puede encontrar.

Los apartados de Descripción significan lo siguiente:

Características: Establece el mínimo de calificación que tienen los seres aquí definidos, pueden ser mejorados por esencia o avance.

Conocimientos: Señala si puede usarlos y cuáles son obligatorios. En algunos casos se trata de nociones. Cuando se diga que son obligatorios, significa que ya fueron deducidos de la esencia que se le da a repartir.

Universales: Define si puede o no usar universales. Cuando se señale una cantidad, significa que no debe ser deducida de la esencia a repartir.

Vitalidad: Indica la cantidad de daño, permanente o efímero, que puede recibir la criatura antes de ser destruida.

Voluntad: Manifiesta la cantidad de voluntad mínima que tienen las criaturas de cada tipo de criatura. En algunos casos, cuando así se indique, no admite avance.

Fe: Advierte si la criatura puede o no usar fe y las maniobras correspondientes.

Avance: Cantidad de experiencia acumulada por la criatura para aumentar su poder, expresada en bloques de esencia. El universo puede decidir ajustar a la criatura con un máximo de 10 y un mínimo de 1. Cada bloque equivale a 10 puntos de esencia. Esta esencia debe agregarse a la recompensa que reciben los agentes.

Siddhi: Informa si la criatura tiene capacidad de usar siddhi. Si es así, puede conseguirse información sobre ellas en el capítulo VI.

Esencia: Cantidad de esencia que se considera libre para estas criaturas. Manifiesta las mejoras que podría haber tenido en el transcurso de su existencia en Tiamat. Algunas criaturas no cuentan con esta esencia.

Recompensa: Cantidad expresada en bloques, que simboliza la experiencia que

obtiene el grupo de agentes por ayudar o destruir a una criatura. Cada bloque equivale a 10 puntos de esencia que deben repartirse equitativamente entre los agentes.

En cualquiera de estos apartados puede aparecer la marca "Especial", que significa que tiene la posibilidad, pero que depende de otros factores que se explicaran en Descripción.

Nativos

Se debe considerar entre los nativos dos clasificaciones distintas: Humanos con cuerpo que pueden llegar a ser un problema para los agentes y guardianes de la Doncella de la Vida.

Excepto la Caballería Espiritual y los Superiores Desconocidos, los nativos son humanos depauperados que buscan respuesta a las preguntas que los atormentan y los agentes deberán respetar su vida, en la medida de lo posible. Los guardianes de la Doncella de la Vida más frecuentes son la Krava y los Lares. En la mayor parte de los casos, los agentes no tendrán que enfrentarse a ellos, pero es importante que conozcan su existencia.

Humano depauperado

La mayor parte de la población humana de la Doncella de la Vida se considerada depauperada; no es culpa suya, su extrema sobrepoblación los ha llevado a ese estado. Los agentes deben respetarlos, porque son sus anfitriones y porque están ahí para evitar que sus almas sean eliminadas del Universo.

En su gran mayoría, viven una vida bastante gris, ocupada por el trabajo, la familia y las relaciones sociales, es decir, vidas completamente normales y nada diferentes de los visitantes en Tiamat. Cumplen las leyes y evitan ponerse en peligro, aunque haya depauperados a quienes les gustan las acciones que ponen en riesgo sus vidas, como suele ocurrir con los deportes extremos.

Estos humanos, en casi todos los casos, no representan un riesgo inmediato para los agentes, pero no les recomendamos tomarlos a juego, en grandes números resultan muy peligrosos. Misiones se han visto en riesgo porque los agentes se han metido en el territorio de una pandilla y eso casi les cuesta la vida.

Quizá el problema más grande radique en los encargados de mantener el orden en las ciudades: La policía. Estos servidores de la ley se dedican a proteger la propiedad privada y la vida de la población, y resultaría muy difícil para un agente explicarles por qué se encuentra dentro de un edificio de oficinas cerrado o por qué carga un revolver en un centro comercial.

Descripción:
Características: 30 puntos a repartir con un máximo de 20 en cada una.
Conocimientos: Sí y aplica profesiones
Universales: NO
Vitalidad: 5
Voluntad: 1 (No admite avance)
Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 1 bloques de esencia + Avance

El humano depauperado no puede obtener más de 20 en cualquiera de sus características, debido a que le falta voluntad para enfocarse en una actividad de manera total; Obtiene conocimientos de manera institucionalizada y por práctica de su profesión.

Maneja su fe igual que lo hacen los agentes y es capaz de realizar las maniobras y obtener sus beneficios.

Como no es un alma completa, no puede usar universales ni, por tanto, siddhi, al igual que no puede aumentar su voluntad. Por esta misma razón, su vitalidad es reducida.

Caballería Espiritual

Los miembros de la Caballería Espiritual suelen prepararse para ayudar a los agentes. Son almas completas y encargadas de proteger a Tiamat (ver capítulo III).

Descripción:
Características: 50 puntos a repartir
Conocimientos (obligatorios): Metafísica, Arcanos, Herbolaria y Medicina. Admite profesión.

obtiene el grupo de agentes por ayudar o destruir a una criatura. Cada bloque equivale a 10 puntos de esencia que deben repartirse equitativamente entre los agentes.

En cualquiera de estos apartados puede aparecer la marca "Especial", que significa que tiene la posibilidad, pero que depende de otros factores que se explicaran en Descripción.

Nativos

Se debe considerar entre los nativos dos clasificaciones distintas: Humanos con cuerpo que pueden llegar a ser un problema para los agentes y guardianes de la Doncella de la Vida.

Excepto la Caballería Espiritual y los Superiores Desconocidos, los nativos son humanos depauperados que buscan respuesta a las preguntas que los atormentan y los agentes deberán respetar su vida, en la medida de lo posible. Los guardianes de la Doncella de la Vida más frecuentes son la Krava y los Lares. En la mayor parte de los casos, los agentes no tendrán que enfrentarse a ellos, pero es importante que conozcan su existencia.

Humano depauperado

La mayor parte de la población humana de la Doncella de la Vida se considerada depauperada; no es culpa suya, su extrema sobrepoblación los ha llevado a ese estado. Los agentes deben respetarlos, porque son sus anfitriones y porque están ahí para evitar que sus almas sean eliminadas del Universo.

En su gran mayoría, viven una vida bastante gris, ocupada por el trabajo, la familia y las relaciones sociales, es decir, vidas completamente normales y nada diferentes de los visitantes en Tiamat. Cumplen las leyes y evitan ponerse en peligro, aunque haya depauperados a quienes les gustan las acciones que ponen en riesgo sus vidas, como suele ocurrir con los deportes extremos.

Estos humanos, en casi todos los casos, no representan un riesgo inmediato para los agentes, pero no les recomendamos tomarlos a juego, en grandes números resultan muy peligrosos. Misiones se han visto en riesgo porque los agentes se han metido en el territorio de una pandilla y eso casi les cuesta la vida.

Quizá el problema más grande radique en los encargados de mantener el orden en las ciudades: La policía. Estos servidores de la ley se dedican a proteger la propiedad privada y la vida de la población, y resultaría muy difícil para un agente explicarles por qué se encuentra dentro de un edificio de oficinas cerrado o por qué carga un revolver en un centro comercial.

Descripción:
Características: 30 puntos a repartir con un máximo de 20 en cada una.
Conocimientos: Sí y aplica profesiones
Universales: NO
Vitalidad: 5
Voluntad: 1 (No admite avance)
Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 1 bloques de esencia + Avance

El humano depauperado no puede obtener más de 20 en cualquiera de sus características, debido a que le falta voluntad para enfocarse en una actividad de manera total; Obtiene conocimientos de manera institucionalizada y por práctica de su profesión.

Maneja su fe igual que lo hacen los agentes y es capaz de realizar las maniobras y obtener sus beneficios.

Como no es un alma completa, no puede usar universales ni, por tanto, siddhi, al igual que no puede aumentar su voluntad. Por esta misma razón, su vitalidad es reducida.

Caballería Espiritual

Los miembros de la Caballería Espiritual suelen prepararse para ayudar a los agentes. Son almas completas y encargadas de proteger a Tiamat (ver capítulo III).

Descripción:
Características: 50 puntos a repartir
Conocimientos (obligatorios): Metafísica, Arcanos, Herbolaria y Medicina. Admite profesión.

Universales: Sí
Vitalidad: 20
Voluntad: 3
Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: Sí
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 3 bloques de esencia + Avance

Puede utilizar universales, siddhi Generales, de Humano y de Caballería Espiritual y maniobras de fe.

El Caballería Espiritual es el único que tiene autorización para crear filtros, pociones y ungüentos con tierra inerte. El miembro de la Caballería Espiritual tiene dos métodos de avance: sin pacto, que considera la experiencia fuera de la misión, en cuyo caso no puede sobrepasar los 5 bloques de esencia; y con pacto, que depende de su triunvirato.

Un Caballería Espiritual, si ha establecido el pacto con un triunvirato, toma una cuarta parte de la experiencia obtenida por el mismo, sin necesidad de haber participado en sus combates, esta experiencia debe gastarse en beneficio de la misión.

Superiores Desconocidos

Los miembros de los Superiores Desconocidos con los que los agentes pueden toparse en el transcurso de la misión son aquellos dedicados a cazar agentes (ver capítulo III).

Descripción:
Características: 50 punto a repartir
Conocimientos (obligatorios): Armas de fuego, Armas de filo, Armas contundentes, Evasión o Gimnasia y [Artes marciales]. Admite profesión.
Universales: Sí
Vitalidad: 20
Voluntad: 5
Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: Sí
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 3 bloques de esencia + Avance

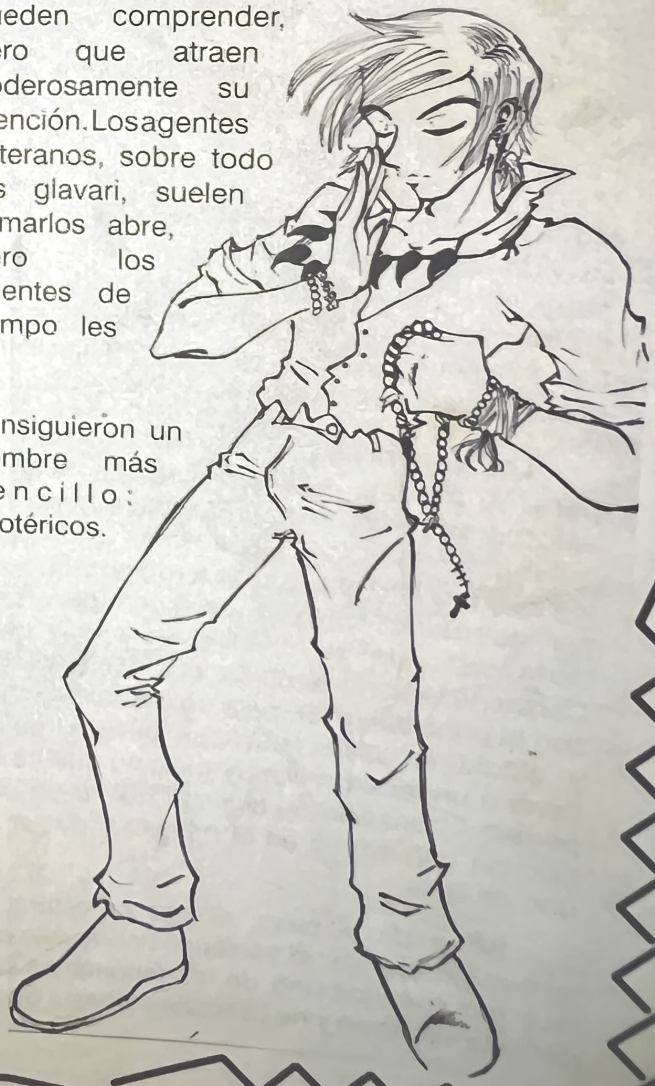
Los Superiores Desconocidos se consideran un alma completa y se maneja como un humano agente (Ver Capítulo II).

Puede usar siddhi de humano y de Superiores Desconocidos, así como maniobras de fe.

Es obligatorio que los Superiores Desconocidos tengan al menos dos puntos de P.E.S.

Esotéricos

Al principio de una misión, los agentes pueden encontrarse con humanos depauperados que hablan de los mismos temas que ellos, pero con una lógica muy particular. Para estos humanos todo se relaciona con todo, mezclan tradiciones metafísicas y ciencia moderna para dar explicaciones a fenómenos que no pueden comprender, pero que atraen poderosamente su atención. Los agentes veteranos, sobre todo los glavari, suelen llamarlos abre, pero los agentes de campo les consiguieron un nombre más sencillo: esotéricos.



Al parecer, el esotérico es un fenómeno común de todos los planetas enfdepauperación, sobre todo entre la población joven. La Caballería Espiritual considera que es sólo una moda, puesto que más tarde o más temprano la población de esotéricos se renueva: los mayores asumen responsabilidades adultas y los jóvenes se sienten atraídos por los misterios de Tiamat. Ningún agente duda de eso, principalmente porque los esotéricos son los principales clientes de las tiendas que posee la Caballería Espiritual.

Sin embargo, los esotéricos no sólo consumen productos de las diferentes tradiciones, compran también revistas sobre fenómenos extraterrestres, textos científicos, libros de ciencia ficción y, en ocasiones, grimorios y recetarios místicos. Una vez, un edzavi comentó a un odleda, que esos humanos son omnívoros: consumen cualquier cosa.

Los agentes encuentran divertidos a los esotéricos en la mayoría de los casos, sobre todo cuando se esfuerzan en explicar los universales con intervenciones extraterrestres y las siddhi por medio de argumentos científicos. La vida en otros planetas es un tema común para ellos y tienen opiniones muy firmes sobre eso; no es necesario decir que cuando los agentes escuchan esas opiniones tienen problemas para evitar un ataque de risa.

Los esotéricos no suelen ser un obstáculo para la misión, si acaso pueden llegar a estorbar un poco porque buscan alguien con quien conversar sobre sus temas favoritos, si los agentes no tienen cuidado no podrán evitar ser abordados por un esotérico parlanchín cada vez que se encuentren en la calle. Conviene advertir también, que los esotéricos son la principal razón para no usar universales y siddhi en sitios públicos porque puede llevar a un fenómeno muy molesto que no les permitirá conservar el sigilo ni dormir en paz: podrían convertirse en el modelo a seguir de uno de ellos.

Si se da el caso, el agente estará en graves problemas: el esotérico habrá visto con sus propios ojos uno de los fenómenos que tanto le interesan y no descansará hasta que el agente le diga cómo realizarlo él y, aparte, se dedicará en cuerpo y alma a informar a todos los otros esotéricos de su descubrimiento. Así, un agente descuidado podría tener detrás de sí un grupo de jóvenes depauperados que no podrá convencer de que es un humano corriente, que no los podrá asustar con universales, que no debe amenazar con armas, ni, mucho menos, convertir en blanco de sus siddhi. Este agente pone en grave riesgo la misión, porque inevitablemente atraerá sobre él y, sobre su triunvirato, la mirada de los Superiores Desconocidos. Este tipo de casos debe ser evitado a toda costa.

No todos los esotéricos abandonan su fascinación cuando llega la vida adulta, algunos toman el camino del paranormalista o de estudioso de fenómenos extraños y se convierte en una persona que los demás humanos consideran excéntrica; otros lo mantienen más como una afición que como modo de vida. En cualquiera de los dos casos, el flujo de información que siguen recibiendo de esotéricos jóvenes se mantiene fresco. Este tipo de esotéricos puede ser de gran ayuda para un agente si los agentes son lo bastante inteligentes para saber cómo tratar con ellos.

Estos esotéricos adultos reconocen a que tradición metafísica pertenece qué simbología y, con frecuencia, conocen al menos rudimentos de lenguas antiguas; suelen tener bases de datos muy completas sobre fenómenos místicos que no comprenden. Son una gran fuente de información, para decirlo en pocas palabras. Los veteranos aseguran que puede llegar a establecerse un trueque con ellos, pero el precio resulta peligroso: al igual que los esotéricos jóvenes buscará una prueba tangible de los fenómenos que estudian y nada asegura al agente que no compartirá esa información.

Descripción:
Características: 30, a repartir
Conocimientos (obligatorios como noción): Metafísica, Arcanos, Adivinación y Detalles. Admite profesión.
Universales: NO
Vitalidad: 5
Voluntad: 1 (No admite avance)

Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 250 o según profesión.
Recompensa: 1 bloque de esencia.

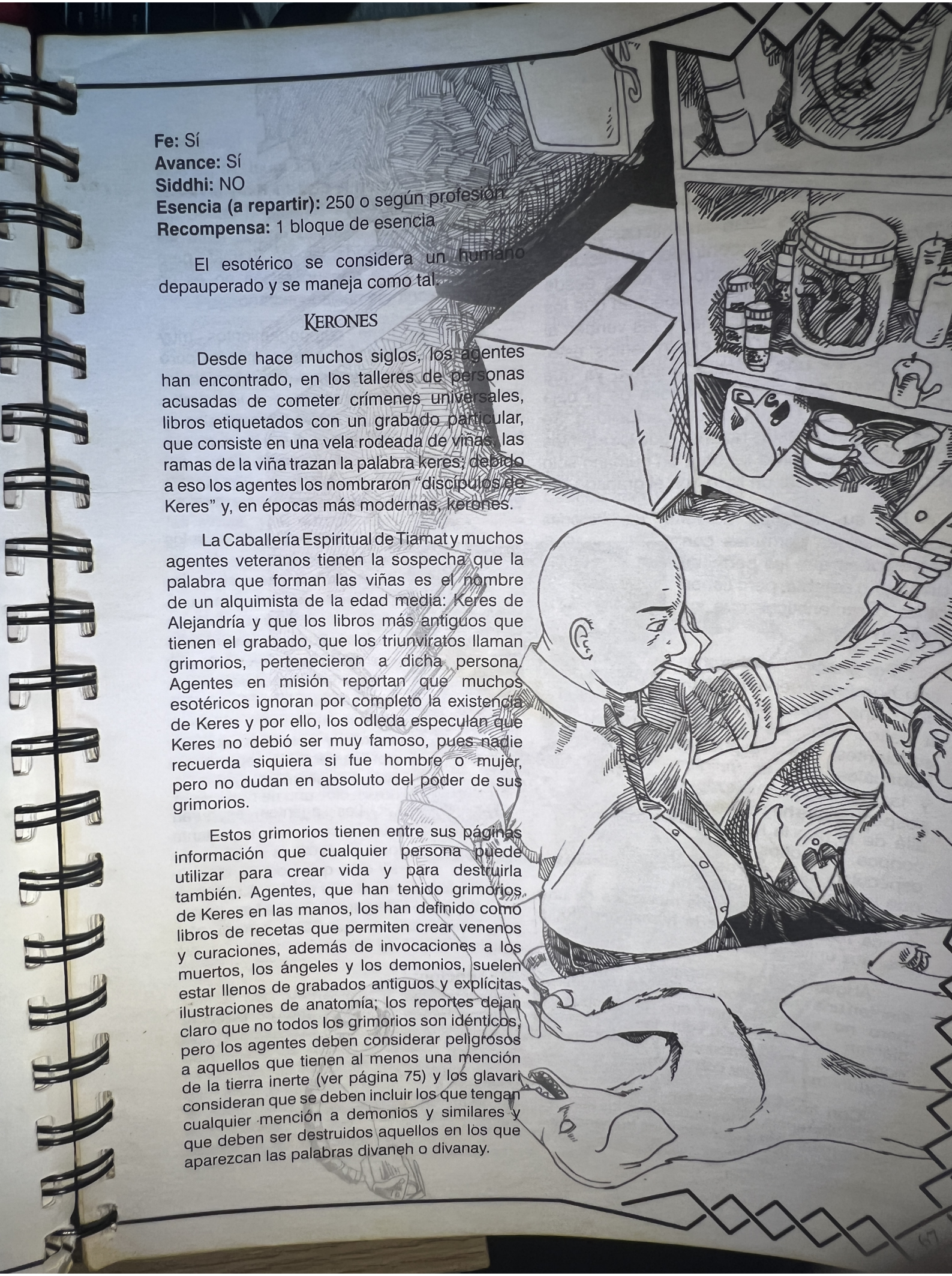
El esotérico se considera un humano depauperado y se maneja como tal.

Kerones

Desde hace muchos siglos, los agentes han encontrado, en los talleres de personas acusadas de cometer crímenes universales, libros etiquetados con un grabado particular, que consiste en una vela rodeada de viñas, las ramas de la viña trazan la palabra keres; debido a eso los agentes los nombraron "discípulos de Keres" y, en épocas más modernas, kerones.

La Caballería Espiritual de Tiamat y muchos agentes veteranos tienen la sospecha que la palabra que forman las viñas es el nombre de un alquimista de la edad media: Keres de Alejandría y que los libros más antiguos que tienen el grabado, que los triunviratos llaman grimorios, pertenecieron a dicha persona. Agentes en misión reportan que muchos esotéricos ignoran por completo la existencia de Keres y por ello, los odleda especulan que Keres no debió ser muy famoso, pues nadie recuerda siquiera si fue hombre o mujer, pero no dudan en absoluto del poder de sus grimorios.

Estos grimorios tienen entre sus páginas información que cualquier persona puede utilizar para crear vida y para destruirla también. Agentes, que han tenido grimorios de Keres en las manos, los han definido como libros de recetas que permiten crear venenos y curaciones, además de invocaciones a los muertos, los ángeles y los demonios, suelen estar llenos de grabados antiguos y explícitas ilustraciones de anatomía; los reportes dejan claro que no todos los grimorios son idénticos, pero los agentes deben considerar peligrosos a aquellos que tienen al menos una mención de la tierra inerte (ver página 75) y los glavari consideran que se deben incluir los que tengan cualquier mención a demonios y similares y que deben ser destruidos aquellos en los que aparezcan las palabras divaneh o divanay.



La posesión de un grimorio por parte de un humano no es un crimen en sí. Se ha debatido mucho sobre la autenticidad de los grimorios, los agentes dudan que todos los grimorios de Keres sean auténticos, ya que muchos de aquellos, encontrados en misiones recientes, tienen el grabado de Keres desde la imprenta. Los veteranos sospechan que los kerones hacen compilaciones y las venden al público para financiar sus experimentos; esto, al parecer, es una práctica antigua, ya que existen grimorios desde la época de la baja edad media de Tiamat hasta la actualidad. Se recomienda, por estas razones, que los agentes no consideren como kerón a un humano sólo por la posesión de un libro con el grabado.

En su inmensa mayoría, los kerones son personas comunes con profesiones que les permiten un salario estable, pero tienen otras características que los definen mejor.



Por principio, los kerones son humanos depauperados con una gran curiosidad, a ellos no les parecen suficientes las respuestas habituales de la religión y la ciencia y empiezan a sospechar que hay cosas más allá de lo que la humanidad conoce. Muchos agentes especulan que se debe a que la depauperación les ha permitido conservar vagos recuerdos de una época más feliz, donde la humanidad podía usar sus universales.

Al igual que los depauperados, los kerones sienten una fascinación por el poder y la muerte, pero no se conforman con contemplarlos, sienten una ambición del tamaño de su curiosidad y los grimorios de Keres les dan la oportunidad de jugar con ambos.

Con frecuencia, los agentes han notado que, a diferencia de los esotéricos, los kerones suelen mirar con desprecio a los humanos, los visitantes y los agentes por igual. Al parecer el poder les deforma la percepción y el hecho de crear vida los hace sentirse el centro del Universo, esta peculiaridad no los hace las personas más agradables de Tiamat, pero en esta época de depauperación no es un comportamiento demasiado extraño.

El kerón tiene comportamientos muy extraños, no suele buscar la compañía pero tampoco se mantiene completamente aislado; tiene una red de contactos con los cuales conseguir grimorios nuevos, materiales y herramientas para realizar sus experimentos; En cuanto a los kerones que editan libros, por regla general no se presentan en espectáculos televisivos ni dan conferencias.

Una advertencia para los agentes, si intentan detener a uno en su casa: el kerón, por regla general, tiene una habitación que se convierte en su laboratorio y su santuario que quizá esté defendido por alguna de sus creaciones, y, a pesar de eso, lo más probable es que ahí mismo vivan su esposa y sus hijos, quienes posiblemente no sepan nada de sus experimentos.

Los agentes aseguran que la cosa más importante para el kerón, es su grimorio; se dice que podrías destruir sus creaciones y amenazar a la familia pero no lograrás que lo entreguen, así que a los agentes sólo les queda una alternativa: arrancar ese peligroso objeto de sus manos

Descripción:
Características: 30, a repartir
Conocimientos (obligatorios): Políglota, Medicina, Arcanos y Metafísica. Admite profesión.
Universales: NO
Vitalidad: 5
Voluntad: 1 (No admite avance)
Fe: Sí

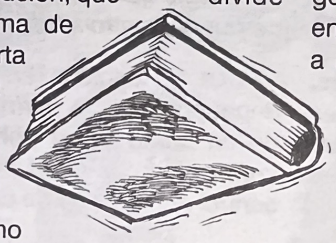
Avance: Sí
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 2 bloques de esencia

Los kerones se considera un humano depauperado y se maneja como tal.

Pueden tener cualquier profesión que les permita conseguir un salario estable, no pueden ser paranormalista ni psíquico.

Jaxar

La depauperación tiene a Tiamat bastante ocupada, tanto que se están multiplicando los errores en sus sistemas automáticos. Los jaxares son una mezcla de dos errores críticos en el sistema de distribución, que divide las almas, y el sistema de defensa, que despierta a los humanos para la misión.



Los agentes consideran a los jaxares como depauperados, porque no son un alma completa, sin embargo, llegan a tener más energía vital en ellos que los depauperados comunes; sus almas son la unión de fragmentos que debieron haber ocupado cada uno un cuerpo, pero que terminaron en uno solo, razón por la cual, en algunos casos se les llama "medias-almas".

Tener la mitad de un alma no es precisamente malo, ya que les permite soportar más daño y, en la mayoría de los casos, no provoca ningún efecto secundario. Los agentes dicen que no hay manera de hacer diferencia entre un depauperado y un jaxar dormido.

Lo peor que le puede ocurrir a un jaxar es encontrarse en el área de influencia que Tiamat señala para despertar a las almas humanas, es ahí cuando todos los jaxares del área empiezan a sufrir fenómenos inexplicables que ocurren a su alrededor, y dentro de ellos mismos.

El despertar resulta traumático para estos humanos porque los expone a un poder que no pueden soñar en controlar siquiera. Los universales empiezan a funcionar y, dependiendo de cuales de ellos despierten es la reacción que tienen.

Se cuenta de un jaxar que no dejaba de oír voces en su cabeza, los médicos humanos diagnosticaron esquizofrenia, pero sólo era su telepatía funcionando; pero este no es el caso más extremo, reportes cuentan de una chica adolescente que sufrió una combustión espontánea, que la llevó a la muerte, en medio de una plaza comercial, cuando se informaron sobre la víctima, los agentes descubrieron que solía generar energía estática en torno a su

cuerpo y que, con frecuencia, estallaban las lámparas y los aparatos eléctricos cuando ella estaba cerca; no resultó difícil llegar a la conclusión de que era una jaxar.

Las leyendas de Tiamat están llenas de este tipo de ejemplos, hay historias de personas que hacían levitar los objetos pequeños o que caían inconscientes y regresaban hablando de planetas extraños; sin embargo, los más comunes son aquellos que "alucinan" con monstruos y fantasmas y son ellos quienes terminan llenando los manicomios.

Aunque estos casos son, para la mente del depauperado, fantásticos, los más aterradores son aquellos en quienes se despierta el domino: La Doncella de la Vida tiene una larga historia de jaxares que han llevado a países enteros a terribles guerras sólo porque nadie les pudo decir que no. A diferencia de otros jaxares, estos son los menos comunes. Los agentes no se preocupan por estos jaxares, dado que tienen poca voluntad es fácil para ellos escapar del dominio; habitualmente son los Superiores Desconocidos quienes lidian con ellos.

Descripción:
Características: 30, a repartir
Conocimientos: Sí y aplica profesiones
Universales: Sí
Vitalidad: 10
Voluntad: 1 (No admite avance)
Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 3 bloques de esencia

Debe tratarse como un humano depauperado en sus características, conocimientos y voluntad. El jaxar puede tener cualquier profesión y sus costos no varían.

La vitalidad del jaxar es superior a la de un humano depauperado, por la cantidad de energía que tiene, pero debe recuperarla igual que todos aquellos que tienen un cuerpo humano.

Estos humanos tienen un máximo de tres universales que están activos siempre; para determinar los universales que tiene el jaxar se tira 1d8-2.

Resultado	Universal
1	Telepatía
2	P.E.S.
3	Viaje Astral
4	Telequinesis
5	Energía
6	Diminio

Se realizan 3 tiradas para determinarlos, si el universal se repite se considera válido, así que el mínimo de universales que un jaxar puede tener es 1, si se repiten los resultados durante las tiradas.

Los universales tienen los mismos beneficios que los de los agentes, pero el jaxar no puede controlarlos.

La fe funciona en el jaxar como en el depauperado y le permite desactivar, a costo de un punto de fe por escena, uno de sus universales, los demás seguirán activos y sin control mientras no se pague el costo.

La recompensa sólo se obtiene ayudando al jaxar.

Lar

Los lares son guardianes de Tiamat que la Caballería Espiritual llama cuando tiene necesidad de proteger a su triunvirato y, en ocasiones su hogar. En muchos casos, es la última línea de defensa del Cuartel General ante Superiores Desconocidos y kerones.

Aunque el Caballería Espiritual invoque a un lar, no es necesario que este aparezca, ya que estas criaturas habitan en la estructura misma de la casa, por lo general obedecen a la orden de hacer segura la casa, cosa que hace con mucha eficiencia: no sólo mantiene las puertas cerradas y la casa a salvo de ladrones, incluso, cierra las ventanas cuando llueve y apaga la estufa o la plancha si al dueño de la casa se le olvidó hacerlo antes de salir.

Un edzavi, sabemos que no es la fuente más confiable, asegura que los lares tiene forma de minotauro, con cabeza de toro y torso de un hombre musculoso; sus rumores dicen

que cuando el lar hace su aparición bufa y eso es suficiente para intimidar a los invitados que no sean bienvenidos, lo único que el edzavi no supo explicar fue porque, aunque el ruido de las pisadas era evidente, no dejó huellas de pezuñas en el suelo.

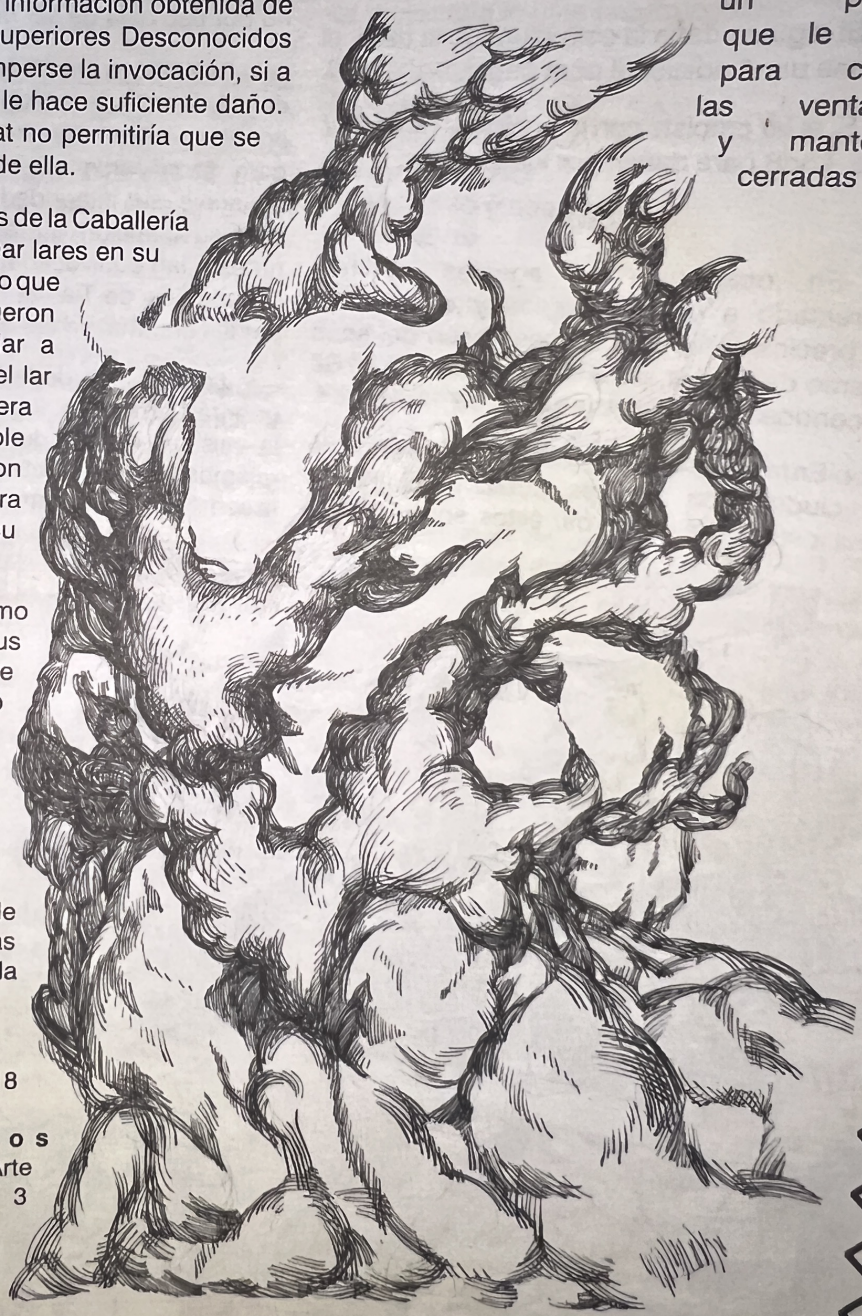
Se dice que no puedes matar a los lares, tienen virtualmente la misma vida que el planeta, sin embargo, información obtenida de los registros de los Superiores Desconocidos señala que puede romperse la invocación, si a la invisible criatura se le hace suficiente daño. Y suena lógico, Tiamat no permitiría que se destruyera una parte de ella.

Sólo los miembros de la Caballería Espiritual pueden llamar lares en su defensa, es un privilegio que les fue dado cuando fueron señalados para ayudar a los agentes. Aunque el lar no es visible, ni siquiera con P.E.S., es tangible y puede golpear con gran fuerza contra los enemigos que su invocador señale.

Usar un lar como guardián tiene sus inconvenientes, sobre todo porque no respeta la vida de los depauperados y encargarse del cadáver de un ladrón muerto a golpes en su casa es algo difícil de explicar, lo cual puede generar problemas legales al miembro de la Caballería Espiritual.

Descripción:
Características: 30 / 18 / 0 / 0
Conocimientos (obligatorio): [Arte Marcial] con sus 3 puntos.
Universales: Especial.
Vitalidad: 30 (Para romper la invocación)
Voluntad: 7
Fe: NO
Esencia (a repartir): 0 puntos
Avance: NO
Siddhi: NO
Recompensa: 5 bloques de esencia

Los lares sólo pueden usar Telequinesis, un punto, que le sirve para cerrar las ventanas y mantener cerradas las



puertas; Cuando recibe 30 daños, la energía regresa a Tiamat y debe volver a ser invocado.

Tiene voluntad 7 para resistir siddhi y uso de universales.

Combate:

Cuando ataca y no es visto, el lar tiene -2 de dificultad para atacar.

Si alguien daña la estructura de la casa, el lar tiene un -2 adicional para pegar.

Si el lar embiste con intenciones de cornar, tiene +3d8 para dañar, por los cuernos.

Krava

En ocasiones los agentes se han enfrentado a un enemigo muy extraño; no es precisamente hostil, pues nacen del seno mismo de Tiamat, pero tampoco es amigo. Se le conoce como la Krava

En cualquier momento, en medio de la ciudad, los agentes pueden enfrentarse una estampida de toros, éstos son idénticos a los animales de carne y hueso, sólo que son más grandes, más oscuros y con actitud muy agresiva, sus largos cuernos brillan con destellos acerados, sus pezuñas parecen hechas de metal sólido y no tienen cuerpo, a este conjunto se le llama Krava; cuentan leyendas que el cuerpo de un glavar encaneció cuando escuchó el bramido de la Krava. En suma, aunque sólo puede ser vista con P.E.S., no por eso deja de ser una visión aterradora.

La Krava es uno de los sistemas de defensa de la Doncella de la Vida que más aterran a los agentes, estos bovinos monumentales nacen para sacrificarse y permitir que el planeta conserve su integridad cuando un divanay hace su aparición; quizá la Caballería Espiritual no esté tan equivocada, porque hay zonas en la superficie de Tiamat que parecen cicatrices por las anormalidades que presentan.

La aparición de la Krava no corresponde geográficamente al lugar donde se desarrolla la misión, sino al lugar donde, según los miembros de la Caballería Espiritual, se rompe la semilla de panspermia; es decir, que es poco



probable que se relacione con la misión de los agentes que los ven, sino a la llegada de otro divanay. Por lo general, la Krava se compone de tres grandes toros, nadie sabe por qué razón, pero suelen correr en línea recta, atropellando todo a su paso, pero sin hacer ningún destrozo en la materia; Su principal misión es recolectar toda la energía pura posible, para sanar la herida provocada por los divaneh que llegan al planeta.

A su paso, la Krava causa la caída de los sistemas de telefonía celular y apagones de gran magnitud; informes robados a los Superiores Desconocidos señalan que el tránsito de estos animales se comporta como un gran pulso electromagnético y genera grandes daños en los aparatos eléctricos.

Si todo fuera eso, los agentes tendrían suficiente con no hacer caso a los bovinos y resignarse a las pérdidas materiales que puedan sufrir; el principal problema consiste en que no hay energía más pura que la de las almas y la Krava respetan a los depauperados. Al parecer, no respetan ni siquiera a los humanos del 10%. Las almas completas son secuestradas de su cuerpo, que caen en coma, y se ven obligados seguir a la recua de reses hasta su destino final.

A las almas secuestradas se les llama boyeros. Una vez que un alma se convierte en un boyero no hay manera de regresarla a su cuerpo hasta que Tiamat los libera. Nadie está muy seguro de lo que ocurre con estas almas, pues sólo tenemos el testimonio de un agente que regresó del secuestro, contando una historia de dolor físico y oscuridad, no creemos pertinente aclarar que el agente no estaba en condiciones de continuar la misión.

Los boyeros también funcionan como escudo para la Krava, numerosos reportes de agentes señalan que cualquier siddhi arrojada contra ellos convierte a un boyero en un toro y muchos sospechan que se corre el peligro de destruir un alma; agentes veteranos aseguran que ha habido verdaderas estampidas de la Krava sin boyeros, corroborando la idea de que no es un enemigo que pueda derrotarse.

Esta presunción de los agentes veteranos esta fundada en el hecho que atacar a la Krava pone en riesgo el alma de los boyeros, y puede ser considerado como un crimen universal, ya sea por detener un sistema de defensa de un planeta o por destruir un alma.

El mejor consejo que se le puede dar a un agente, si llega a ver a la Krava, es que se quite de su camino lo más pronto posible.

Descripción:
Características: NO +8
Conocimientos: NO
Universales: NO
Vitalidad: 45 (cada toro)
Voluntad: 19
Fe: NO
Esencia (a repartir): 0 puntos
Avance: NO
Siddhi: NO
Recompensa: 10 bloques de esencia

Cuenta con voluntad 19 para resistir siddhi y universales.

La habilidad de captar energía pura (no se considera siddhi) es un duelo de voluntad contra 19, si el agente no sale victorioso del duelo, el cuerpo cae al piso sin conciencia y perderá un punto de vitalidad por cada día que pase hasta su muerte. Si Tiamat deja de necesitar su alma y el cuerpo no ha muerto, el agente regresará a su cuerpo, pero el daño será permanente e irrecuperable.

La vitalidad de la Krava no se ve afectada por los ataques que les sean dirigidos si están acompañados de boyeros. Todo el daño que reciben es transmitido a los boyeros, quienes tienen una vitalidad de 20 (igual que cualquier alma completa), cuando la vitalidad de los boyeros llega al límite se transforman en un toro que sigue al grupo.

La recompensa sólo se obtiene si sobrevives a la Krava.

Sobrenaturales

Los agentes deben considerar como seres sobrenaturales a tres fenómenos distintos: criaturas nacidas por errores en los sistemas automáticos de Tiamat que carezcan

de cuerpo; creaciones hechas por los kerones que usan grimorios auténticos; y renegados de la ley universal que buscan evadir triunviratos.

Reportes obtenidos de diferentes misiones señalan que el ser sobrenatural por excelencia es el fantasma. Existen otros seres de este tipo pero no aparecen con frecuencia y sólo en contadas ocasiones dan problemas a los agentes.

Las principales creaciones de los kerones son:

Las gárgolas: objetos animados bajo órdenes específicas.

Los aciagos: cuerpos sin alma que obedecen al kerón.

Los levantados: almas esclavizadas en un cuerpo muerto.

Los homúnculos: cuerpos fabricados por el kerón que albergan una vida artificial.

Por último, los renegados constituyen una de las prioridades de los agentes en misión. Se recomienda que lean el reporte con atención.

FANTASMA

El fantasma es un fenómeno muy común en la Doncella de la Vida, pero los hallazgos de agentes en diferentes misiones contradicen algunos aspectos de la leyenda.

Los sistemas de Tiamat son automáticos, y por lo tanto distan mucho de ser perfectos, el fantasma es un accidente en el sistema de reciclaje del planeta, debería haber pasado a su siguiente reencarnación, en la Doncella o en su planeta natal, pero por medio de una explosión de voluntad al momento de su muerte el planeta lo consideró vivo aún, aunque ya no tuviera cuerpo. En sí, el fantasma es un alma que no encuentra descanso, por decirlo como lo dice la leyenda, pero el fantasma que busca venganza no es tan frecuente como en las películas.

El fantasma nace cuando un humano con un alma, nativa o visitante, se encuentra en una situación que amenaza su vida y trata de echar mano a su voluntad para salvarse o cuando la concentra para pelear hasta la muerte; estos son los casos más frecuentes aunque no los únicos, cada fantasma tiene su historia y, por lo general, está ligada a una cantidad enorme de angustia. En sí, muchos fantasmas ignoran que ya terminó su tiempo y que es hora de abandonar su vieja vida y comenzar una nueva.

En estos casos, donde la muerte del cuerpo llega sin que el alma se dé cuenta de ella, ésta queda confundida: puede dedicarse a repetir una rutina que le es familiar, como si aún estuviera viva. Estas conductas repetidas tienen el fin de dominar la angustia y la confusión que los acompaña, cuando esta conducta no consigue aliviarlos, algunos fantasmas crean rutinas, casi rituales, que les permitan encontrar una manera de liberarse de esos sentimientos. Lo triste es que pocas veces dan resultado, pero crean historias fantasmagóricas que la población de Tiamat se dedica a difundir y agrandar.

Para el fantasma el mundo es un lugar extraño, porque puede estar rodeado de personas, pero no le es posible comunicarse con ellas, las puede ver y les habla, pero en pocas ocasiones le responden y, cuando lo hacen, habitualmente es con un grito de miedo o con una cara de sorpresa. Y su situación empeora, porque puede ver a los visitantes con su forma real y eso lo aterra; y si los agentes buscan hacer contacto con él lo más probable es que huya.

Este aislamiento de lo que el fantasma considera que es su mundo, provoca mucha frustración, frustración que se acumula en cantidades cada vez más grandes a través de los años. Esta frustración funciona, en un nivel muy básico, como la voluntad de un alma completa. La frustración le permite al fantasma manifestarse frente a los pobladores de Tiamat de diferentes maneras, aunque no siempre con la forma humana que tenía en vida, y los agentes han clasificado a los fantasmas en tres niveles diferentes:

En el primer nivel, el fantasma puede ser visto o escuchado por medio de P.E.S., muchas veces es el fantasma que puede dominar su angustia por medio de una rutina y no intenta comunicarse con los demás pobladores del planeta. Los agentes reportan que su presencia se siente como la de un alma en tránsito: hay

una sensación de frío en la piel, los celulares, radios y televisiones no reciben señal o esta es defectuosa y, en general, se sabe que hay alguien más alrededor, pero no pasa de ahí.

A medida que pasa el tiempo el fantasma acumula frustración, no puede evitarlo y esta frustración causa un extraño efecto en estas almas atrapadas: su imagen empieza a distorsionarse sin que tenga conciencia de ello y pierde algunas características humanas. Los agentes llaman al resultado de esta etapa imagen de pesadilla y resulta francamente aterradora en algunos casos. La imagen de pesadilla causa que los depauperados afectados por los universales de los fantasmas crean que son almas torturadas, y quizá no estén tan equivocados, porque este cambio sólo logra aislar más al fantasma y aumentar su frustración

Cuando el fantasma ya no puede soportar la frustración entra en una tercera etapa, en la que hará todo lo posible para que alguien le brinde ayuda, es entonces cuando algunos fantasmas logran materializarse y es ahí donde las leyendas de Tiamat encuentran un nutrido arsenal para hablar sobre "aparecidos". Por breves espacios de tiempo, el fantasma logra crearse un cuerpo que puede ser visto y tocado, incluso puede recibir daño con él; a decir de los agentes, algunos fantasmas pueden materializarse sin reflejar su imagen de pesadilla, pero a otros les es imposible, y, en otros, su aspecto cambia de acuerdo con el tiempo que ha pasado desde que se materializaron.

Este cuerpo está creado principalmente de energía que la voluntad del fantasma ha condensado alrededor del alma y responde a la percepción del mundo que tenga, es decir, sangra si lo hieren, se moja en la lluvia, etc; los testigos de estas apariciones pueden tocarlos, sentir algún calor corporal, y, en ocasiones, percibir aromas de perfumes o jabón. No se tienen datos sobre qué peso tiene el cuerpo materializado del fantasma, pero cuando lo abandona deja una pequeña cantidad de un material parecido a la ceniza que se conoce como Tierra inerte.

La tierra inerte es un material que no puede explicarse en Tiamat, no parece pertenecer a la tabla de elementos conocidos, no reacciona ante ácidos u otras sustancias similares y no conduce electricidad, y por estas razones no parece tener alguna utilidad; sin embargo, kerones interesados en crear homúnculos, perros aciagos y otro tipo de levantados lo necesitan como catalizador para crear vida artificial. Como ya dijimos arriba, los agentes han encontrado tierra inerte cuando el fantasma abandona voluntariamente el cuerpo que creó, la cantidad de este material no es suficiente para un kerón, así que muchos deciden tomar acciones más directas y cazan fantasmas, arriesgándose a que un agente los cace a ellos, porque cuando los fantasmas llegan al límite de su vitalidad y su alma es destruida, el cuerpo del fantasma se convierte en grandes cantidades de dicha materia.

La Caballería Espiritual, por su parte, recoge tierra inerte proveniente de las apariciones esporádicas de fantasmas para crear ungüentos y pociones de curación; y en ocasiones, ayudan a los agentes a liberar a estas almas ya que es la única manera de lograr esto es que la frustración del fantasma desaparezca.

Algunos reportes de los agentes señalan que se ha visto a miembros de los Superiores Desconocidos tratando de razonar con los fantasmas para que pasen al reciclaje... Aunque no estamos seguros de su intención, los Superiores Desconocidos se presentan principalmente cuando se trata de un fantasma que se ha materializado al menos una vez en presencia de depauperados.

Los agentes han tenido reacciones diversas cuando se encuentran con un fantasma, pero por regla general, la primera vez que tienen un encuentro con uno se asustan y pueden gritar y hasta desmayarse de la impresión. En la mayor parte de los casos, los agentes que ya se han dado cuenta de la presencia de los fantasmas, tienden a verlos como parte de la fauna local, mientras no formen parte de su misión. Agentes veteranos han encontrado que los fantasmas pueden ser buenas fuentes de información pero, en la mayor parte de las ocasiones, estas

almas están demasiado aisladas del mundo real para brindar información actualizada; aunque con las preguntas correctas el fantasma puede ayudar a los agentes en la misión.

Hay agentes que deciden apartarse de la misión un poco, para ver si pueden ayudar al fantasma, pero son los menos. Es difícil tratar de ayudar a alguien que te ve como una amenaza, si no eres humano. Por suerte la mayor parte de los fantasmas ya están hartos de su vida como la conocen y permiten que los convenzan de que hay algo más para ellos que esa terrible soledad y del miedo constante; aunque en algunos casos, hacer que el fantasma se dé cuenta que hay una siguiente vida esperándolo es una cuestión imposible.

Descripción:
Características: NO
Conocimientos: NO
Universales: Especial
Vitalidad: Especial
Voluntad: Especial
Fe: NO
Esencia (a repartir): 0 puntos
Avance: Especial
Siddhi: Sí
Recompensa: 4 bloques de esencia

El fantasma es un alma cuasi-despierta, su frustración funciona al mismo tiempo como marcador de voluntad y de vitalidad; carecen de características, de conocimientos, de fe y de siddhi. Procederemos a detallar como funciona esto:

Como ya se explicó arriba la frustración de un fantasma aumenta conforme el fantasma se confunde, esto sobre la base de que el fantasma trata de comunicarse pero nadie lo atiende, sin embargo, esta frustración puede ser controlada por medio de una rutina que puede incluir actividades cotidianas como asistir al sitio de trabajo hasta salir a buscar diversión en discotecas y similares.

Si el fantasma no se hace de una rutina, si ésta no es la adecuada en su situación o si los cambios en su entorno le impiden continuarla, al año tiene 2 puntos de frustración y así sucesivamente una vez por año. El máximo de frustración que un fantasma puede acumular es 15. Esta frustración baja en 1 cada vez que el fantasma recibe ayuda de alguien con el que hace contacto, cuando su marcador de frustración llega a 0, el fantasma entra al reciclaje automáticamente.



La frustración del fantasma es su marcador de voluntad, un fantasma que recién escapó al reciclaje tiene una voluntad equivalente a la de un depauperado (Vol= 1) y su vitalidad es igual a su voluntad y su frustración (Vitalidad = 1) y van aumentando en relación directa a su frustración de tal manera que, cuando su indicador de frustración llega a 15, su voluntad es de 15 y su vitalidad es de 15.

La vitalidad de un fantasma depende de su frustración y esa misma le permite regenerarse, un fantasma de voluntad 8 regenerará 8 de vitalidad cada vez que un evento le haga acumular frustración, es decir, se regenera según con su indicador de frustración; sin embargo, es vulnerable al daño permanente que hacen algunas siddhi y no puede ser regenerado por medio de la frustración, lo cual merma su vitalidad, pero no su frustración.

Los fantasmas tienen acceso a tres universales que no funcionan de la misma manera que los de los agentes, sino que sufren modificaciones por el estado del alma:

Energía. Le permite al fantasma manipular los aparatos eléctricos, interferir con aparatos de telefonía celular y señales de radio, esto ocurre de manera involuntaria por parte del fantasma y entre mayor sea su puntuación mayor es el área que afecta. Este universal es obligatorio, porque la ausencia de manipulación energética no les permite materializarse.

Viaje Astral. Es el medio de viaje del fantasma, le permite cambiar de locación a la velocidad que desee, sin embargo, un fantasma que carezca de él estará confinado a un edificio o lugar y eso aumentará su frustración con mayor rapidez.

P.E.S. En el caso del fantasma está más hermanada al dominio, ya que obliga a los que la reciben a percibir al fantasma, en lugar de que el fantasma se vea obligado a ver a los demás.

Dominio. Este universal funciona de igual forma que con los agentes, sin embargo, se sabe que los fantasmas prefieren utilizarlo con animales, quizá porque es más fácil comunicarse con ellos.

Telepatía. Al igual que el dominio, funciona igual que en el agente; aunque calificaciones altas dan la ilusión de que la voz es real.

Telequinesis. Parecería que funciona igual que en el caso de los agentes, sin embargo, la telequinesis le permite al fantasma sujetar objetos y usarlos a través de sus manos, sin telequinesis el fantasma se frustrará porque no puede tocar objetos. Entre más alta sea la calificación mayor control tiene sobre los objetos.

Todos los fantasmas comienzan con 2 puntos de universales (uno de ellos va obligatoriamente en energía) y el otro en cualquiera de las dos que decida usar, esos tres son los únicos que el fantasma puede obtener, una vez hecha la selección el fantasma no puede obtener más.

Con el aumento de frustración el fantasma obtiene más puntos a repartir en sus tres universales a razón de un punto por cada dos niveles de frustración, empezando en el nivel 3

Frustración	Puntos de Universales
1	2
3	3
5	4
7	5
9	6
11	7
13	8
15	9

Las etapas del fantasma se definen por su frustración y funcionan de manera análoga a las siddhi:

Cuando la frustración está entre los niveles 1 y 5, el fantasma puede usar sus universales de manera empírica; pero, en sistema, funcionan como los de los agentes (V+Universal). En estos niveles, los efectos obtenidos mediante su uso duran un solo turno.

En los niveles que están entre 6 y 10 el fantasma empieza a transformarse a la imagen de pesadilla, no tiene ningún control sobre ella y no está consciente de qué le está pasando; el universo puede ejercer su creatividad en la imagen de pesadilla del fantasma, no es

La frustración del fantasma es su marcador de voluntad, un fantasma que recién escapó al reciclaje tiene una voluntad equivalente a la de un depauperado (Vol= 1) y su vitalidad es igual a su voluntad y su frustración (Vitalidad = 1) y van aumentando en relación directa a su frustración de tal manera que, cuando su indicador de frustración llega a 15, su voluntad es de 15 y su vitalidad es de 15.

La vitalidad de un fantasma depende de su frustración y esa misma le permite regenerarse, un fantasma de voluntad 8 regenerará 8 de vitalidad cada vez que un evento le haga acumular frustración, es decir, se regenera según con su indicador de frustración; sin embargo, es vulnerable al daño permanente que hacen algunas siddhi y no puede ser regenerado por medio de la frustración, lo cual merma su vitalidad, pero no su frustración.

Los fantasmas tienen acceso a tres universales que no funcionan de la misma manera que los de los agentes, sino que sufren modificaciones por el estado del alma:

Energía. Le permite al fantasma manipular los aparatos eléctricos, interferir con aparatos de telefonía celular y señales de radio, esto ocurre de manera involuntaria por parte del fantasma y entre mayor sea su puntuación mayor es el área que afecta. Este universal es obligatorio, porque la ausencia de manipulación energética no les permite materializarse.

Viaje Astral. Es el medio de viaje del fantasma, le permite cambiar de locación a la velocidad que desee, sin embargo, un fantasma que carezca de él estará confinado a un edificio o lugar y eso aumentará su frustración con mayor rapidez.

P.E.S. En el caso del fantasma está más hermanada al dominio, ya que obliga a los que la reciben a percibir al fantasma, en lugar de que el fantasma se vea obligado a ver a los demás.

Dominio. Este universal funciona de igual forma que con los agentes, sin embargo, se sabe que los fantasmas prefieren utilizarlo con animales, quizá porque es más fácil comunicarse con ellos.

Telepatía. Al igual que el dominio, funciona igual que en el agente; aunque calificaciones altas dan la ilusión de que la voz es real.

Telequinesis. Parecería que funciona igual que en el caso de los agentes, sin embargo, la telequinesis le permite al fantasma sujetar objetos y usarlos a través de sus manos, sin telequinesis el fantasma se frustrará porque no puede tocar objetos. Entre más alta sea la calificación mayor control tiene sobre los objetos.

Todos los fantasmas comienzan con 2 puntos de universales (uno de ellos va obligatoriamente en energía) y el otro en cualquiera de las dos que decida usar, esos tres son los únicos que el fantasma puede obtener, una vez hecha la selección el fantasma no puede obtener más.

Con el aumento de frustración el fantasma obtiene más puntos a repartir en sus tres universales a razón de un punto por cada dos niveles de frustración, empezando en el nivel 3

Frustración	Puntos de Universales
1	2
3	3
5	4
7	5
9	6
11	7
13	8
15	9

Las etapas del fantasma se definen por su frustración y funcionan de manera análoga a las siddhi:

Cuando la frustración está entre los niveles 1 y 5, el fantasma puede usar sus universales de manera empírica; pero, en sistema, funcionan como los de los agentes (V+Universal). En estos niveles, los efectos obtenidos mediante su uso duran un solo turno.

En los niveles que están entre 6 y 10 el fantasma empieza a transformarse a la imagen de pesadilla, no tiene ningún control sobre ella y no está consciente de qué le está pasando; el universo puede ejercer su creatividad en la imagen de pesadilla del fantasma, no es



necesario que muestre las heridas de muerte o que sea monstruoso o deforme, puede ser que el fantasma se vea demasiado flaco, o demasiado ojeroso, pero aún así es posible que se vea razonablemente humano.

Los efectos de los universales del fantasma duran igual que los de los agentes, dependiendo de los éxitos de la tirada.

El último nivel, entre 11 y 15 niveles de frustración, los universales del fantasma no sufren cambios, pero el fantasma obtiene una siddhi llamada materialización.

La recompensa sólo se obtiene liberando al fantasma.

Gárgola

Los escritos antiguos hablan de estatuas que se mueven, algunos los llaman autómatas pero los habitantes de Tiamat se han imaginado con frecuencia que un tipo de esculturas es la que tiene esta habilidad: las gárgolas.

A través de la historia los agentes en misión han encontrado gárgolas de todos tamaños haciendo la función de guardianes en casa de kerones. Casi siempre las gárgolas protegen el taller del kerón de invasores y de personas curiosas, pero hay casos especiales en donde las gárgolas cumplen otras funciones. La mayoría de ellas son esculturas con movimiento que obedecen órdenes simples. Estas órdenes los hacen ideales para vigilar entradas y para obstruir el paso en corredores. Algunas de estas estatuas pueden recibir adecuaciones para atacar, como lo es agregarles armas o adaptarles lanzallamas que se activan con una acción simple. También se han encontrado gárgolas equipadas para dar la voz de alarma por medio de campanas y objetos similares.

Las gárgolas son las creaciones más sencillas de realizar ya que los kerones tienen la posibilidad de crear gárgolas de cualquier tipo de estatua que puedan comprar, sólo hay que hacerle unas pequeñas adecuaciones, según las necesidades de su creador; muchos kerones remplazan las armas de ornato por objetos más peligrosos y las garras de estatuas animales por navajas de metal. Los materiales más comunes para crear una gárgola son piedra y metal, aunque se han encontrado algunas de plástico que pierden mucho de resistencia por su falta de densidad. Los agentes han descubierto que a mayor densidad de la estatua mayor es la fuerza que imprimen a sus golpes y menor su velocidad de ataque.

Hay muchos métodos para crear gárgolas, casi todos escritos en lenguas muertas y es ese idioma en el que deben escribirse las instrucciones, que se escriben en un trozo de pergamino e se introducen en el centro de la estatua; una vez hecho esto hay que resanar la estatua y hacerle las adaptaciones. Hasta este momento, la gárgola es una estatua común, para darle capacidad de movimiento y reconfiguración es necesario barnizarla con

una pintura que tiene diferentes materiales, en lo único que coinciden todas las recetas es en que debe incluir 100 gramos de tierra inerte. El proceso final incluye pasar la estatua por fuego, ya sea cociéndola en un horno o hirviéndola en agua.

Los informes de los agentes son variados, pero todas las gárgolas tienen al menos dos órdenes y los más informados aseguran que ninguna de ellas puede tener más de seis órdenes a la vez. Estas órdenes deben ser precisas, claras y se desactivan por medio de una palabra; si el amo olvida desactivar la orden, la gárgola procederá a actuar según las órdenes recibidas.

La posesión de gárgolas por parte de los kerones está en una especie de franja gris y muchos agentes no se distraen de la misión cuando se enfrentan a una de ellas. En sí, la gárgola no es inteligente ni está en continuo movimiento, sólo actuará cuando las condiciones que especifica su rollo de órdenes así lo indiquen. Esta característica pone en serios aprietos a los avatares de Orden porque la gárgola no es una vida artificial, para muchos es un objeto con un danach incluido y, al igual de las armas, está permitido; la tierra inerte que se usa para crear a las gárgolas es lo que podría considerarse un crimen, aunque hay maneras legales de conseguir tan poca cantidad.

Descripción:
Características: Especial
Conocimientos: Especial
Universales: NO
Vitalidad: Especial
Voluntad: NO
Fe: NO
Esencia (a repartir): 0 puntos
Avance: NO
Siddhi: NO
Recompensa: 2 bloques de esencia

Las gárgolas no poseen Voluntad, Universales, Fe, Conocimiento abstracto o empírico. Sólo pueden utilizar 2 conocimientos que aprenden con la orden "proteger": [Artes marciales] y Armas de filo o contundente; si no recibe esta orden no es posible que aprenda más. La tabla abajo muestra las características estándares de la gárgola de piedra, que es el material más común. Cuando se usan otros materiales se deben ajustar según los siguientes indicadores:

Madera Vit - 1, F – 2, D + 2
Metal Vit + 1, F + 2, D – 2
Plástico Vit – 3, F - 3, D + 3

Cada gárgola sólo puede tener un arma y recibe los siguientes modificadores por las armas que se les agreguen:

Navajas + 1
Martillos + 1
Garras + 2a
Lanzallamas
Presión de tanque (Dex) 3d8 c/turno
Presión directa (Dex) 6d8 c/turno

Aciagos

El aciago es una puerta que los kerones cruzan con mucha frecuencia y es una de las principales distracciones de un agente en misión. Los aciagos son principalmente animales que obtienen ventajas sobre otros de su misma especie una vez que han regresado de la muerte. Los agentes reportan que su comportamiento es extraño para un animal "normal", sin contar que son más fuertes y más ágiles que los demás. El problema con estos seres es que no son propiamente una vida artificial: los aciagos están vivos.

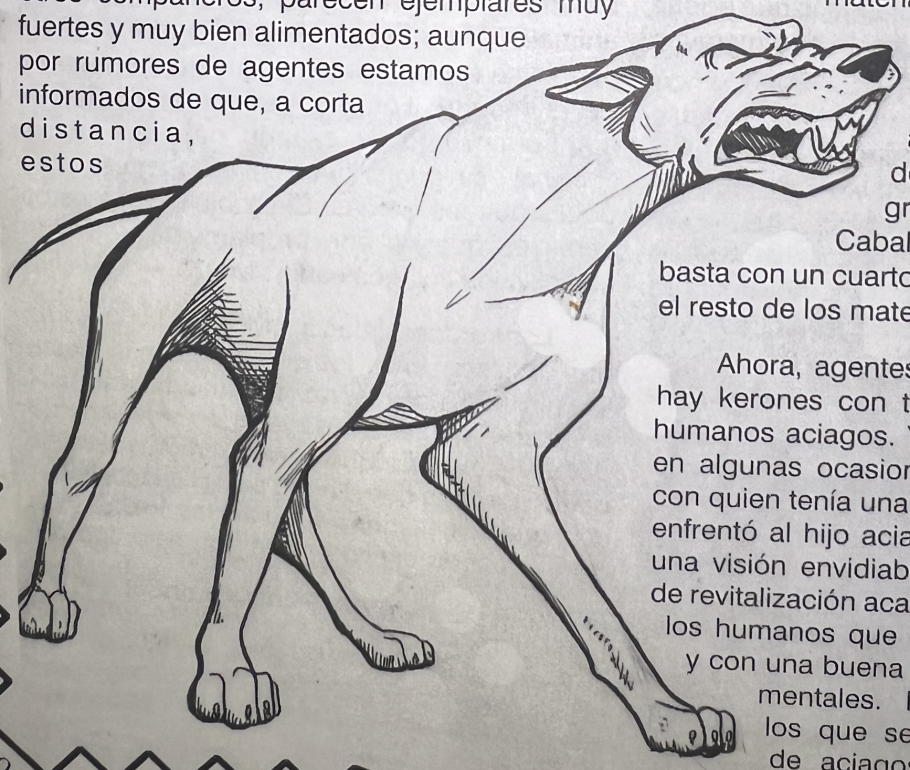
Los kerones crean aciagos por las mejoras que obtienen, entre las que destacan la fuerza y la agilidad, por esta razón es mucho más fácil encontrar un perro aciago que es fácilmente domesticable, aunque corren rumores de una pantera aciaga que devoró a su creador. Nadie dijo que los kerones tuvieran las ideas muy claras cuando experimentan con este tipo de

Tamaño	Altura (cm.)	Vitalidad	Fuerza	Destreza	Puntos (conoc)
Pequeña	5 – 15	4	12	10	1
Mediana	16 – 25	8	15	8	2
Grande	26 – 45	12	18	6	3

criaturas. Además, los animales aciagos poseen una resistencia superior a sus compañeros de especie y, se dice, que un periodo de vida más largo.

Para crear un animal aciago, es necesario escoger bien el tipo de animal, escogida una raza hay que entrenar al animal para que genere fidelidad con el amo y aprenda algunas órdenes básicas, dicen los agentes que algunos kerones entrenan a sus animales por medio de golpes y otras torturas para que sean feroces además de fieles. Una vez hecho esto, es necesario que el animal muera. Ningún agente ha encontrado una razón lógica para este sacrificio, aunque todos están seguros de que debe suceder. La muerte tiene efectos extraños en estos animales, al parecer un aciago recién levantado tiene movimientos torpes y no obedece las órdenes que solía obedecer. Al parecer sólo hay una cosa que sobrevive del animal: sabe muy bien quién es el amo.

Aclaremos, los animales que regresan de la muerte no son vida artificial, necesitan comida y descanso, porque conservan todas las funciones naturales. Una vez revividos estos animales casi no tienen diferencias de sus otros compañeros, parecen ejemplares muy fuertes y muy bien alimentados; aunque por rumores de agentes estamos informados de que, a corta distancia, estos animales despiden un débil aroma a descomposición.



Los kerones entrenan de nuevo a su animal, una vez revitalizado, con mucha más facilidad, al parecer este entrenamiento le sirve al aciago para recordar las órdenes que ya había aprendido y para mejorar sus habilidades. En este segundo entrenamiento les da un sentido de propósito, algunos sirven como guardianes, y su entrenamiento incluye, en algunas ocasiones, atacar a cualquiera que intente acercase a lo que protegen.

Diferentes agentes cuentan que los perros aciagos, en particular, tienen un sistema muy peculiar de dar la alarma: cuando alguien se acerca al lugar que protegen los perros se paran en dos patas y ladran, al parecer esta posición le da a su ladrido una calidad hueca que lo hace terrorífico. Los agentes creen que hacen esto para ahuyentar a los invasores y, si esto no funciona, atacarán con toda la violencia que puedan expresar; hay un coranaid con una cicatriz permanente que puede dar fe de ello.

El kerón requiere un lugar tranquilo para preparar el cuerpo del animal una vez muerto y que le sirva también para guardar sus materiales, pero ese es el gasto más fuerte, sin contar la tierra inerte, y, desde este punto, los animales aciagos resultan baratos de hacer, ya que no requiere grandes cantidades, la Caballería Espiritual informa que basta con un cuarto de kilo para reactivarlos, y el resto de los materiales no son tan exóticos.

Ahora, agentes veteranos aseguran que hay kerones con tan poca ética que crean humanos aciagos. Y, por horrible que suene, en algunas ocasiones se trata de personas con quien tenía una relación. Un triunvirato se enfrentó al hijo aciago de un kerón y no fue una visión envidiable: al parecer el proceso de revitalización acaba con la personalidad de los humanos que son traídos de la muerte y con una buena cantidad de capacidades mentales. No son muchos casos los que se han oído de este tipo de aciagos, en ninguno de ellos

está comprobado el aumento de la fuerza y la destreza, pero todos están de acuerdo que estos humanos carecen de voluntad, de criterio y de iniciativa.

Los aciagos más comunes son perros, habitualmente de una raza que sea grande y capaz de ser entrenado, los favoritos de los kerones son: bulldog, doberman y pastor alemán. La leyenda asegura que los perros aciagos son negros y, por amor a la tradición, los kerones parecen preferirlos así, aunque los agentes han encontrado que esta tendencia está cambiando, quizá porque los perros negros levantan más sospechas.

Descripción:
Características: Especial
Conocimientos (obligatorio): [Arte marcial]: Arma natural, 3 puntos, y Detalles, 2 puntos
Universales: Especial
Vitalidad: Especial
Voluntad: NO
Fe: NO
Esencia (a repartir): 0 puntos
Avance: Sí
Siddhi: NO
Recompensa: 3 bloques de esencia

Los animales aciagos se comportan como cualquier otro animal de su especie, siempre y cuando no reciban una orden de su amo. La voluntad del amo y sus órdenes siempre será la prioridad para el animal.

Aunque no poseen voluntad para resistir siddhi son inmunes al dominio. Los animales aciagos regresan con P. E. S. activa, así que no hay manera para un agente de escapar de su mirada y, por ello, de su ataque. Todos los kerones entrenan a sus animales para no atacar a otros humanos, excepto con una orden expresa.

Los animales abajo tienen las alteraciones recibidas entre paréntesis, en los corchetes están los totales.

Gato
7 (+6) [13]/ 18 (+6) [24] / 10 / 12
Daño Garra: Fuerza (+ 2d8) [4d8] / Mordida: Fuerza (+ 1d8) [3d8]
Vit 2 (+5) [7]

Perro
12 (+6) [18] / 12 (+6) [18] / 9 / 6
Daño Mordida: Fuerza (+ 2d8) [6d8]
Vit 5 (+5) [10]

Lobo
15 (+6) [21] / 15 (+6) [21] / 6 / 6
Daño Mordida: Fuerza (+ 2d8) [7d8]
Vit 10 (+5) [15]

Tigre
21 (+6) [27]/ 24 (+6) [30]/ 12 / 6
Daño Garra: Fuerza (+ 2d8) [9d8] / Mordida: Fuerza (+ 4d8) [11d8]
Vit 20 (+5) [25]

Levantado

Cuentas leyendas de la época medieval que un triunvirato perdió a uno de sus miembros y poco tiempo después tuvieron que combatirlo al tratar de detener una invocación. Los glavari aseguran que nadie es inmune a esta amenaza, ya que se habla de tres casos en que los kerones han atrapado a glavar en un cuerpo humano y los han convertido en levantados.

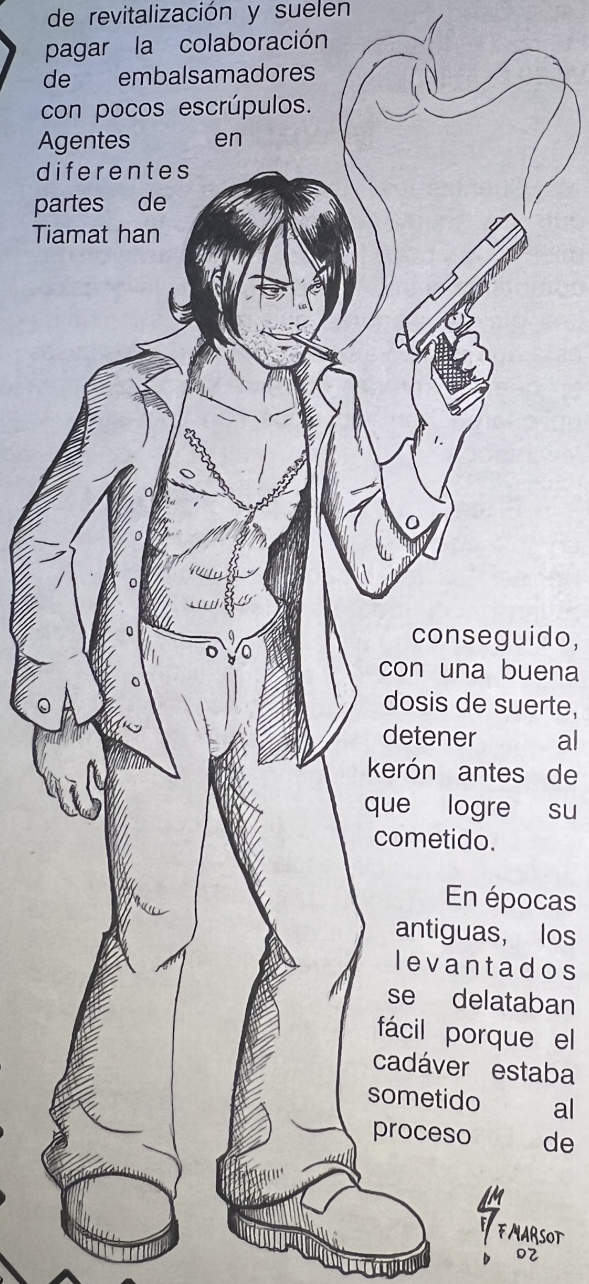
El terror que este tipo de criaturas provoca en los agentes está plenamente justificado, porque los levantados han regresado de la muerte con toda su inteligencia y con los recuerdos de su última vida; asimismo pierden sus universales, si es que alguna vez los tuvieron. Los levantados no necesitan comer ni dormir y, aparentemente, tampoco sienten las heridas que les inflingen.

Un Odleda llamó a esta forma de vida artificial, la última esclavitud: los levantados no pueden abandonar el cuerpo a voluntad y, por lo que se sabe, regresan con la idea de no querer morir, aunque no sabemos si esta actitud es provocada por el proceso mismo o es producto de la tierra inerte que se usa para hacer que el cuerpo se mueva.

Los kerones consideran a los levantados como un feliz accidente en el proceso de crear un humano aciago. A diferencia de los humanos aciagos, los levantados conservan su independencia, la mayoría de ellos pueden

llevar una conversación como cualquier ser humano; sin embargo, ellos no están vivos. Los agentes veteranos aborrecen estas formas de vida artificiales porque, por lo regular, rompen todas las leyes conocidas de Tiamat y del Universo.

Para crear un levantado el kerón requiere un cadáver de ser humano que tenga poco tiempo de haber fallecido y para lograrlo, muchos de ellos recurren al asesinato. El kerón debe trabajar a toda prisa ya que tiene sólo unas horas para lograr el proceso de revitalización y suelen pagar la colaboración de embalsamadores con pocos escrúpulos. Agentes en diferentes partes de Tiamat han conseguido, con una buena dosis de suerte, detener al kerón antes de que logre su cometido.



En épocas antiguas, los levantados se delataban fácil porque el cadáver estaba sometido al proceso de putrefacción y a los pocos días despedía el aroma particular del cuerpo corrupto y a la semana empezaba a caerse a pedazos; sin embargo, el embalsamamiento retrasa el estado de putrefacción en el cadáver y le permite continuar en funciones durante más tiempo. "Ventajas de la depauperación", dijo un edzavi.

Reportes de misión informan que los levantados, por su inteligencia, pueden rebelarse al amo y con frecuencia lo hacen. Se dice que, en ocasiones, han ayudado a los agentes para detener a un kerón y, en otras, que han pedido ayuda para detener su descomposición.

El kerón intenta conservar la lealtad del levantado ofreciéndole medios para conservar su "vida" tales como dosis constantes de líquido para embalsamar o un suministro continuo de tierra inerte, aunque dichos métodos tienen una dudosa eficacia. Por lo general, el levantado pierde su utilidad después de tres meses. Otros kerones se aseguran de convencer a su levantado de que los agentes (u otra persona de la que necesitan defenderse) son los culpables de su estado y les aseguran que buscarán un método para ayudarlos, ésa es una promesa que nunca hace realidad.

Los agentes sólo tienen una manera de ayudar al levantado y esa es acabar con su falsa vida lo antes posible, aunque agentes veteranos sugieren que no se haga a la vista de los habitantes de Tiamat por las repercusiones que esto pudiera tener con las leyes humanas y con los Superiores Desconocidos.

Descripción:
Características: Especial
Conocimientos: Especial
Universales: NO
Vitalidad: 10 y especial
Voluntad: Especial
Fe: Especial
Esencia (a repartir): 0 puntos
Avance: NO
Siddhi: NO
Recompensa: 2 bloques de esencia

Los levantados pueden ser almas completas o humanos depauperados y sus

características, conocimientos, fe y voluntad se manejan como los de una persona viva. Si tenía fe antes de morir, pierde 3 puntos pero puede seguir usando su fe, aunque le es imposible recuperarla si la pierde por completo. La voluntad no es afectada.

Como pierde el uso de sus universales, si los tenía, también pierde sus siddhi.

La vitalidad depende del proceso que se llevó a cabo para mantenerlo. Los cuerpos embalsamados no tienen cambio los primeros 10 días, a partir de ese momento cada cuarto día perderá un cuadro de vitalidad, el levantado embalsamado resulta inútil después de 90 días. Los cuerpos no embalsamados pierden vitalidad cada 2 días y resultan inútiles antes de completar el segundo mes.

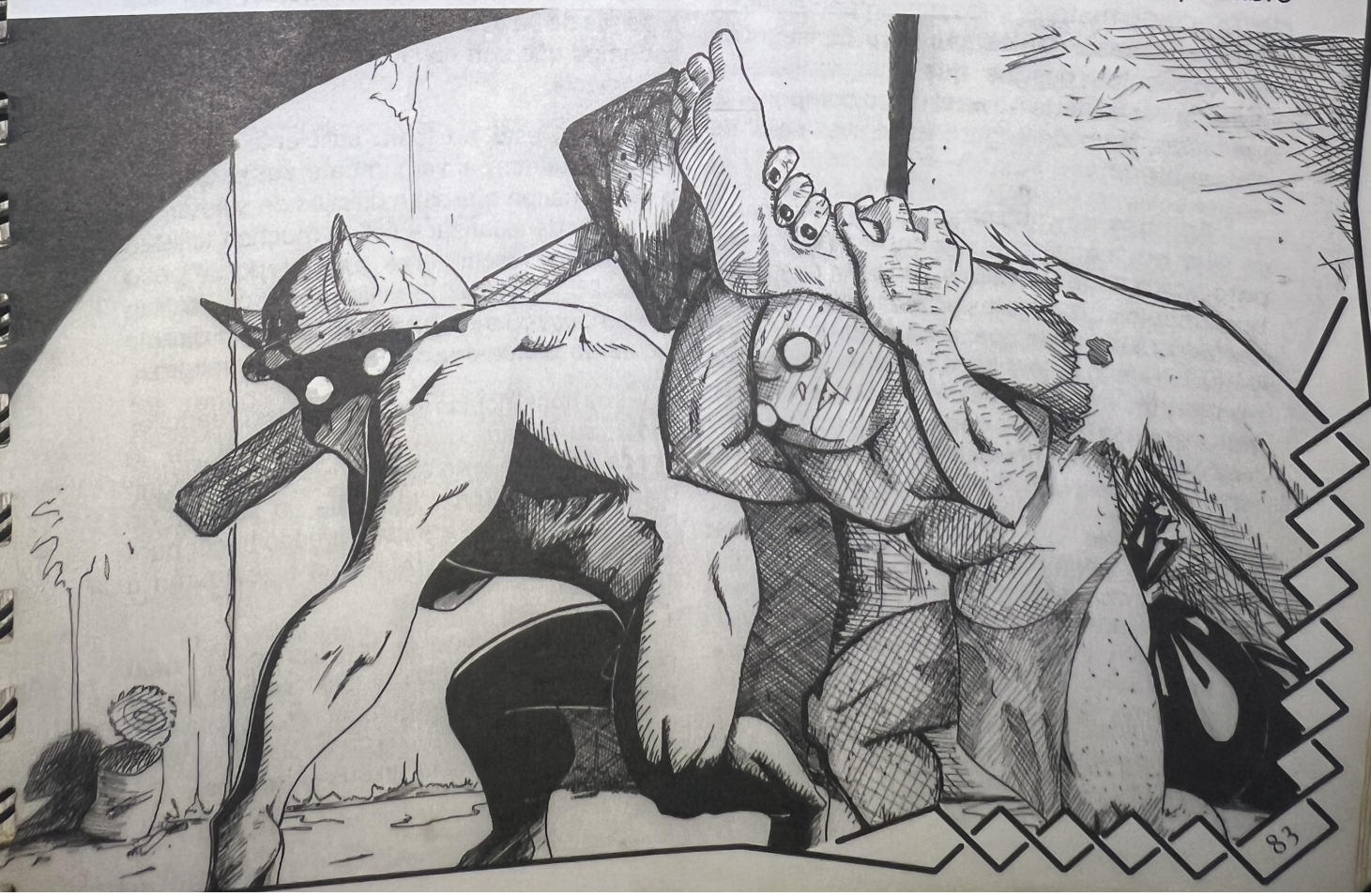
Homúnculo

El homúnculo es una criatura pequeña, su altura oscila entre los 40 y los 60 centímetros y son, ni más ni menos, que la última prueba de que algunos kerones se sienten dioses.

Los agentes se han encontrado pocas veces con estas formas de vida artificial, pero los que lo han hecho no pueden olvidarlos. La similitud que tienen con la vida de las otras criaturas de Tiamat es sorprendente: comen, duermen, respiran, sudan y sangran como cualquier otra criatura viva y, sin embargo, fueron hechos por métodos que resultan criminales a la vista del Universo.

Algunos agentes los han llamado "los antiguos robots", porque son ensamblados y programados como los robots de las películas de ciencia ficción pero son más independientes y mucho más peligrosos,

Para la parte del ensamblaje los kerones deben esculpir el cuerpo que desean darle a su homúnculo; algunos no se toman la molestia de asistir a algunas clases de escultura antes de empezar el trabajo, en cambio otros se esmeran en sobremanera y crean verdaderas obras maestras. Algunos miembros de la Caballería Espiritual afirman que toma tres meses hacer que un homúnculo tenga vida desde que se empieza a esculpir el cuerpo hasta que abre



los ojos por primera vez.

Por regla general, los homúnculos tienen forma humana, aunque tienden a ser ligeramente jorobados o barrigudos por la falta de pericia de sus creadores; otros tienen añadidos que no puedes esperar de un humano: alas, cuernos, pezuñas, etc, que en ocasiones no funcionan como el creador esperaba, ya que unas alas pequeñas no pueden hacer volar un cuerpo demasiado pesado. Por otra parte, un agente veterano nos trajo la leyenda de un empresario que era acompañado a todas partes por una pequeña pelirroja de ojos negros, se dice que era tan parecida a una niña humana que ninguno de los miembros de la misión sospechaba que estaban frente a un homúnculo. Como se puede ver, la forma de estas criaturas depende completamente de la habilidad de su creador.

Esculpir el cuerpo del homúnculo no basta, los kerones necesitan mezclar en los materiales grandes cantidades de tierra inerte para que su pequeña creación tenga vida. Cada homúnculo necesita entre 10 y 15 kilos del preciado material y los más impacientes se dedican a cazar fantasmas para conseguirlo, con todos los riesgos que esto representa. Claro, la tierra inerte no es el único componente que usan, pero de seguro es el más difícil de conseguir.

Además, hay que programar al homúnculo ya que no "nace" con una memoria genética parecida a la de los bebés, es decir, cuando el homúnculo abre los ojos no sabe que tiene que cerrarlos a intervalos para evitar que se sequen y dudamos que en su programación básica vengan las instrucciones sobre cómo respirar, pero eso no importa demasiado, porque una vez que obtienen la vida absorben información con mucha rapidez.

Depende del creador mantenerlo con vida los primeros días y generarle una conducta apropiada, ya que cada kerón pone a disposición de su homúnculo lo necesario para que aprenda las funciones para las que fue creado.

Al final de su primer mes de vida el homúnculo tendrá ya una manera de mantenerse vivo y funcional, tendrá un código de conducta y vía libre para perfeccionarse en sus labores. Algunos kerones les dan un nombre propio, pero la mayoría les da un nombre más descriptivo como "esclavo" o "sirviente", por su parte los homúnculos, que ya hablan a estas alturas, se refieren a su creador con un título y no es sorprendente que, en la mayoría, le digan "amo"

Una vez llegado este punto, podemos decir que el homúnculo está completo.

Ningún agente ha reportado el hallazgo de un homúnculo incompleto, pero abundan reportes de lo que estas criaturas pueden hacer una vez que alguien se ha tomado la molestia de darles vida.

Primero que nada, estas criaturas son muy inteligentes y algunos agentes aseguran que son mucho más brillantes que sus creadores. Está confirmada la existencia de homúnculos políglotas que saben varias lenguas muertas para poder traducir pergaminos antiguos y de otros que fueron encontrados llevando la contabilidad de sus creadores; por los reportes de batalla que han llegado a nosotros, sabemos que son capaces de estrategia y de diplomacia.

Por si esto no fuera suficiente, también resultan buenos para el combate, sus pequeños cuerpos hacen que sean difíciles de sujetar, de golpear y de alcanzar y tienen mucha facilidad para huir y esconderse por su poco peso (entre 25 y 35 kilos). Por fortuna, sólo entran en combate cuando reciben una orden directa o cuando la vida de su creador corre peligro.

Los homúnculos son fieles a sus creadores hasta su destrucción (ignoramos si se le puede llamar muerte cuando por fin se quedan quietos), si un kerón le confía un secreto no habrá nada que los agentes puedan hacer para arrancárselo, sus labios nunca traicionarán a su creador.

La buena noticia es que los homúnculos no manejan universales ni cuentan con siddhi propias, pero su resistencia es prodigiosa, resisten más daño que sus creadores y también más que algunas otras de sus creaciones.

Descripción:
Características: Especial
Conocimientos: Especial
Universales: NO
Vitalidad: 15
Voluntad: NO
Fe: NO
Esencia (a repartir): 80 puntos
Avance: Sí
Siddhi: NO
Recompensa: 3 bloques de esencia

Las características y los conocimientos de los homúnculos dependen de sus tipos. Estas características no se cuentan para la repartición de la esencia:

Homúnculo de guardia
Características: 18 / 21 / 18 / 12
Conocimientos (obligatorios): [arte marcial], evasión

Homúnculo asistente
Características: 9 / 18 / 21 / 24
Conocimientos (obligatorios): evasión, administración, políglota

El homúnculo no tiene voluntad, no tiene universales, no tiene fe, pero es inmune a dominio, telepatía y viaje astral.

Los homúnculos tienen –1 de dificultad para atacar a las piernas de los agentes.

Renegado

Resulta triste, pero almas que solían cumplir funciones de agentes rompen las leyes universales y se niegan a aceptar la justicia de sus semejantes; el crimen más común entre los renegados es el de haber causado la desaparición de un alma o varias. Estas almas son rechazadas por su planeta natal, dejan de contar en el sistema de reciclaje y no pueden aprender más siddhi de su tipo; sin embargo, conservan los secretos que aprendieron antes de su crimen.

Todos los tipos de almas son falibles, los glavari aseguran que no hay un planeta que no cuente con su lista de renegados; en muchos de los casos, las condenas más leves resuelven el problema y el renegado puede, después de algunas vidas, regresar a ocupar su puesto como un miembro legal del Universo.

Por lo general, los jueces muestran indulgencia con los criminales, los únicos que no pueden esperarla son los glavari: el crimen más pequeño es castigado de inmediato por sus compañeros, así que, si intentara huir, su carrera como renegados resultaría muy breve; los odleda aseguran que los glavari no intentan huir, sino todo lo contrario, acuden a sus padres para entregarse y así obtener la condena más leve, y eso es un decir: la condena más leve que se ha registrado para un glavar consistió en 20 vidas en Danhuit, sin posibilidad de usar sus universales; es necesario agregar que este tipo de condena resulta muy poco frecuente, por lo general, el glavar criminal deja de existir en el Universo.

El camino del glavar resulta práctico por lo económico, pero no todas los pobladores del Universo lo ven del mismo modo; en muchos casos, las almas en esa situación no tenían premeditado el crimen, el miedo al castigo se conjuga con la culpa que sienten y esa confusión es lo que los hace huir e incluso cometer nuevos crímenes. Aunque, claro, también los hay que cometen crímenes sólo por el placer de sentir su poder en acción, principalmente con los que creen inferiores a ellos y estos son a los que hay que dar caza a la brevedad posible; algunos de ellos logran escapar durante muchas vidas, dejando una estela de destrucción a su paso, digna de un divanay.

La caza de los renegados es una de las misiones más frecuentes para los agentes que se encuentran en Tiamat. Como la Doncella de la Vida abre los brazos con facilidad para recibir a todos los visitantes que quieran ayudar a controlar el sistema de compensación, no tiene manera de negar la entrada a estos fugitivos.

En Tiamat, los renegados se asocian con kerones, en el mejor de los casos, o con divaneh, en el peor de ellos. Condenado por un crimen o condenado por varios, no les hace mucha diferencia y no tienen ningún escrúpulo en robar grimorios o destruir fantasmas para sus amigos kerones, ni en secuestrar o sacrificar víctimas para sus señores divaneh.

Los agentes no son los únicos en perseguir a los renegados, los Superiores Desconocidos también los siguen de cerca, pero lo único que pueden hacer es agregar un número más a los punah de los renegados, esperando que se decidan a abandonar Tiamat. Los agentes veteranos recomiendan entrometerse, una de cal por las que van de arena, en estas misiones de los Superiores Desconocidos y juzgar de inmediato a los renegados para acabar con el problema de una buena vez y regresar la parte de la energía vital de los planetas de origen.



Descripción:
Características: 50 puntos a repartir
Conocimientos: Sí y aplica profesiones
Universales: 5 puntos a repartir
Vitalidad: 20
Voluntad: Sí (Depende del tipo)
Fe: Sí
Esencia (a repartir): 250 puntos a repartir o por profesión
Avance: Sí
Siddhi: Sí
Recompensa: 1 bloque de esencia + Avance

El renegado se considera un alma completa y se maneja como un agente (Ver Capítulo II).

Cohortes

Se le considera cohorte a todo aquel ser que los agentes de campo hayan reportado como "auxiliar de un divanay", al parecer los reportes de los agentes no resultan muy equivocados. En esta parte se habla de aquellos que se han visto con más frecuencia, aunque no podemos estar seguros que sean los únicos.Al parecer todas las cohortes comparten las siguientes características:

No pueden tener voluntad ni superior ni inferior a 10

No pueden perder voluntad

Todos tienen rastros de Nada en su energía

Los agentes consideran como cohortes a:

Los dienares: seres de poca vitalidad que generan gran daño.

Los cárdenos: temibles espías que dañan universales.

Los daum: seres que combaten la tecnología y a quienes la usan.

Los sicofantes: los verdugos particulares del divanay.

El hierofante: guardián del refugio del divanay y, quizá, su hijo favorito.

Dienar

Estos seres son la menor de las cohortes del divanay pero, no por eso, son las menos peligrosas.

1-Bloque 100 - Esencia

Los agentes han reportado dienares de diversas formas, aunque se puede asegurar que al menos los hay de dos tipos: bípedos y multípedos, que tienen más de cuatro patas y menos de 10, pero siempre en números pares.

Al parecer dependen de las necesidades del amo que los crea, los bípedos funcionan como sirvientes en la Guarida del divanay, mientras que los multípedos son el primer frente de ataque contra los agentes.

Aunque se han dado reportes de un dienar bípedo de un metro de altura, se les puede asegurar que es la excepción y no la regla, los bípedos suelen alcanzar los 50 centímetros de altura y los multípedos, 35, aunque estos últimos pueden llegar a alcanzar el largo del metro y medio.

Aunque los dienares deben considerarse como almas, porque carecen de un cuerpo material y no pueden ser vistos por el ojo humano, eso no evita que dañen el cuerpo de los agentes ya que cuentan con el sistema de ataque más aterrador que los agentes hayan visto: emanan nada. Se cree que las partes que deberían ser "óseas" o "quitinosas" como garras, dientes o cuernos, secretan una delgada película de nada que se evapora continuamente en el Universo, pero lo que queda es bastante para hacer grandes estragos.

Los agentes aseguran que el garrazo de un dienar arde, pero la mordida duele aún más; cualquier ataque de un dienar puede convertir a un aguerrido agente en un humano asustado, más concentrado en evitar el sufrimiento y en buscar refugio. Las heridas que estos seres provocan sangran y son muy visibles, antes y después de que sanen, y las cicatrices que dejan son desagradables.

Existen mondain que odian a muerte a estos seres, porque pueden volver inútiles las armas con Danach con una mordida; El método favorito para destruir a estos seres, según las estadísticas de los demás agentes, es una siddhi de distancia para evitar que les salten encima.

Descripción:
Características: 10 / 10 / 0 / 0
Conocimientos (obligatorios como noción): Evasión, [Arte marcial]
Universales: NO
Vitalidad: 1 por cada punto de Energía del amo
Voluntad: 10
Fe: NO
Avance: Especial
Siddhi: NO
Recompensa: 1 bloque de esencia por cada 5

Estos seres tienen características básicas que no pueden mejorarse, sus conocimientos sólo son nociones y no pueden obtener más. Aunque tengan 10 de voluntad para fines de resistir dominio y siddhi, no les es posible usar siddhi porque carecen de suficiente C. Abstracto y C. Empírico.

Cuando estos seres atacan no hacen daño por la calidad de sus ataques, estos seres no tiran dados para hacer daño, sino que el daño es automático, según la cantidad de Nada que entra en contacto con el agente y depende de su avance; estas criaturas no pueden hacer más de dos ataques con las garras, una mordida o un ataque con cuernos, si los posee.

El avance de los dienares se define por el del amo, la energía del divanay especifica la vitalidad y el daño que el ser hace con su emanación de Nada. Cada punto de Energía del divanay equivale a un punto de vitalidad del dienar y a un daño efímero que hace al cuerpo o un daño permanente si el agente se encuentra en tránsito, con un mínimo de 1 y un máximo de 5.

La energía del divanay también define el máximo de dienares que puede tener a su servicio, pero, por lo regular, los agentes se enfrentan a cantidades menores a la docena.

Daum

Aunque la tecnología, y la consiguiente depauperación que provoca, permitió que los divaneh llegaran a establecerse en Tiamat, eso no quiere decir que estos seres sean agradecidos con ella. Muchos divaneh están en

franca guerra contra los avances tecnológicos y por eso crean a los daum.

El daum es un miembro de las cohortes muy aficionado a destruir las creaciones tecnológicas de los humanos; los agentes creen que son la fuente del mito del gremlin, pero no se conforman con hacer que los aviones caigan a tierra: para el daum cualquier objeto unido mecánicamente a otro es una fuente de eterna diversión.

Estas pequeñas criaturas miden entre treinta y cincuenta centímetros y los agentes que les han visto aseguran que poseen un cuerpo robusto y ancho, un poco con forma de barril, brazos largos, manos grandes con garras, pies prensiles, cara de koala, orejas triangulares y largos colmillos de jabalí; Se dice que lo más característico de los daum son sus grandes ojos amarillos de estrechas pupilas en los que brilla su enorme inteligencia.

Al parecer, los daum disfrutan del reto de desarmar los artefactos más diminutos hasta reducirlo en sus más pequeños fragmentos y la era de la informática logró sacar su lado más salvaje y poner en manifiesto todo el ingenio que pueden acumular: cuando no pueden interferir con la tecnología se dedican a hacerla peligrosa en su uso. Cuentan algunos reportes que en el Universo anda un coranaid sin una mano, por usar un celular que un daum había convertido en una bomba.



Cada daum es creado con la expresa misión de destruir la tecnología al servicio de los que se opongan a su amo, el divanay, por esta razón los pequeños engendros no hacen mucha diferencia entre agentes o Superiores Desconocidos, siempre y cuando haya artefactos que destruir.

Una advertencia a los agentes: El daum puede utilizar siddhi y no son sólo adorno. El daum sabe lo que hace cuando se decide a usarlas. Su método de ataque incluye llegar sin ser visto y destruir la energía lo antes posible, si lo descubren en el acto, siempre buscarán huir antes de pelear, sobre todo porque son muy malos guerreros. No hay registros de que un agente haya atrapado a un daum, pero siempre puede haber una primera vez. Favor de informar si ocurre.

Descripción:
Características: 9 / 18 / 15 / 15
Conocimientos (obligatorios): Mecánica, Informática, Detalles y Evasión.
Universales: Sí
Vitalidad: 5
Voluntad: 10
Fe: NO
Esencia (a repartir): 150 puntos
Avance: Sí
Siddhi: Sí
Recompensa: 3 bloques de esencia

Los daums tienen, características, conocimiento, universales y siddhi de Daum.

Cárdenos

De todos los miembros de las cohortes divanay, los cárdenos son los menos peligrosos; quizá no hagan mucho daño, pero atacan directamente sobre los universales y eso los hace rivales de peligro.

Por lo general, el cárdeno parece una nube de energía basta, errante en la superficie de Tiamat, y en ocasiones, se los ha podido capturar en fotografía, como manchones lechosos sobre la imagen. Nadie podría temer

a una aglomeración de energía, sin embargo, el cárdeno ataca y pierde su disfraz en cuanto son molestados, un cárdeno que ataca se convierte en agujas de energía que desgarran el alma de aquel que los ha molestado, no es necesario decir que estos seres siempre hacen daño permanente.

Informes de la Caballería Espiritual se contradicen cuando hablan de la creación de los cárdenos; algunos aseguran que los cárdenos son sólo dienares que no lograron adoptar la forma requerida, otros dicen que el divanay los hizo de esa forma para que cumplieran mejor la función que se les asignó: espiar. Algunos avatares de Orden aseguran que los cárdenos en realidad son parte de la voluntad del divanay que se ha separado de su cuerpo, de esa manera toda la información del cárdeno pasa directamente a su amo.

Se dice que no hay manera de esconderse de un cárdeno, aunque no tienen órganos para ver u olfatear, parecen detectar a los agentes por medio de los rastros de usos universales que dejan en la materia. Al parecer, usar una siddhi de energía es la mejor manera de llamar un cárdeno, o eso comentó un Nur. Una vez que ha discriminado los universales de un agente entre todos los seres de Tiamat puede seguirlo incluso cuando abandona su cuerpo.

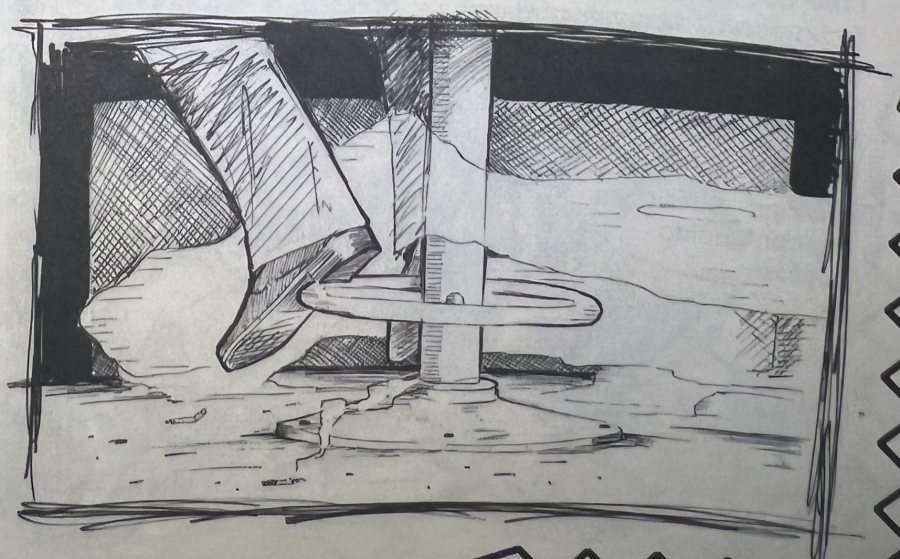
Los agentes sólo pueden detectar a los cárdenos por medio de PES, y suelen tener reacciones diferentes cuando encuentran a uno entre ellos: los menos entrenados los consideran estorbos, pero los veteranos los tratan como si fueran un peligro real, casi como si el divanay estuviera presente; esta reacción no resulta exagerada, porque su aparición casi siempre es señal de que un ataque mayor es inminente, ya sea una horda de dienares o un sicofante.

No hay manera de evitar que el cárdeno realice su misión, si los avatares de Orden están en lo correcto. La mejor manera de lidiar con ellos es destruirlos lo antes posible, cosa que no es misión sencilla, como no son tangibles, las armas de Tiamat no sirven contra ellos, y al parecer las siddhi no pueden dañarlos con facilidad. Al parecer la mejor manera de lidiar con ellos es utilizar las maniobras de fe, pero los mondain aseguran que un arma con danach ayuda mucho.

Los cárdenos no son seres que se dejen atacar, los divanay los crearon para ofrecer resistencia, tienen la ventaja de que no pueden ser detectados por el ojo humano y cuando atacan no dejan rastros en el cuerpo; su método de ataque se basa en destruir pequeñas conexiones en el alma de su víctima para imposibilitarle el uso de los universales, lo cual es una catástrofe para cualquier agente en misión.

El daño provocado por un cárdeno a los universales sólo puede ser curado con esencia o por medio de Corrección de orden, siddhi de avatares de Orden. El daño permanente, requiere una siddhi de curación.

Descripción:
Características: NO
Conocimientos: NO
Universales: Especial
Vitalidad: 5
Voluntad: 10
Fe: NO



Esencia (a repartir): 0 punto
Avance: Sí
Siddhi: Sí
Recompensa: 5 bloques de esencia

Al ser incorpóreo el cárdeno no requiere características, conocimientos ni equipo. Tiene voluntad 10 para resistir siddhi y universales, además de que le sirve para atacar. Posee energía en 2 puntos y puede tener viaje astral o telequinesis, si las compra con el avance.

Cualquier siddhi contra un cárdeno requiere 3 éxitos

En combate los cárdenos atacan usando energía, cada éxito en la tirada equivale a un daño permanente y a un punto menos en un universal; se puede revisar cual es el universal dañado, según la siguiente tabla:

1	Ninguno
2	Energía
3	Viaje Astral
4	P.E.S
5	Dominio
6	Telepatía
7	Telequinesis
8	Universo decide

Sicofante

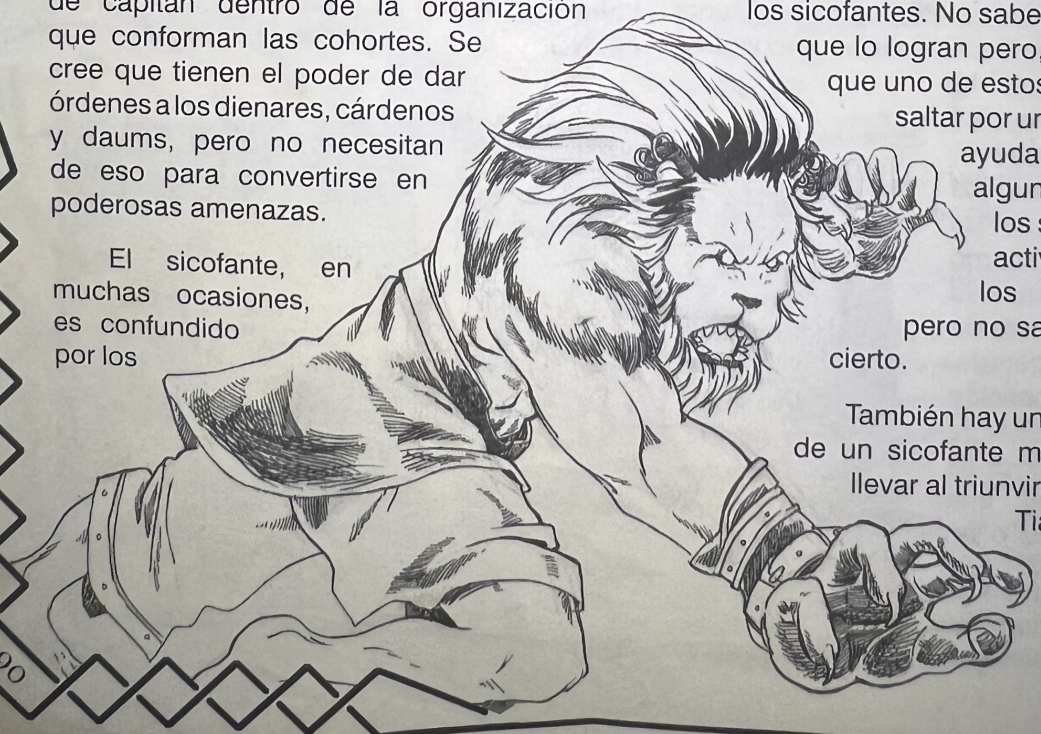
Según los agentes, debemos considerar a estos sirvientes del divanay como una especie de capitán dentro de la organización que conforman las cohortes. Se cree que tienen el poder de dar órdenes a los dienares, cárdenos y daums, pero no necesitan de eso para convertirse en poderosas amenazas.

El sicofante, en muchas ocasiones, es confundido por los kerones y esotéricos con un verdadero divanay, es un error disculpable, porque muchos agentes novatos también lo han cometido. Agentes veteranos aseguran que el sicofante siempre se parece a su amo en algunos rasgos, de hecho, sospechan que muchas de las invocaciones de los grimorios están hechas para llamar a un sicofante, quien después de haber preparado el camino, guia los rituales para traer a su señor.

Las funciones del sicofante, según los pocos reportes de los que se tiene noticia, son muy variadas, lo mismo atacan triunviratos que agentes libres o, incluso, humanos depauperados. Aunque no todos los reportes de misión mencionan a los sicofantes, los que lo hacen aseguran que su misión principal es la de deshacerse de aquellos que se opongan a la voluntad del divanay.

Una de las acciones que repiten con más frecuencia es la de eliminar, simple y llanamente, a los estorbos más importantes; algunas misiones han perdido triunviratos completos gracias a las manipulaciones de estos seres. No suelen atacar frente a frente y las muertes que provocan suelen ser vistas como accidentes.

Pero la muerte no es el único recurso del que se valen, se ha visto el caso de humanos en puestos de poder llevados a la locura por los sicofantes. No sabemos bien como es que lo logran pero, cuentan rumores que uno de estos humanos prefirió saltar por una ventana a recibir ayuda de un exhiliati; algunos sospechan que los sicofantes pueden activar la P.E.S. de los depauperados, pero no sabemos si esto es cierto.



También hay un relato interesante de un sicofante muy interesado en llevar al triunvirato a la justicia de Tiamat, se tomaba el trabajo de guiar a un representante de la policía a

los lugares donde los agentes hacían sus indagaciones ¿Era esto un juego? Podría ser, si lo que buscaba era eliminarlos en prisión, pero es más probable que el divanay no los viera como grandes amenazas y sólo quería que no interfirieran con la invocación.

Al parecer, la Caballería Espiritual no tiene suficiente poder para evitar los ataques de estos seres, pero los agentes no deben dudar de sus aliados, si han demostrado algo, es que se pueden poner a la altura del reto, si esto no fuera posible, haría mucho que Tiamat hubiera sido destruida. Hay leyendas de que estos humanos tienen el secreto para arruinar la invocación de un sicofante, pero nadie ha encontrado una prueba.

No se tiene la seguridad, pero agentes veteranos aseguran que, una vez destruido el sicofante, no volverá a resultar una amenaza para la misión; aunque, claro, destruirlos no es un trabajo fácil.

Descripción:
Características: 100 puntos a repartir
Conocimientos (obligatorios): [Arte marcial], Evasión y Detalles
Universales: 12 puntos a repartir
Vitalidad: 1/3 de la vitalidad del amo
Voluntad: 10
Fe: NO
Avance: Especial
Siddhi: Especial
Esencia (a repartir): 100 puntos
Recompensa: 6 bloques de esencia

Los divaneh sólo pueden tener 2 sicofantes, con las mismas características, universales, vitalidad y voluntad, aunque en conocimientos diferentes.

Estos seres no están obligados a respetar los límites del cuerpo humano, así que pueden superar el 30 en sus características, pero no pueden superar los cinco puntos en los universales.

El avance de los sicofantes depende del poder que cuente el divanay. Lo único que sufre modificaciones es la vitalidad, sus demás características están definidas en su creación.

El sicofante puede escoger 2 siddhi generales de divaneh, 2 siddhi de sicofante y 1 siddhi del repertorio del divanay al que sirven. No puede obtener más.

El sicofante sólo puede recuperar vitalidad por medio de la siddhi de divanay Infusión.

Hierofante

Entre el divanay y los agentes se yergue la barrera más imponente con la que se pueden enfrentar, el hierofante. Los agentes, novatos y veteranos, aseguran que sólo existe uno por cada divanay, hay algunos que aseguran, no sabemos si en un arranque de humor, que se trata de su hijo favorito.

El hierofante es la cohorte más semejante al divanay en forma y poder, un triunvirato se encontró una vez entre dos fuegos, acorralados entre el divanay y su hierofante, sin saber bien a quien atacar primero, debido a la semejanza que había entre ambos.



El hierofante no abandona un área, que los miembros de la Caballería Espiritual llaman la Guarida. En cierta manera, la Guarida del divanay es muy similar al Cuartel General de los agentes, pues reportes de varios triunviratos indican que hay grandes dificultades para usar siddhi y universales en el terreno vigilado por el hierofante, aunque no se sabe si es por la presencia del hierofante o a causa de una siddhi de éste. No hay descripciones fidedignas del ambiente que reina en la Guarida, pues los triunviratos que han entrado en una dan referencias que se contradicen de forma continua.

Las actitudes del hierofante también parecen muy contradictorias, en algunos casos parece darles la bienvenida y en algunos otros parece que busca exterminarlos a toda prisa. Ningún agente se ha arriesgado a dar alguna razón para esta conducta, pero hay registros de grupos de esotéricos, en algunos casos guiados por un kerón, que entran a la Guarida sin que el hierofante los moleste.

Aunque el hierofante no sea una gran amenaza para la misión en general, los agentes deben estar preparados para enfrentarse a un hierofante si planean cazar al divanay en su Guarida.

Descripción:
Características: 80 puntos a repartir
Conocimientos (obligatorios): Evasión, Actuación y Detalles
Universales: 20 puntos a repartir
Vitalidad: 1/2 de la vitalidad del amo
Voluntad: 10
Fe: NO
Avance: Especial
Siddhi: Especial
Esencia (a repartir): 100 puntos

El divanay sólo puede tener un hierofante.

Estos seres no están obligados a respetar los límites del cuerpo humano, así que pueden superar el 30 en sus características, pero no pueden superar los cinco puntos en los universales.

El avance de los hierofantes depende del poder que cuente el divanay. Lo único que sufre modificaciones es la vitalidad, sus demás características están definidas en su creación.

El hierofante puede escoger 2 siddhi generales de divaneh, 2 siddhi de sicofante y 1 siddhi del repertorio del divanay al que sirven. No puede obtener más.

El hierofante sólo puede recuperar vitalidad por medio de la siddhi de divanay Infusión.

Divaneh

Desde la Última Savas rondan en el Universo seres en cuya estructura se mezclan la Nada y el Universo de manera tan perfecta que genera en ellos una nueva naturaleza, mucho más poderosa que cualquiera de los tipos de almas conocidas. Estos seres, que ya habían aparecido en Antiguas Savas, carecen de cualquier regla de conducta organizada, no tienen ningún tipo de escrúpulos a la hora de cazar almas y consideran a su voluntad como la única regla. Se les conoce como divaneh y ellos son el enemigo.

Innumerables reportes de misión señalan que no tienen una forma estándar, es decir, no basta con que tengan cuernos para que se los considere como divaneh (cosa que ofende mucho a los exhiliati cuando ocurre), sino que muchos obtuvieron sus formas con la mezcla de panspermia obtenida del choque entre ambos cosmos y algunos tienen rasgos que no corresponden a nada visto por agente alguno en ningún planeta conocido.

Estos seres tienen apetitos que resultan peligrosos para la vida como la conocemos, sus dos platos favoritos son almas y semillas de panspermia. Si se les permite alimentarse libremente acabarían con la vida como la conocemos, ya que acabar con las almas es despoblar un planeta y devorar las semillas es destruirlo.

El principal objetivo de estos seres son los planetas depauperados, en los que se les facilita obtener su alimento por medio de engaño y

violencia, la población depauperada no cuenta con medios para detenerlos y, en muchos de los casos, son ellos mismos quienes invitan a los divaneh a entrar.

Para obtener su alimento, los divaneh llegan a un planeta que deben aclimatar antes de poder saborearlo a gusto, estos seres contaminan la energía vital del planeta con Nada. El planeta, aunque no tiene conciencia, sufre por esto y trata de repelerlos, de evitar su avance, aunque en el mejor de los casos consiga apenas reducir su poder.

Es por eso que los agentes deben llevar a cabo las misiones con precisión letal, antes de que conviertan al planeta en su reserva particular, no es posible esperar que los divaneh se combatan mutuamente para quedarse con el planeta, lo más probable es que ambos se dediquen a saquearlo.

Muchos agentes novatos se preguntan por qué los grandes glavari no detienen a los divaneh antes de que lleguen al planeta, si tanto daño causan; argumento que aquellos rebaten señalando que es imposible secar un océano con una toalla y que los divaneh son infinitamente más poderosos cuando no están obligados a cumplir las leyes de un planeta. Además, como agrega el capitán de los glavari, con 300 agentes no es posible detener semejante invasión.

Detener a los divaneh fuera de algún planeta significa otros peligros. En ocasiones, cuando se destruye a un divanay, la parte Nada que lo conforma genera una mancha de esta energía ajena al Universo, que resulta muy problemática ya que absorbe toda la energía a su alrededor; se dice que se requiere de un triunvirato de nueve avatares de Orden para deshacerse de ella. En gran numero de veces, esta energía se arremolina y se convierte en un torbellino; muchos especulan que las almas que entran a este hueco en el agujero de la materia no salen nunca y otros apuestan a que salen en la Nada. Lo único cierto es que nadie ha confirmado que ocurra ninguna de las dos cosas.

Divaneh en Tiamat

El caso de la Doncella de la Vida es un caso crítico, no sólo tiene el 60% de las semillas de panspermia y su índice de depauperación se ha disparado en los últimos 50 años, sino que sus pobladores han encontrado el medio de abrir la puerta a estos invitados indeseables; sin contar que la mitad de sus defensores nativos se dedican a suprimir a los agentes dispuestos a lidiar con los divaneh.

Cuando un divanay llega a la Doncella de la Vida genera un gran caos en él, los miembros de la Caballería Espiritual aseguran que muchos comportamientos del clima se deben al ingreso de un divanay al planeta, como en los días de calor veraniego en pleno invierno o lluvias frías en verano. Estos eventos ocurren sin previo aviso y sin que otros factores del clima los provoquen.

Un signo inequívoco pero poco visible es que la parte de Nada que acompaña a estos seres destruye, por contaminación, una de las semillas de panspermia que forman parte de la dotación que el planeta posee y temen que sólo sea cuestión de tiempo para que un divanay destruya la semilla de la raza humana.

Aunque no es posible recuperar una semilla de panspermia, una vez que ha sido destruida, el planeta cuenta con un sistema de defensa que permite cercar esta contaminación y evitar que se extienda. A este sistema se le llama la Krava y, aunque su paso pueda parecer cruel, es lo único que evita que el planeta sea destruido de inmediato.

Dentro de esta área contaminada, el divanay puede establecer su Guarida, un territorio robado a Tiamat y es controlado por el hierofante; no todos los divaneh establecen su guarida en el planeta, pero los que lo hacen se aseguran de tener suficientes servidores, kerones o esotéricos, para defenderla.

A diferencia del Cuartel General el área que ocupa la Guarida está definida por la estructura del edificio que ocupa el divanay, el hierofante sólo controla el edificio y 5 metros

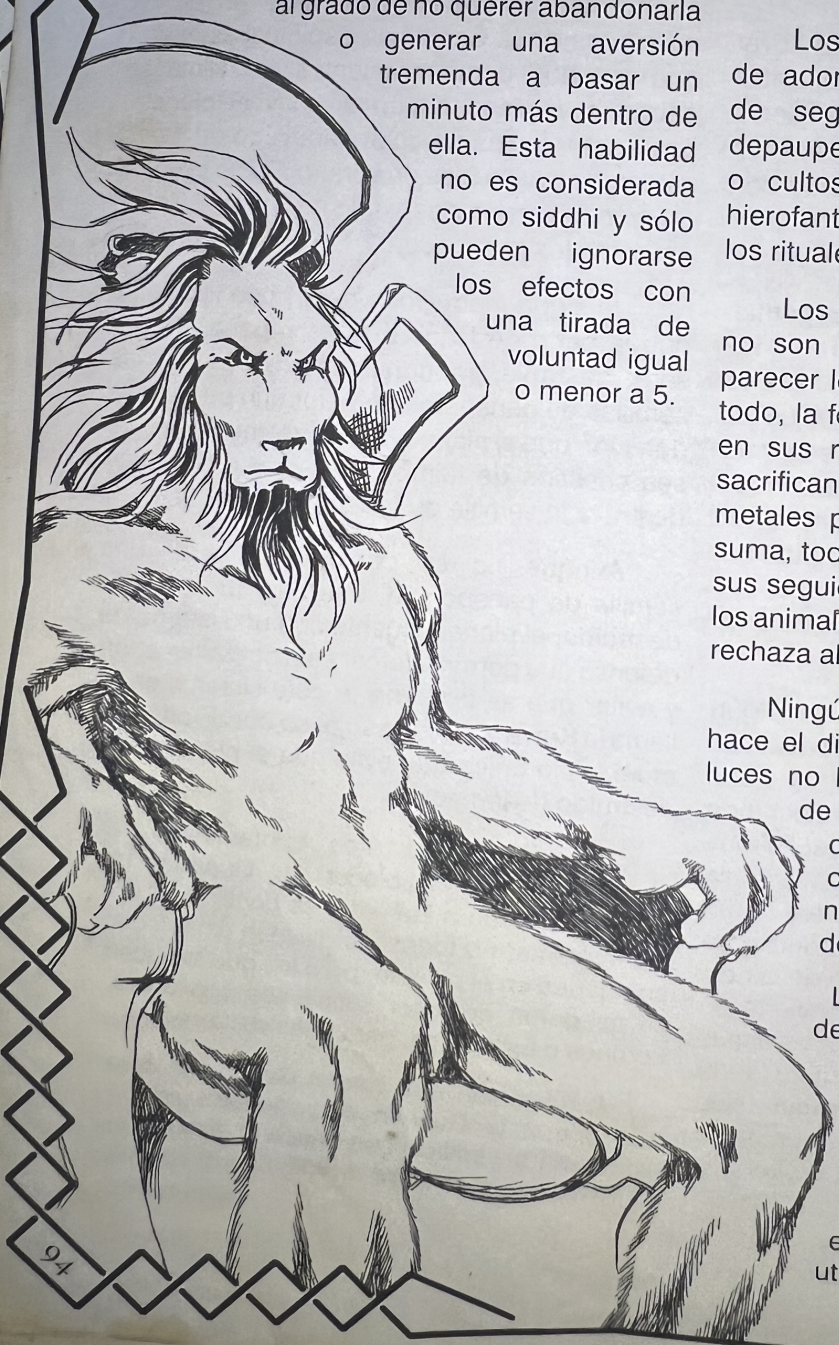
alrededor de éste. Fuera de esa área sus siddhi no tienen poder. La guarida genera los siguientes efectos:

Todo daño infringido en la Guarida se convierte en permanente

El uso de universales y siddhi tienen un modificador de +2 a la dificultad

Anula todos los aparatos eléctricos y electrónicos

La presencia del hierofante y su voluntad alteran el ambiente de la Guarida y pueden hacer que los que entren se sientan cómodos al grado de no querer abandonarla o generar una aversión tremenda a pasar un minuto más dentro de ella. Esta habilidad no es considerada como siddhi y sólo pueden ignorarse los efectos con una tirada de voluntad igual o menor a 5.



El planeta siente la necesidad de protegerse y es por ello que acelera el despertar de los humanos del 10% y a los jaxares que se encuentran alrededor del punto donde se establece el divanay; en muchos de los casos, también logra despertar a los agentes que nacieron para llevar a cabo la misión.

Tiamat ha sido visitada por divaneh de diversos tipos, sin embargo, los más frecuentes son: El Corruptor, el Sacrificador, el Recolector y el Gran Terror.

El Corruptor

Los corruptores son divaneh que requieren de adoración constante y un gran número de seguidores, de preferencia humanos depauperados, que forman organizaciones o cultos después de la aparición de su hierofante quien les da una jerarquía y señala los rituales.

Los agentes aseguran que estos divaneh no son muy afectos a consumir almas, al parecer le interesa más la adoración y, sobre todo, la fe expresada en materia. Se dice que en sus reuniones los kerones o esotéricos sacrifican animales exóticos, obras de arte, metales precioso y gemas de gran valor, en suma, todo lo que •pueda significar algo para sus seguidores. Se dice que sus favoritos son los animales en peligro de extinción y que nunca rechaza al hijo de uno de sus seguidores.

Ningún agente ha podido averiguar qué hace el divanay con estas ofrendas, a todas luces no las acumula pero, en las guaridas de estos seres, se encuentran restos de una sustancia cristalina, como cuarzo triturado hasta el polvo, que no se puede encontrar en otro lugar de Tiamat.

Los corruptores pagan la adoración de sus seguidores devorando almas depauperadas de sus enemigos, aumentando sus características e, incluso, dándoles universales.

Gracias a los informes de muchos agentes, se ha podido establecer que estos divaneh no utilizan los servicios de daums o

sicofantes, pero el resto de las cohortes le sirven a la medida de sus necesidades.

El hierofante del corruptor actúa más bien como una agencia de relaciones públicas, ya que se dedica a decidir quién ve al amo y qué favores se le pueden expresar. Muchos de sus seguidores no consiguen ver al divanay, sólo a su mayordomo.

Estos divanay usan a sus cárdenos para espiar a sus seguidores y para que les informen sobre las posesiones más preciadas de éstos y así saber qué exigir a cambio de sus favores, lo que no evita que los utilicen para vigilar agentes que sean un peligro para él.

Al parecer, estos divaneh tienen una marcada preferencia por los dienares bípedos, que utilizan para proteger su Guarida y para transportar las ofrendas de sus seguidores. Si el corruptor utiliza dienares multípedos lo hará sólo cuando los agentes intenten detener el flujo de los regalos.

El Sacrificador

También conocido como devorador, este tipo de divanay no busca formar un culto, lo que quiere es tener variedad de víctimas para alimentarse, porque lo que desea es tomar almas antes de que abandonen los cuerpos; agentes especulan que sienten placer al arrancar un alma de la materia.

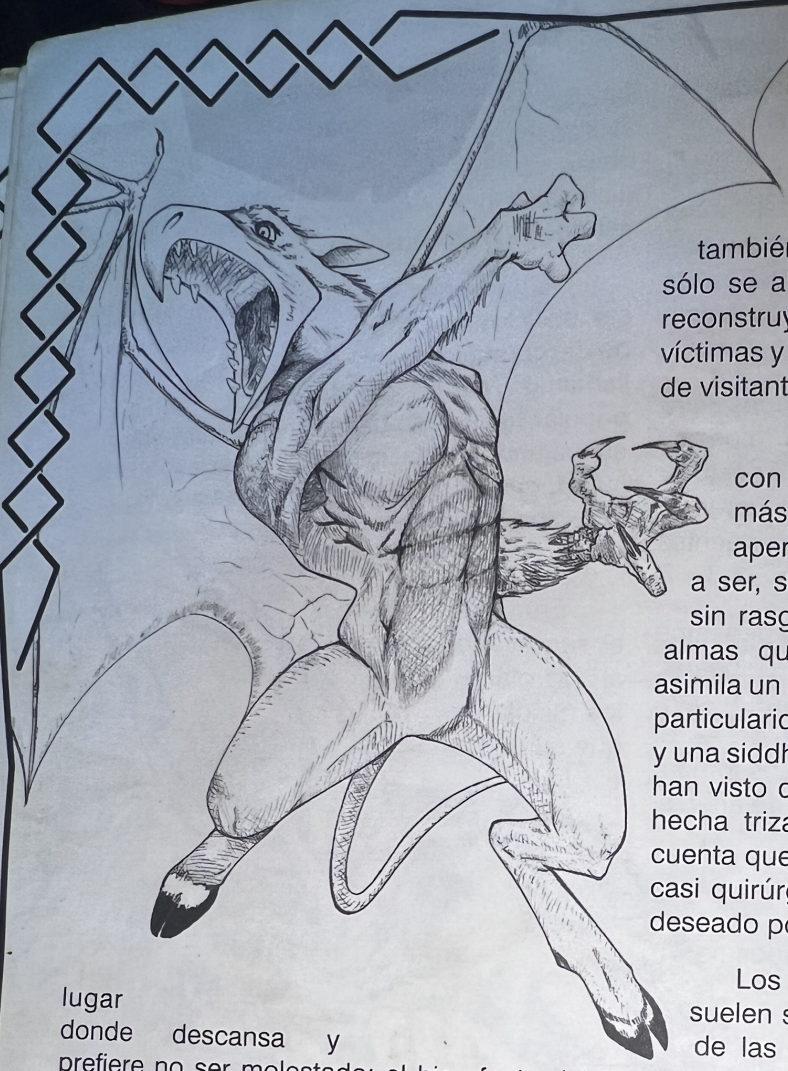
En muchos casos los sacrificadores, en especial cuando están encarnados, generan historias que son mitad leyenda y mitad realidad sobre asesinos seriales. Para estos divaneh, su método de matar es su ritual y se encuentran poco dispuestos a cambiarlo. Se cree que estos divaneh escogen a sus víctimas con ciertas características particulares, ya sea edad, sexo o profesión, algunos extienden la lista a pasatiempos o actividades recreativas que realice la víctima.

Los agentes aseguran que no necesitan almas completas para quedar satisfechos y se sospecha que algunos sacrificadores, cuando calman su hambre, descansan un periodo de tiempo, antes de cazar de nuevo, este periodo, señalan, pueden ser decenas de años.

Las guaridas de estos divaneh suelen ser edificios abandonados o casas alejadas de la comunidad, los depauperados suelen llamarlas casas embrujadas, la tradición popular ha llenado de historias a estas casas, etiquetándolas de malignas y haciendo que sean lugares donde se cometieron actos violentos; es probable que, por una vez, no estén equivocados.

En cuanto a cohortes, el sacrificador prefiere al hierofante sobre los sicofantes, ya que su guarida es e l





lugar
donde descansa y
prefiere no ser molestado; el hierofante del
sacrificador se cuenta entre los más poderosos ya que cumplen su labor con prontitud y eficacia, no juegan con los que entran en la Guarida: los eliminan.

También se ha demostrado que prefieren a los daums, ya que les son muy útiles para atraer víctimas y quitarles la tecnología que les permitiría escapar u obtener ayuda; también suelen ser de mucha ayuda cuando deben deshacerse de Superiores Desconocidos que intenten detener su carrera de asesinatos o de la policía de Tiamat que pretenda investigarlos.

Las cohortes menores son sus favoritas ya que los cárdenos son aptos para encontrar a la víctima precisa que sacie su hambre y los dinares multípedos siempre se pueden encargar de que nadie lo interrumpa en su comida; como guardias, son mucho más reemplazables que los sicofantes.

El Recolector

Si hay un tipo de divanay que resulte nocivo en cualquier parte del Universo es el Recolector; conocido también como el catador, este divanay sólo se alimenta de las almas completas, se reconstruye a sí mismo con cada una de sus víctimas y poco le importa si se trata de nativos, de visitantes o de otro divaneh.

Se dice que sólo posee una siddhi y con esa le basta para ser de los divaneh más poderosos. Un recolector joven es apenas el esbozo de lo que puede llegar a ser, su cuerpo se asemeja a un maniquí sin rasgos, pero su forma depende de las almas que utilice como alimento; Cuando asimila un alma, escoge de ella dos cosas: una particularidad del alma que le llamó la atención y una siddhi, el resto lo vuelve energía. Agentes han visto caer a sus compañeros con el alma hecha trizas a manos de estos divaneh, se cuenta que el alma aún consciente es dividida casi quirúrgicamente antes de que el atributo deseado por este divanay aparezca en él.

Los trofeos favoritos de un recolector suelen ser las colas, las alas o los cuernos de las almas que los tengan; quizá por esto, sean el único tipo de divanay que logra unir a emmoi y exhiliati bajo una misma misión. Pero no se reducen a eso, a algunos los seduce el doble juego de brazos de los odleda y el pelaje de algunos edzavi. Veteranos de la Última Savas aseguran que fueron ellos los que obligaron a la aparición de la siddhi Ubicuidad, los glavari lo niegan enfáticamente.

Las siddhi que colecta funcionan igual que en el alma original, porque toma con ella el conocimiento para usar la siddhi y para usar las partes que no pertenecían a su cuerpo original. Nadie ha visto un recolector confundido por este conocimiento extraño y saben sacarles mayor partido que los nativos.

Los recolectores no suelen acompañarse de un gran número de cohortes, sólo destaca el uso de cárdenos para localizar nuevas víctimas y a dos sicofantes para su protección personal. Los sicofantes cambian de forma junto con el divanay, pero no obtienen los

apéndices (alas, cuernos, cola) que adornan al amo. Para emergencias, prefiere a los dienares multípedos y sólo los usa cuando los agentes intentan detenerlo.

El Gran Terror

Entre los divaneh se le conoce como Gran Terror o infausto a aquel divanay que llega a un planeta e ignora a los habitantes: su alimento lo encuentra en las semillas de panspermia. Destruirlo, cuando llega a Tiamat, es prioridad para los agentes, la Caballería Espiritual y los Superiores Desconocidos.

El Gran Terror es el invitado favorito de los Kerones y los Esotéricos, los grimorios los señalan como los más poderosos y para la población eso solo significa asociarse con alguno de gran poder para sus fines; sin embargo, a diferencia de los corruptores, a estos divaneh les importa realmente poco la población de un planeta, como no sea para ejercer en ella las acciones que les dicta su corazón.

Este tipo de divaneh se complace en causar destrucción a su paso, cuenta con suficiente poder para alterar los patrones de Tiamat de manera catastrófica, cuentan leyendas que los volcanes eruptan a su paso y que la llegada de uno de ellos dividió la pangea. Los agentes veteranos aseguran que estos cataclismos no son gratuitos, el Gran Terror desgarra la superficie de Tiamat para llegar a las semillas de la panspermia.

Pero no se detienen en eso, se dicen que las grandes epidemias que han azotado a la población nativa nacieron por el paso de uno de estos y, para desgracia, no desaparece cuando el divanay desaparece de la faz del planeta. Mientras más grotescos sean los síntomas de la enfermedad, más se regocija el divanay. Un miembro de la Caballería Espiritual está seguro que el divanay nos ve como un niño ve a las hormigas que se dedica a quemar con una lupa.

Su comportamiento es realmente caótico. Agentes de misiones fallidas aseguran que hay casos donde el Gran Terror sólo consume una semilla de panspermia y luego abandona

el planeta; en otras ocasiones, sólo se divierte torturando a los nativos, creando tormentas y erupciones volcánicas antes de buscar esparcimiento en otro lado.

Estos divaneh son grandes solitarios que no se hacen acompañar de cohortes: resultan para ellos un estorbo, más que una ayuda.

Sin importar el tipo, los divaneh pueden llegar a tener un cuerpo, utilizando una siddhi para entrometerse con el sistema de reciclaje y nacer como cualquier otra alma con un cuerpo humano. A estos divaneh se les conoce como encarnados y al hacer esto poseen las mismas defensas que los agentes y el mejor disfraz que podrían conseguir jamás.

Descripción:
Características: 150 puntos a repartir
Conocimientos: Sí
Universales: 20 puntos a repartir
Vitalidad: Especial
Voluntad:
Corruptor 12
Sacrificador 13
Recolector 14
Gran Terror 15
Fe: NO
Avance: Especial
Siddhi: Sí
Recompensa: 10 bloques de esencia

Estos seres no están obligados a respetar los límites del cuerpo humano, así que pueden superar el 30 en sus características, pero no pueden superar los cinco puntos en los universales.

Si el divanay está encarnado, es posible que tenga una profesión pero no es necesaria, cualquier divanay puede comprar conocimientos según su avance. El divanay no tiene límites para acumular conocimientos.

La vitalidad del divanay se calcula según la voluntad del grupo que el Universo envíe a detenerlo. Se calcula sumando la voluntad de los agentes, en triunvirato y libres, se le agrega la mitad de esa suma y se multiplica el resultado por 10. El hecho de que el divanay se encuentre encarnado no afecta esta vitalidad.

Dependiendo de su tipo, el divanay tiene el siguiente límite de siddhi:

Corruptor: 4 generales, 3 de corruptor

Sacrificador: 3 generales, 3 de sacrificador

Recolector: 2 generales, 1 de recolector, 6 obtenidas por siddhi

Gran Terror: 2 generales, 3 de Gran Terror

El avance del divanay se calcula según el avance de los agentes que envíen a detenerlo: recibe la mitad de la esencia que reciban los agentes, pero los agentes no la reciben de regreso.

Otros

Esta parte del reporte incluye criaturas que sean invocadas por siddhi, aunque no son propiamente antagonistas es importante que los agentes conozcan a aquellos que acompañan a sus compañeros para saber como reaccionar ante ellos.

Los compañeros más comunes son:

Hégiras: Asistente personal del odleda.

Legiones: creaciones elementales de ataque.

Golem: Amigo y guardaespaldas del elemental.

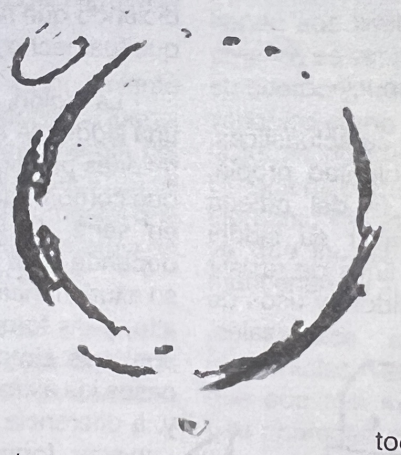
Hégira

Muchos de los tipos de almas aseguran que si los odleda son sorprendentes desde el punto de vista intelectual se debe a que tienen las hégiras a su favor. Los exhiliati ven con desconfianza esta relación casi simbiótica entre los guardianes de la Gran Biblioteca y estas esferas de energía pura, consideran que si el Universo los castigó a ellos por esclavizar a los emmoi, es injusto que ellos eslavicen impunemente a las hégiras.

Sin embargo, argumentan los odleda, lo que los exhiliati no ven, es que las hégiras no son almas, son sólo esferas de energía en las que es posible acumular información, que este proceso sea automático no es culpa de ellos. Las hégiras no tienen personalidad, no acumulan esencia, y no tienen voluntad; Por eso mismo, según aseguran, no son entes universales.

Cuenta la leyenda que una hégira nace cada vez que una nueva alma odleda surge de Milanev; la función principal de la hégira es ayudarlos a mantener en orden los archivos de esta enorme biblioteca, sin embargo, también cumplen funciones secundarias, como agenda y fuente de luz. Los Glavari defienden a sus compañeros diciendo que, si las funciones no causan desgaste, no hay nada de malo en usarlas.

Cada odleda tiene su propia hégira, sin importar el número de hégiras que haya a disposición sólo una acude al llamado del odleda y es aquella que nació al mismo tiempo que él. Los mondain aseguran que es como tener una mascota, porque han visto odledas preocupándose por la cantidad y calidad de información que la hégira consigue, incluso se ha visto, en Tiamat, que las "alimentan" con los manuales y diccionarios que están más al día. A pesar de esta preocupación, pocos odleda se preocupan por darle un nombre a su hégira, ellos conocen muy bien sus funciones y los parámetros con los que trabajan: una hégira no es más emotiva que una computadora; al parecer, aquel odleda que se encariña de más con su hégira es visto por los demás como un niño.



La hégira cumple sólo dos órdenes de manera automática, cada una complementaria de la otra: Cumplir con las necesidades de información del amo y recabar toda la información disponible para uso futuro. Esto que parece simple se vuelve conflictivo cuando el odleda lleva a su hégira a una misión, ya que debe poner a disposición de la esfera todos los parámetros que rigen al planeta que visita y, su segunda función, pone en riesgo de destrucción a la hégira sobre todo si se acerca a una maquinaria para recolectar datos sobre su funcionamiento.

La hégira no cuenta con mecanismos de defensa, fue creada para existir en un ambiente controlado y pacífico, pero sus otros mecanismos resultan útiles al odleda, si decide invocarla para acompañarlo en Tiamat.

Por principio, las hégiras tienen una capacidad de almacenaje de datos que dejan en ridículo a los sistemas informáticos más avanzados, para hacerlo simple, toda la información de internet apenas ocuparía la diezmilésima parte de la capacidad de la hégira.

Toda esta información puede ser expresada por medios más rápidos que la telepatía al odleda dueño de la hégira, pero esto acarrea problemas de sobreflujo de información, la hégira no distingue entre datos banales y datos importantes, así que pedirle información sobre "perro" traerá datos de todas las marcas de alimentos de mascota, informaciones sobre la anatomía del animal, las diferentes razas, vivas y extintas, en Tiamat y la lista de caninos famosos del planeta, así que el Odleda debe ser muy específico cuando pide un dato y tampoco eso es garantía de que recibirá sólo la información que busca, porque la hégira no sabe que "El mastín de los Baskerville" es una novela. A fin de cuentas, es el odleda quien debe decidir qué es lo que le sirve entre todos los datos que la hégira le dé.

En algunos casos, el odleda puede pedir a su hégira que dibuje o trace planos, dibujo o texto, en algún material, para su estudio posterior; se recomienda que sea en papel o madera, porque la hégira lo hace concentrando su energía y quemando parte de la materia que lo conforma, lo cual hace que todo lo que trace sea en negro sobre blanco, la hégira es incapaz de reproducir colores, pero da buenas escalas de gris. Hay que decir, aunque parezca obvio, que sus reproducciones son exactas al original del que la toman, así que el odleda debe asegurarse que la información es relevante antes de pedirle que la plasme en

materia, porque cada página que deba poner por escrito le toma alrededor de cinco minutos e información no relevante se convierte en pérdida de tiempo.

El proceso de llamar a la hégira es irreversible y sólo regresa a Milanev con su dueño. Por eso, no es indispensable que el odleda llame a su hégira cuando se encuentra en misión, muchos no lo hacen. Para un odleda, la hégira es un lujo, claro, pero si se extravía o si es destruida no hay nada en el Universo que pueda recuperarla.

Descripción:
Características: NO
Conocimientos: NO
Universales: NO
Vitalidad: 5
Voluntad: Especial
Fe: NO
Avance: NO
Siddhi: Sí
Esencia (a repartir): 0 puntos
Recompensa: 1 bloques de esencia

La hégira no tiene características, universales, ni fe. No tiene voluntad propia, pero usa la del odleda para activar su siddhi y para fines de resistir otras siddhi y usos de universales.



No acumula esencia, ni toma esencia de los personajes, ni se puede gastar esencia en ella para mejorarla.

Todo daño que la hégira recibe es daño permanente.

La hégira no puede recuperar vitalidad. La única manera de recuperar su vitalidad es por medio de siddhi de avatarado.

La recompensa sólo puede ser entregada a los enemigos que destruyan a la hégira, los agentes no la obtienen.

Legión

A los agentes les sorprende mucho las actitudes tan diversas que los elementales tienen con respecto a sus creaciones: por un lado aprecian y tratan con mucho cariño a sus golem, pero el destino de sus legiones casi no les importa. Los elementales se defienden diciendo que no pueden sentir afecto por algo que fue hecho para morir.

La legión, como ya lo dijeron, es parte de una siddhi de ataque, su creación depende de razones prácticas y, por lo mismo, las criaturas que comprenden a este grupo parecen hechas en serie. Al igual que el golem su forma depende de la imaginación del elemental, pero su altura nunca sobrepasa los 5 centímetros de alto; y las formas que adoptan por lo general son más simples, en el más común de los casos los elementales los crean como insectos y, a diferencia del golem, no siempre tiene la misma forma, no tienen personalidad, ni pueden comunicarse con su creador.

Los Labeshad, quienes son los más prácticos de los hijos de Elemental, comentan que la legión es la siddhi más poderosa con la que cuentan, porque en cierta manera es la que exige más; para ellos el sacrificio de estas pequeñas creaciones es el de la fuerza del elemental y de la energía de Tiamat.

Los Nur y los Lam, coinciden con ellos, pero toman menos filosóficamente el sacrificio, si es

necesario ofrendarán decenas de legiones para proteger su planeta y sus propias vidas.

Quizá los Rua sean los que están menos dispuestos a tomar el camino violento de destruir legiones, aunque no se sabe si es por empatía con el planeta o con sus creaciones.

Descripción:
Características: Energía / vol+energía / 0 / 0
Conocimientos: NO
Universales: NO
Vitalidad: 1
Voluntad: Especial
Fe: NO
Avance: Especial
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): NO
Recompensa: 0 bloques de esencia

Estas criaturas no poseen fe, ni universales ni siddhi, aunque para efectos de resistir siddhi y universales utilicen la voluntad del elemental que les dio vida.

Las legiones no tienen ni Conocimiento abstracto, ni Conocimiento empírico; y su fuerza es igual al número de puntos de energía del elemental, con un máximo de 5 y la destreza es igual a la suma de la voluntad del elemental que lo creó más el número de puntos de energía de dicho elemental, con un máximo de 25.

Los elementales solo pueden mejorar a sus legiones según su propio avance, dado que las características y la voluntad dependen de las de su creador.

Sin importar el elemento, los humanos elementales sólo pueden controlar 50 creaciones, que toman forma a una distancia igual al número de puntos de energía que tenga el elemental en metros, con un mínimo de 1 y un máximo de 5; La cantidad de estas criaturas depende del número de éxitos en la tirada de energía y equivalen a 10 por éxito. Si el elemental utiliza siddhi para aumentar su energía, cualquier excedente del máximo estalla, dañando todo aquello que se encuentre a 10 centímetros de la criatura.

La siddhi Mixtura no surte efecto en la creación de legiones.

Estas creaciones tienen las siguientes particularidades: vuelan o levitan sobre el suelo y sólo pueden dañar por autosacrificio, pues cuando se acercan a menos de 2 centímetros de cualquier materia estallan haciendo daño igual a su vitalidad.

Debido a que se destruyen al contacto con la materia, estas creaciones no otorgan ninguna recompensa.

Golem

Se dice que todo buen elemental tiene un compañero fiel, lo que no se sabe bien es si lo crean o lo invocan, pero pocos humanos elementales se privan de su presencia. A este compañero le llaman golem y es una mezcla de pared de protección, guardaespaldas y mascota.

Según los elementales, los golem son parte de Tiamat y como todas las criaturas tienen sus límites bien definidos, es decir, al crearlos se establece cada una de las partes de su cuerpo y, aunque se trate de elementos tan variables como el fuego o el viento, mantienen la forma que les dio la voluntad del creador. Un odleda comentó que estas criaturas eran el elemento llevado a la máxima solidez posible, ya que incluso los golem creados por Rua mantienen su figura.

Muchos agentes comentan que los elementales ven con ojos de niño a éstas que son sus máximas creaciones, cada vez que aparecen conservan la misma forma, los mismos rudimentos de personalidad e, incluso, algunos les dan nombre. Con una mezcla de sarcasmo y sorpresa, un glavar comentó que el golem era la materialización del amigo imaginario del Lam que lo acompañaba.

Los elementales no se toman muy bien estos chistes, para ellos la creación de su golem es un proyecto largamente acariciado, después de todo son los mejores para saber hasta dónde llega su potencial. Desde su infancia le han dado forma a su compañero, dotándolo con una figura que los complace, con gestos que les dan a entender su estado de ánimo y, también, con algunas pautas de conducta que les permite comunicarse con él.

La forma y el tamaño dependen completamente de la imaginación del elemental, así como sus maneras de comunicarse. Cuenta un coranaid que el Nur en su misión deshizo a su hada de fuego cuando la oyó llorar por el daño recibido, a pesar de que el golem estaba deteniendo un sicofante; al parecer se toman muy a pecho cuando alguien destruye a sus golem y la venganza es inmediata.

En su mayoría, los golem son torpes para dañar; De hecho, los elementales están conscientes de ese defecto y sólo parecen usarlos para detener a enemigos que no pueden dañar, como los Superiores Desconocidos, o para asustar cohortes menores como dienares o cárdenos: Incluso cuentan que un Labeshad, para proteger a sus compañeros del daño, uso a su golem para destruir las gárgolas en la guarida de un kerón.

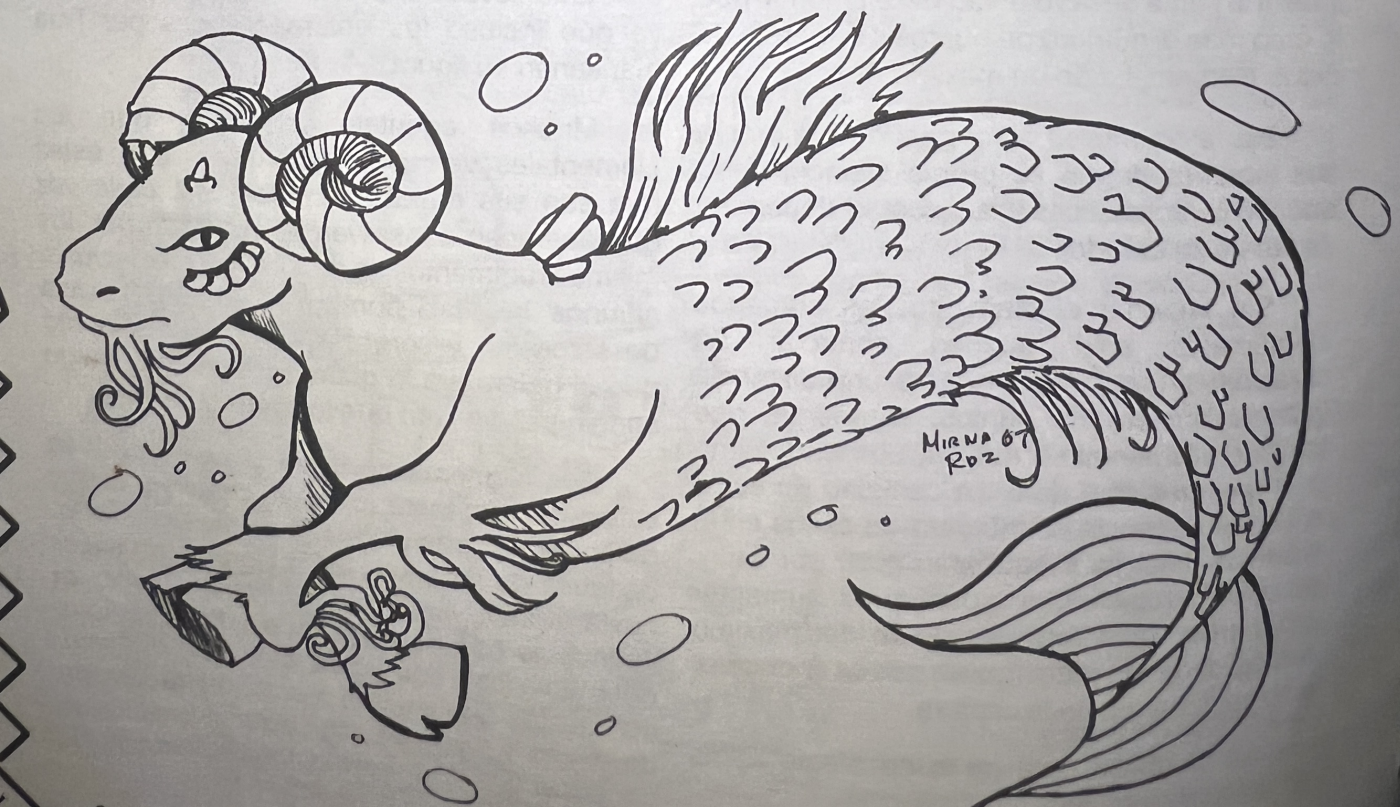
Los golem resultan de gran ayuda en una misión, pero si no eres un elemental o un humano, procura no ofender al que los creó, recuerda que no eres inmune a ellos.

Descripción:
Características: vol+energía / vol+energía / 0 / 0
Conocimientos: NO
Universales: NO
Vitalidad: Especial
Voluntad: Especial
Fe: NO
Avance: Especial
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 0 puntos
Recompensa: 4 bloques de esencia

Estas criaturas no poseen fe, ni universales ni siddhi, aunque para efectos de resistir siddhi y universales utilicen la voluntad del elemental que le dio vida.

El golem no tiene ni Conocimiento abstracto, ni Conocimiento empírico y su fuerza y destreza están determinadas por la suma de la voluntad del elemental que lo creó más el número de puntos de energía de dicho elemental, con un máximo de 25.

La vitalidad de la creación es igual a 10 por el número de éxitos obtenidos en su creación, con un máximo de 50. En caso de que se utilicen siddhi para amplificar la energía el excedente se consume al momento de la creación en forma de una explosión, provocando el daño



del excedente completo a todos los que se encuentren en un rango de 10 metros a la redonda del golem. Los humanos, completos y depauperados, y los elementales del mismo elemento son inmunes a este daño.

Los elementales solo pueden mejorar a su golem según su propio avance, dado que las características, la voluntad y la vitalidad de su creación están supeditadas a las de su creador.

El golem sólo puede ser creado a una distancia igual al número de puntos de energía que tenga el elemental en metros, con un mínimo de 1 y un máximo de 5. Una vez creado, el golem se vuelve un ser independiente y puede alejarse del elemental la distancia necesaria para cumplir sus órdenes.

El golem permanece junto al elemental hasta que se cumplen las siguientes condiciones: Hasta que se agota su vitalidad, hasta que el elemental pierde el uso de su voluntad o hasta que el elemental decide terminar la siddhi.

Las características de combate de los golem son las siguientes:

El golem de Labeshad tiene -2 de dificultad para pegar y +2 dados para dañar

El golem de Lam tiene +2 de dificultad para que le peguen y –2 de dificultad para asfixiar

El golem de Nur tiene +2 dados para hacer daño y puede volar

El golem de Rua tiene +2 de dificultad para que le peguen y puede volar

En caso de que el elemental utilice la siddhi Mixtura las características de los golem se combinan, pero cualquier mezcla con el golem de Labeshad, lo hace perder la capacidad de volar.

La recompensa sólo puede ser entregada a los enemigos que destruyan al golem, los agentes no la obtienen.

Repetimos: Estos no son todos los seres que pueden encontrarse en la superficie de Tiamat, son sólo los que aparecen con mayor frecuencia en los reportes. Se han descartado aquellos que los agentes han reportado esporádicamente.

Esperamos que la información sea suficiente para mantener a los agentes novatos libres de las peores sorpresas que podrían encontrar en la misión.

Capítulo V
La misión

Los agentes deben llevar a cabo una misión, que se desarrolla principalmente en un ambiente urbano, en ciudades con grandes poblaciones o pueblos pequeños. En la Doncella de la Vida a mayor cantidad de personas mayor probabilidad de problemas, ya sea con los habitantes o las amenazas que son atraídas por el relativo incógnito de grandes masas de gente.

En la misión intervienen dos factores humanos: los agentes y el Universo. Los agentes son los jugadores y el Universo es el narrador.

Antes de empezar a explicar la mecánica de la misión hay que aclarar algunas cosas:

Es un juego. Nada de lo que se ha dicho antes es cierto ni lo es nada de lo que se diga después. Debe tomarse como una manera divertida de pasar el tiempo con otras personas, no como la absoluta verdad.

Depende del azar. Aunque el contenido de este libro fue calculado para ser justo según las necesidades del juego, también depende mucho de los dados. En ningún momento hay plena seguridad de realizar una acción por más avanzado que esté el personaje.

Nadie es perfecto. En ocasiones es posible caer en conflicto porque agentes y universo no ven la situación de la misma manera. La mejor solución siempre será discutirlo como personas civilizadas y llegar a un acuerdo.

Lo que pasa en el juego se queda en él. Quizá no es necesario repetirlo, pero es un juego, no dejes que una mala sesión del mismo te amargue la vida.

Hasta ahora se ha hablado mucho del papel del agente, hablemos un poco acerca del universo. Es una gran responsabilidad ser el encargado de definir cómo se ven los lugares, las características de los demás habitantes del mundo y las acciones de los antagonistas y aliados, requiere ser justo, tener criterio y memoria.

Gran parte de la diversión del juego depende del papel del universo ya que se encarga de hacerlo emocionante y de darle dificultad a los combates. También se encarga de mantener el juego en marcha cuando pasan de una escena a otra. Debido a esto hay que dejar claro que hay una ley que gobierna todo.

La ley universal

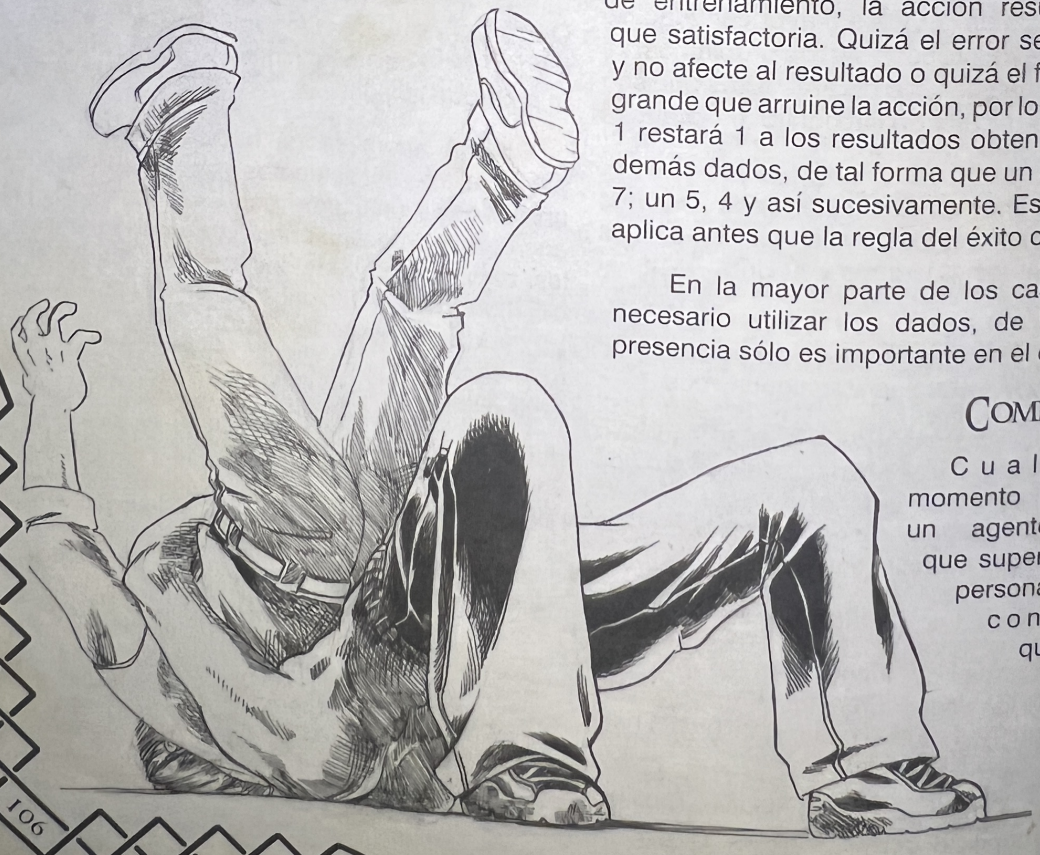
El Universo podrá omitir, engañar o trastornar un evento, pero no puede equivocarse.

O dicho en otras palabras: Las reglas que se presentan en este capítulo son únicamente una guía para que el universo se base a la hora de dirigir el juego y de establecer la misión y, por lo tanto, es el árbitro final de los eventos que ocurran. Esto no quiere decir que el universo pueda permitirse el lujo de ser injusto o cruel, los malos universos se quedan sin agentes.

Dados

Todo juego de rol se divide en dos partes: interpretación y estadística. La interpretación depende del jugador, quien decide como el agente reacciona a su entorno y señala las acciones que debe tomar; la estadística depende de los dados que indican el éxito o el fracaso de las acciones del agente.

En Tiamat: la Doncella de la Vida, se utilizan dos tipos de ellos: varios dados de ocho caras [Xd8] y un dado de 20 caras [1d20]. El dado de 20 caras sólo se utiliza para definir los punah y usar la voluntad. Su uso se explicará más adelante.



El dado de ocho caras tiene usos diferentes en diferentes situaciones, que se explican más adelante; pero, todas estas situaciones se solventan con la misma regla: Cada vez que se establece una dificultad, el resultado de la tirada del dado de ocho debe ser igual o mayor a la dificultad requerida. Cuando no se señala la dificultad en la tirada se considerará que se debe superar 6.

En ocasiones, el Universo puede desear hacer la jugada más compleja y puede decidir poner en práctica las siguientes dos reglas (que son opcionales):

Regla del éxito crítico: Cuando en una tirada uno o más dados dan como resultado 8, se considera que la acción fue excepcional, ya sea por suerte o por destreza, y, por tanto, cada 8 equivale a dos éxitos.

Regla del fallo crítico: Cuando en una tirada uno o más dados dan como resultado 1, se considera que, por mala suerte o por falta de entrenamiento, la acción resultó menos que satisfactoria. Quizá el error sea pequeño y no afecte al resultado o quizá el fallo sea tan grande que arruine la acción, por lo tanto, cada 1 restará 1 a los resultados obtenidos en los demás dados, de tal forma que un 8 se vuelve 7; un 5, 4 y así sucesivamente. Esta regla se aplica antes que la regla del éxito crítico.

En la mayor parte de los casos no es necesario utilizar los dados, de hecho, su presencia sólo es importante en el combate.

Combate

Cualquier momento donde un agente tenga que superar a otro personaje se considera que están en un

combate. La forma clásica de entrar en un combate es cuando hay una pelea, ya sea a puño limpio o con armas, sin embargo, se ha de considerar también, como situación de combate cuando un agente trata de escapar de un antagonista, intenta infiltrarse, ya sea de forma física o cibernética, o trata de espiar a alguien.

El combate debe tener una finalidad bien definida: Someter a los oponentes, escapar de una trampa, entrar en un edificio, etc. El Universo debe decidir si se obtuvo este resultado y dar una resolución al combate.

Un combate sigue este patrón como base:

1. Definir iniciativa
2. Definir turnos
3. Acciones
4. Respuesta
5. Resolución de acciones
6. Resultado

Los pasos 3, 4 y 5 pueden repetirse de forma cíclica hasta llegar a un resultado de combate.

Antes de empezar un combate hay que establecer el orden en el que los personajes (agentes y antagonistas) realizarán sus acciones, a esto se le llama definir iniciativas. La iniciativa se calcula sumando la voluntad más el modificador de destreza del personaje. Aquel que tenga la iniciativa mayor podrá actuar primero y los demás tomarán turnos en orden descendente.

En el caso de que dos personajes tengan la misma iniciativa se considera que sus acciones son simultáneas y ocurren al mismo tiempo, así como sus resultados.

Una ronda es el tiempo que trascurre, dentro de juego, desde que el primer personaje realiza su primera acción hasta que el último realiza su última acción. Esto ocupa aproximadamente un minuto.

Un turno es el tiempo que tiene para realizar sus acciones. En su turno, puede decidir atacar, cambiar de arma, defenderse, activar una siddhi, la lista de posibilidades es bastante grande. La decisión que tome se le llama acción. Cada personaje cuenta con dos acciones por turno. Las acciones tienen diferentes tipos:

Se considera acción gratis, cuando un personaje hace algo que no cuesta esfuerzo o que no consume demasiado tiempo, las acciones gratis pueden incluir, hablar, moverse hasta 3 metros, saltar a un lado, pedir ayuda a gritos, dejar caer un arma, etc.

Las acciones de combate son: recargar arma, disparar, lanzar un golpe (a puño limpio o con un arma), arrojar un objeto, buscar una mejor posición para atacar, apuntar, manipular una computadora, esconderse, infiltrarse, etc.

En algunos casos, el personaje puede decidir retener una acción para tener la oportunidad de hacer un contraataque o defenderse de un antagonista. Cada personaje sólo puede retener una de sus acciones y en el momento que la use, se pierde, aunque el resultado no haya sido satisfactorio. Y, si a fin de turno, el personaje no ha usado esa acción, no puede utilizarla en la siguiente ronda.

La dificultad de una acción está definida por los puntos que el personaje tenga en el conocimiento que planee usar para realizar la misma, sin embargo, algunas acciones tienen una variación de la dificultad que depende de la hoja de personaje. No es lo mismo enfrentarse a un maestro de artes marciales que a uno de sus estudiantes.

En algunas ocasiones es posible oponer un conocimiento a otro y subir la dificultad del personaje. Los conocimientos que pueden oponerse son:

[Artes marciales] – [Defensa personal]
[Arte marcial] – Evasión
Arma de fuego – Evasión
Arma de fuego – Gimnasia
Arma de filo – Evasión
Arma de filo – Gimnasia
Arma contundente – Evasión
Arma contundente – Gimnasia
Computación – Computación
Actuación – Detalles
Evasión – Detalles
Maquillaje - Detalles
Despojar - Detalles
[Conducir] – [Conducir]

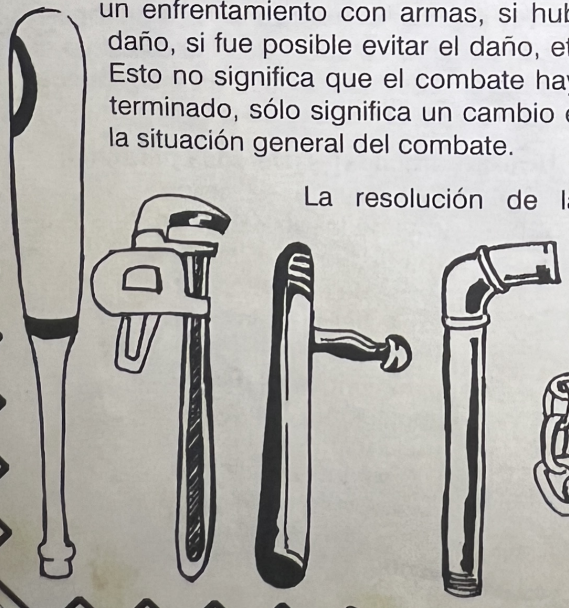
Cuando estos conocimientos se contraponen, cada punto que el oponente tenga aumenta la dificultad en uno (+1), con un máximo de ocho.

En la mayor parte de los casos, se requiere sólo un éxito para realizar la acción deseada. Sin embargo, habrá situaciones en las que el universo podrá ejercer su criterio y pedir un número de éxitos según la dificultad de la acción que el agente pretenda realizar.

Éxitos	Tipo de acción
0	automático
1	rutinaria
2	ordinaria
3	simple
4	sencilla
5	complicada
6	compleja
7	difícil
8	ardua
9	improbable
10	imposible

De esta manera, una agente necesitará 1 solo éxito para encontrar, en un llavero, la llave que abre una puerta común, pero necesitará 9 para abrir la misma puerta con los ojos vendados y las manos atadas a la espalda.

Después de que las acciones de un agente y un antagonista se realizan hay que definir la resolución de las acciones: si hubo un enfrentamiento con armas, si hubo daño, si fue posible evitar el daño, etc. Esto no significa que el combate haya terminado, sólo significa un cambio en la situación general del combate.



La resolución de las acciones puede incluir: cuanto daño fue recibido, cuanta información pudo obtenerse de una computadora, etc.

Una vez que una de las partes que participan en el combate obtiene el objetivo que buscaba, el Universo considerará que el combate ha terminado.

Existen situaciones de combate especiales según el conocimiento y el equipo utilizado.

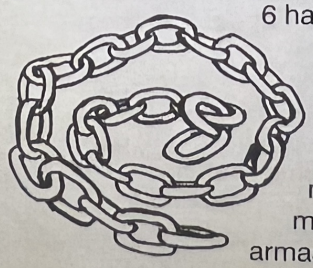
Cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo no requiere ningún tipo de equipo, pero requiere alguna variedad del conocimiento [Arte marcial], para atacar y alguna variedad de [Defensa personal] o el conocimiento Evasión para defenderse.

Si se usa [Arte marcial] para golpear, se deben sumar el modificador de destreza más los puntos del conocimiento, esto establecerá la dificultad primaria, que será modificada por los puntos que su objetivo tenga en [Defensa personal] o Evasión.

Por ejemplo: Un militar combate a mano limpia contra un terrorista, tiene Destreza 14, que le da un modificador de +2, y 2 puntos de Box como [Arte marcial], esto suma 4d8 y determina la dificultad primaria en 5. El terrorista tiene Evasión en 2 puntos, lo cual modifica la dificultad primaria en +2, lo cual hace que la dificultad total sea de 7.

En un combate cuerpo a cuerpo, una vez que el ataque fue exitoso, el atacante puede decidir que cantidad de fuerza aplica a su golpe, decidiendo cuantos dados de su modificador aplicará para dañar. En el caso del militar, con fuerza 18, suponiendo que su ataque haya resultado como lo quería, puede decidir utilizar 2 dados de los 4 que le da su modificador y aquellos que superen la dificultad estándar de 6 harán daño efectivo.



Armas contundentes

Las armas contundentes engloban el uso de manoplas, bates, cadenas, martillos y demás, son las armas más fáciles de manejar y no

es necesario poseer el conocimiento de Armas contundentes para usarlas, sin embargo, si la persona no lo posee es muy probable que no le saque todo el provecho posible.

Para atacar con una de ellas sin tener el conocimiento se debe realizar una tirada con el modificador de destreza con dificultad 8. Si se iguala esta dificultad, el daño que se hace en estas condiciones es un número de dados de 8 igual a la densidad del objeto contra una dificultad estándar de 6.

Si la persona tiene el conocimiento, debe sumar los puntos más el modificador de destreza, esta suma señala el número de dados que debe tirarse. Según los puntos que se tenga en Armas contundentes, se establece la dificultad primaria, que será modificada por puntos que el objetivo tenga en [Defensa personal] o Evasión.

Por ejemplo: Un pandillero intenta golpear con una cadena a un detective que se metió en su terreno. Este criminal tiene Destreza 16 y 1 punto en Armas contundentes, por lo tanto, tiene un modificador de +3, que equivale a 3 dados y 1 dado por el conocimiento con un total de 4d8, su conocimiento con este tipo de arma le da dificultad 6, esta es la dificultad primaria.

El detective había recibido entrenamiento previo en la Academia y tiene [Defensa personal] en 3, lo que aumentará en 3 la dificultad primaria, dando como resultado una dificultad de 8 para golpearlo de manera efectiva.

El daño de estas armas se calcula con el daño base que entra sin tirar. Al daño base se le agrega el número de éxitos obtenidos en la tirada del modificador de fuerza que tenga la persona, que se tiran contra una dificultad estándar de 6.

Las armas contundentes pueden usarse como armas arrojadizas, en este caso, el agente usa su conocimiento más su modificador de destreza. El daño que estas armas hacen es igual a la densidad del objeto en dados de 8, que se tiran una dificultad estándar de 6.



Armas de filo

Este tipo de armamento es conflictivo para aquellos que quieran usarlo, porque está prohibido portarlo y usarlo en las zonas urbanas. Si se desea usar este tipo de armamento es necesario tener el conocimiento de Armas de filo al menos como noción.

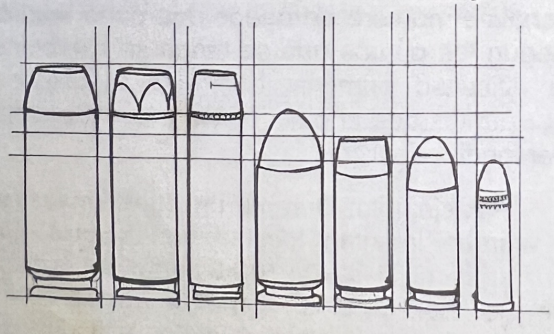
Para atacar con este tipo de armas se debe sumar los puntos que tenga en Armas de filo más el modificador de destreza, esta suma señala el número de dados que debe tirarse. Según los puntos que se tenga se establece la dificultad primaria, que será modificada por puntos que el objetivo tenga en [Defensa personal] o Evasión.

Por ejemplo: Durante un duelo, maestro y alumno intentan tocarse con floretes. El primero tiene Destreza 12 y 3 puntos en Armas de filo, por lo tanto, tiene un modificador de +2, que equivale a 2 dados y 3 dados por el conocimiento con un total de 5d8, su conocimiento con este tipo de arma le da dificultad 4, esta es la dificultad primaria.

El alumno intenta evitar el golpe con su evasión en 1, lo que aumentará en 1 la dificultad primaria, dando como resultado una dificultad de 5 para dar en el blanco de manera correcta.

El daño de estas armas, en caso de que el ataque sea exitoso, se calcula sumando el daño base, que entra sin tirar, más el modificador





máximo de fuerza que permita el arma en dados de 8 que se tiran contra una dificultad estándar de 6.

Las armas de ornato no hacen daño base y sólo puede agregársele un modificador máximo de fuerza igual a 3d8.

Las armas de filo pueden usarse como armas arrojadizas, en este caso, el agente usa su conocimiento más su modificador de destreza. El daño que estas armas hacen es igual a la densidad del objeto en dados de 8, que se tiran una dificultad estándar de 6.

Armas de fuego

Para utilizar este equipo es necesario tener el conocimiento Armas de fuego, al menos como noción. Alguien que intente accionar uno de estos dispositivos sin tener una idea de cómo hacerlo fallará de manera automática y puede arriesgarse a dañar a otro.

Para usarlos es necesario combinar los puntos en Armas de fuego más el modificador de destreza, esta suma señala el número de dados que debe tirarse. Según los puntos que se tenga en el conocimiento, se establece la dificultad primaria, que será modificada por puntos que el objetivo tenga en Evasión o Gimnasia.

Por ejemplo: Un policía intenta detener a un ladrón que huye de una escena del crimen y decide disparar. El policía tiene Destreza 14 y dos puntos en Armas de fuego, por lo tanto, tiene un modificador de +2, que equivale a 2 dados y 2 dados por el conocimiento con un total de 4d8, su conocimiento para manejar el equipo le da dificultad 5, esta es la dificultad primaria.

El criminal, por su parte, por su oficio tiene Gimnasia en 2 y está acostumbrado a escapar por eso tiene Evasión en 1. Si decide convertirse en un blanco difícil usará Gimnasia y la dificultad del policía aumentará en 2, dando como resultado una dificultad de 7; si está más preocupado por huir, usará Evasión, aumentando en 1 la dificultad, lo cual hará que la tirada vaya contra 6.

Si la tirada es exitosa se hará daño de la siguiente manera: El daño básico del arma, que entra sin tirar. A este se le agrega la suma de los dados de impacto más el tipo de munición, si es que aplica; estos dados se tirarán con una dificultad estándar de 6 y cada éxito es un daño extra.

En el caso de armas de repetición, hay dos maneras de manejarlo: disparar contra el grupo o contra un solo objetivo.

Cuando se dispara a un grupo, el atacante establece la dificultad primaria, como se mencionó arriba, pero la dificultad final será calculada contra los puntos del objetivo mejor entrenado en evasión o en gimnasia. El número de éxitos obtenidos es el número de objetivos que reciben una bala. Si es mayor el número de éxitos que el número de objetivos el excedente se pierde.

En caso de que sea a un solo objetivo, el universo designará un número de éxitos necesarios para realizar la acción. Si se consigue superarlo, el número de éxitos serán el número de balas que dañan al objetivo.

El daño básico del arma depende del calibre y de la potencia del arma, mientras que el daño de impacto significa el daño que hizo en el cuerpo al penetrar. Las municiones comunes no agregan daño extra, pero existen municiones especiales que fueron creadas para hacer más estragos y que no están al alcance de la población local.

Combates no físicos

Se pueden considerar combates al uso de conocimientos contra objetos, como pueden ser cerraduras, automóviles o sistemas informáticos. En estos casos el universo debe establecer una cantidad de éxitos que deberán superarse con una dificultad estándar de 6. El número de éxitos debe ser proporcional a la dificultad de la tarea que esté a mano.

Otro combate que puede presentarse son los intentos de adivinación. Los resultados de este conocimiento dependen mucho de las intenciones de quien lo pone en práctica, se intenta la adivinación con el modificador de empírico más los puntos del conocimiento contra la dificultad estándar de 6. Por lo general, cualquier intento de adivinación termina llevando una imagen a la mente, esta imagen puede ser surrealista y costar mucho de descifrar o ser tan clara como una película, depende de los éxitos obtenidos. También se debe tener en cuenta que es más fácil adivinar el pasado que el futuro. En sí, los resultados de este combate están completamente en manos del universo.

Voluntad

La voluntad es la única característica que se maneja con un dado de veinte caras. El número de cuadros marcados es el rango de voluntad que puede ir de 1 a 20 y los distintos tipos de almas empiezan con diferentes voluntades iniciales como se puede ver en la tabla siguiente:

Tipo	Voluntad	Tipo	Voluntad
Edzavi	2	Exhiliati	3
Humano	1	Mondain	3
Elemental	2	Odleda	3
Emmoi	2	Glavar	4
Coranaid	3		

En tiradas de voluntad no hay éxito crítico ni fallo crítico y en la mayor parte de los casos si la voluntad falla, no se pueden activar los universales o las siddhi y se pierde la acción correspondiente a ese turno, junto con el efecto que se quería lograr.

El Universo es un lugar peligroso y las almas con alta voluntad son respetadas por la fuerza que emana de ellas. La manera más común de resolver las diferencias que puedan surgir es el duelo de voluntades. La mayor parte del tiempo este tipo de enfrentamientos es breve y, en ellos, un alma intenta imponer una acción de respeto, como puede ser guardar silencio o retirarse.

Cuando dos almas se enfrentan, ambos contrincantes tiran 1d20, aquel cuyo número esté dentro de su rango y más próximo al 1 es el que gana el duelo.

Cuando ninguno de los dos oponentes cae dentro de su rango de voluntad el duelo se considera fallido puesto que ninguno de los dos pudo imponer la conducta que deseaba en el otro.

Cuando uno de los dos oponentes obtiene 20, falla la tirada de voluntad, y la acción pretendida por el oponente procede.

Activar Siddhi

Activar una siddhi es esencialmente lo mismo que activar un universal, pero a un ritmo más lento. Las siddhi consumen las 2 acciones

del agente y surten efecto al final de la segunda acción.

Una siddhi puede perderse si el agente recibe daño, si cae inconsciente, si es dominado o si queda confundido, mientras la está activando. En cualquiera de esos casos, el agente pierde sus dos acciones.

En casi todos los casos no es posible defenderse de los efectos de las siddhi, la única excepción son las siddhi de dominio que permiten un duelo de voluntades, como una oportunidad de permitir al objetivo de la acción defenderse del efecto, para este duelo se procede con las mismas reglas mencionadas arriba.

Combate con fe

En ocasiones puede utilizarse la fe en el combate por medio de las siguientes maniobras:

Protección contra algunas siddhi.- El repertorio de siddhi es tan amplio como el mismo Universo y muchas de ellas pueden controlar la mente y las acciones de un agente. La mayor parte de las siddhi que hacen esto dependen de la voluntad del objetivo para funcionar; si la voluntad falla, la fe tiende a ser una segunda línea de protección.

En cuanto el agente falle el duelo de voluntades puede, si así lo desea, encomendarse a su fe personal para evitar el daño: El agente sacrifica un punto de fe y luego realiza una tirada de fe con los puntos restantes y, en caso de éxito contra dificultad estándar de 6, negar el efecto.

Daño de fe.- En muchas ocasiones el enemigo no puede ser dañado por armas físicas y, dada esta eventualidad, la fe puede dañar si se usa correctamente. Esta maniobra de fe se usa para hacerle daño a un enemigo que no posee cuerpo físico o que se encuentra en tránsito.

Para hacer esta maniobra, es necesario que el agente gaste un punto de fe antes de realizar el ataque. Si el ataque es exitoso, el daño del arma procede normalmente; si no es exitoso, el ataque no produce daño alguno.

Golpe de fe.- En este caso el golpe de fe funciona para aumentar la cantidad de daño que un agente realiza sin armas, sin embargo, este ataque no daña a enemigos que no posean un cuerpo.

El agente indica que va a realizar un golpe de fe. Gasta tanta fe como desee y realiza la tirada para atacar como normalmente se hace, si es exitosa el oponente recibe el daño normal más un número de daños igual a las casillas de fe gastadas. En caso de que el ataque falle la fe utilizada para realizar el daño se pierde.

Vitalidad

Tanto los agentes y los visitantes con cuerpo cuentan como un nativo con un alma completa. Un cuerpo con un alma completa resiste 20 puntos de daño, la voluntad del alma es la que le brinda esa resistencia ya que los humanos depauperados sólo soportan 5 puntos de daño y el cuerpo vacío del alma de un agente sólo resiste 1.

El daño que se puede recibir en una misión es de tres tipos diferentes. Hay daño que sólo afecta al cuerpo y puede curarse con tiempo de descanso, por medio de técnicas de curación o por el uso de algunas siddhi, a este tipo de daño se le conoce como daño efímero. El otro tipo de daño es al que se le llama permanente y afecta a la estructura misma del alma, es un daño fuerte y puede afectar más allá de esta vida, cuando el daño no puede ser sanado, se le considera como irrecuperable.

La manera de representar esto es como sigue:

Vitalidad

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☒☒☒■■■

☐Efímero Permanente☒

Irrecuperable■

Existen condiciones que causan daño efímero en el cuerpo, que provocan reducción en la vitalidad. A esto se le conoce como daño de desgaste o fatiga. Estas condiciones son:

Falta de descanso.- El cuerpo debe dormir ocho horas cada día para poder recuperarse de

la fatiga diaria. Si no recibe este mantenimiento el cuerpo sufre un daño efímero cada día.

Falta de nutrientes.- Una buena alimentación evita el desgaste. Si no se le da algo con que trabajar tomará lo que le haga falta de las reservas del cuerpo y provocará un daño efímero cada día.

Sofocación. El principal combustible del cuerpo humano es el oxígeno, si se impide que el cuerpo lo capte por medio de la respiración el cuerpo sufre un daño por cada ronda que no lo reciba.

Enfermedad.- Cada enfermedad provoca síntomas distintos durante una duración de tiempo. Mientras dure la enfermedad el cuerpo recibe dos puntos de daño diarios.

Cuando el agente combate y resulta herido su cuerpo puede entrar en cualquiera de estos estados:

Aturdido.- existen situaciones en las que el agente pierde efectividad en combate por haber recibido de 10 a 14 puntos de daño en un solo ataque. El agente aturdido pierde completamente la destreza y no puede usarla para defenderse, cuando un agente se encuentra aturdido depende de sus compañeros para que lo protejan. El aturdimiento suele durar 1d8/2 redondeado hacia arriba, con un mínimo de 1 y un máximo de 4 turnos.

Inconsciente.- Cuando el agente sufre entre 15 y 19 puntos de daño en un solo turno queda inconsciente, es decir, cae al piso y es incapaz de moverse o defenderse, sin embargo, su alma sigue dentro de su cuerpo y su vitalidad sigue siendo 20. Esta inconsciencia dura 1d8 turnos y los compañeros necesitan protegerlo.

Confundido.- El uso de algunas siddhi puede hacer que el agente quede confuso. En esa situación, todas sus características se reducen a la mitad y se redondean hacia abajo, es incapaz de usar siddhi y no puede usar voluntad para defenderse de los ataques de los demás. En algunas ocasiones puede atacar a los miembros de su equipo.

La vitalidad puede recuperarse de las siguientes formas:

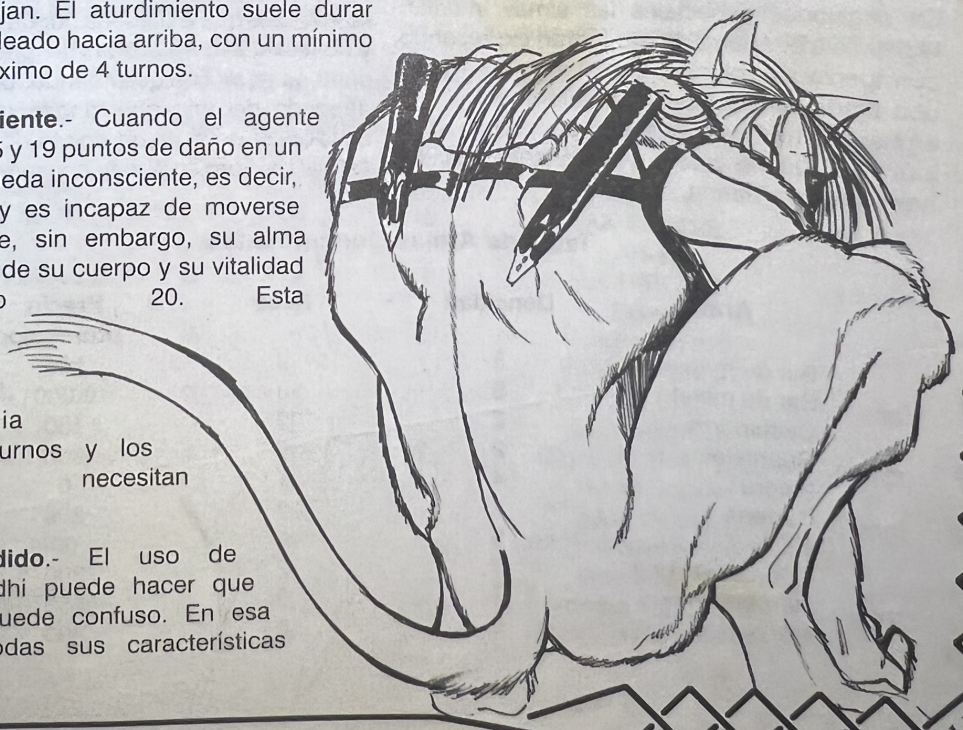
Descanso. El cuerpo se recupera un daño efímero por cada ocho horas de descanso.

Medicina. El conocimiento Medicina recupera el número de éxitos obtenidos si se combina con ocho horas de descanso. Puede curar fracturas pero toman una semana por daño recibido. No recupera daño permanente.

Cirugía. Este conocimiento provoca un daño permanente, pero cura el doble de los éxitos obtenidos en daño efímero. En el caso de fracturas, heridas de bala o de arma blanca, recupera 2 daños efímeros cada semana.

Talismanes. Objetos de los que se hablará en equipo.

Siddhi. Cada siddhi recupera una cantidad variable de daño y de diversos tipos. Para conocer las siddhi de curación hay que consultar el Capítulo 6.



Densidad

Los objetos no tienen vitalidad, sin embargo, al ser creados de energía tienen una característica llamada densidad. La densidad expresa lo fuerte que son las ligas de energía entre un átomo y otro de algún tipo de materia. Dado que la materia es energía condensada, la densidad de un objeto es la dureza del mismo, de tal forma de que un objeto a mayor densidad mayor resistencia a la presión. Así pues, un diamante tiene densidad 10 y el cartón tiene densidad 1 y, cada punto de densidad equivale a 10 puntos de vitalidad, de tal forma de que el cartón tiene 10 puntos de vitalidad y el diamante 100, estos números se aplican a cada metro cuadrado de material de tal forma que, dos metros cuadrados de diamante tienen una densidad de 200 y dos metros cuadrados de cartón, sólo de 20.

Muerte

El cuerpo muere cuando se agota su vitalidad y recibe 20 puntos de daño de cualquier tipo, no importa si es de un solo golpe o se trata de heridas acumuladas o desgaste. Cuando el cuerpo muere el alma se libera y siente una atracción poderosa hacia su planeta natal y viaja de inmediato hacia él. En ocasiones especiales las almas intentan resistirse a ese llamado y lo logran expresando con fuerza su voluntad (resultados de 1-5 en una tirada de voluntad. Un solo intento). Sin embargo, un alma sin cuerpo resulta casi inútil porque no puede relacionarse con los habitantes de Tiamat.

Cuando los depauperados reciben 5 puntos de daño efímero, el cuerpo muere. Se recomienda a los agentes que nunca tomen como objetivo de una siddhi a un depauperado porque el fragmento de alma que tienen se destruye cuando recibe 1 daño permanente.

Cuando un agente recibe más de 20 puntos de daño de un solo ataque el excedente se convierte en daño permanente y esos puntos de daño permanecen hasta que pueda curarlos.

Sin embargo, la muerte del cuerpo se pone en proporción cuando el agente acumula 20 puntos de daño permanentes o irrecuperables o 40 puntos de daño efímeros de un solo golpe. En esos casos el alma es destruida y se convierte en energía.

Equipo

El equipo físico se compone principalmente de cuatro tipos de objetos: artefactos de uso común, armas, armaduras y talismanes. La mayor parte de este equipo no necesita mayor descripción. Sólo es necesario apuntar en la hoja aquellas piezas de equipo que sean indispensables de la misión.

Los objetos de uso común por definición son objetos que la persona puede llevar consigo y no levantan demasiadas sospechas. Pueden comprarse en cualquier tienda, pero su precio depende del lujo que tengan y, en muchas ocasiones, de si es un objeto de importación. Al final del libro se puede consultar una lista de

Tabla de Armas Contundentes

Arma	Densidad	Base	Precio promedio
Bat de madera	3	3	500
Bat de metal	5	3	2.000
Cachiporra	2	2	150
Guanteletas	2	2	700
Piedra	4	1	0
Cadena	4	2	200
Tubo	5	3	50
Guantes de box	2	2	300
Herramientas	5	3	150
Macanaaa	5	3	400

Tabla de Armas de Filo

Arma	Densidad	Base	Modificador máximo de fuerza	Precio
Navaja	3	1	+2d8	400
Cuchillo de carnicero	3	1	+3d8	200
Cuchillo de cazador	3	1	+5d8	700
Espada	5	2	+3d8	1.500
Cimitarra	5	2	+3d8	2.000
Hacha de una mano	5	2	+4d8	500
Hacha de dos manos	7	3	+4d8	1.000
Katana	5	3	+4d8	3.000
Alfanje	7	3	+5d8	4.000
Mandoble	9	4	+6d8	5.000

los más frecuentes. Otros objetos que caen en esta categoría son las credenciales escolares, las placas de policía y otros que sólo pueden ser adquiridas por profesión, como las ganzúas.

Los vehículos como autos, camionetas y motocicletas también cuentan como objetos de uso común pero resultan muy caros, si se los busca muy lujosos. Para muchos, estos objetos resultan caros en su versión austera y se requiere un mínimo de edad para usarlos, así como un permiso especial.

Armas

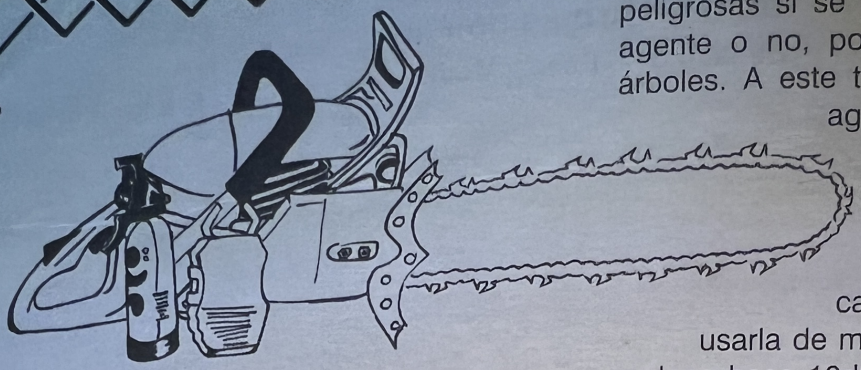
Las armas en Tiamat son variadas en su forma aunque su función sea la misma. Las armas más comunes son las contundentes, que pueden comprarse con relativa facilidad en tiendas de cualquier ciudad y muchas no requieren un permiso especial para usarse en las calles. Es posible usar objetos cotidianos como armamento improvisado, pero al no estar hecho para golpear corre el riesgo de romperse con facilidad y dejar de servir a los pocos golpes.

De la lista mencionada, las herramientas, la piedra, la cadena y el tubo son considerados armamento improvisado y dejan de servir cuando hacen un daño igual a su densidad.

Muchos consideran que las armas de filo son las más útiles, aunque tienen la desventaja de ser las más vistosas y de que no se permite

Tabla de Armas de Fuego

Arma	Base	Impacto	Balas por disparo	Ejemplos	Precio
Rifle telescópico	3	7	1	PSG1, M40	70.000
Rifle de asalto	2	4	10	AK-47, M16, AR-15,	35.000
Subametralladora	2	2	10	Uzi, H&K MP5, Beretta	15.000
Escopeta	3	5	1	Remington 870, Winchester M97	10.000
Calibre .45 / 11 mm	2	6	1	Long Colt, S&W Magnum	6.000
Calibre .44 / 10 mm	2	5	1	Glock 20, S&W 610, Hydra Shock	5.000
Calibre .38 / 9 mm	1	4	1	S&W Victory, Colt Detective's Special, Walther PPK	4.200
Calibre .32 / 7 mm	1	3	1	Derringer, Olimpic 25, Raven, Mauser, Luger	2.500



usarlas ni portarlas en zonas urbanas a riesgo de tener problemas con la policía. Es posible, en el caso de algunas profesiones, portar armas de filo pequeñas como navajas y cuchillas para papel aunque son la excepción, no la regla. En algunas tiendas es posible encontrar armas de filo de ornato, pero tienen el mismo inconveniente del armamento improvisado.

De la lista mencionada sólo es posible conseguir en las ciudades las navajas y los cuchillos de carnicero y de cazador; también es posible encontrar las hachas como herramientas de trabajo para profesiones especializadas como bombero o leñador. El resto se venden en tiendas como objetos de ornato; conseguir ese tipo de armas reales es casi imposible y a un precio estratosférico.

Las armas de ornato quedan inútiles cuando hacen una cantidad de daño igual a su densidad.

Algunas herramientas especializadas para profesiones también se pueden usar como armas, tal es el caso de la sierra mecánica, que puede considerarse una de las armas más peligrosas si se usa contra un ser humano, agente o no, porque fue ideada para talar árboles. A este tipo de arma no es posible agregarle fuerza, porque lo hace todo por sí misma, pero si se requiere que el agente que quiera usarla tenga al menos 15 en dicha característica para poder usarla de manera correcta. La sierra de cadena hace 10d8 de daño cada vez que el ataque es exitoso.

Las armas de fuego son armamento restringido por su alto poder destructivo y sólo las pueden portar las profesiones que las requieran para trabajar, como militar o policía y, supuestamente están prohibidas para el resto de la población, pero eso no evita que los criminales las consigan y hagan uso de ellas. Estas armas pueden aumentar su poder destructivo con municiones especiales, pero son caras y no siempre están a disposición de la población.

Las municiones que es posible encontrar en el mercado son la expansiva y la de ojiva hueca.

La munición expansiva fue creada para convertirse en esquirlas dentro del cuerpo. Cuando un arma está equipada con ésta agrega +3d8. Cada caja de 30 tiene un valor de 600.

La llamada ojiva hueca la usan los militares y genera daños masivos. Cuando un arma está

Tabla de Resistende Armaduras

Armadura	Penalización	Arte marcial	Armas contundentes	Armas de filo	Armas de fuego
Chaqueta de mezclilla	-1d8	-1	-1	0	0
Chaqueta de cuero	-2d8	-3	-2	-1	0
Chaqueta de motociclista	-3d8	-4	-4	-2	-1
Chaleco antibalas	-3d8	-2	-2	-4	-6
Chaleco de kevlar	-1d8	-4	-6	-6	-8

equipada con ésta agrega +5d8. La caja con 30, cuesta 800.

Existe otro tipo de equipo que puede usarse como armamento en las ciudades y es legal: El gas irritante en aerosol y los dispositivos de descargas eléctricas.

El gas irritante se vende en latas pequeñas que pueden cargarse en un bolsillo de la chaqueta o en una bolsa de mano. Se usan dirigiendo el aerosol hacia el atacante y cubriéndolo con una delgada película de sustancias irritantes que provocan dolor pero no daño. En muchos casos provee un escape fácil de un ataque. Su precio va de los 200 a los 500.

Los dispositivos de descargas eléctricas son aparatos eléctricos que poseen un alto voltaje para provocar dolor en el objetivo del ataque, habitualmente provocan aturdimiento o inconsciencia y, a lo más, pueden hacer un punto de daño. Su precio oscila entre los 2,000 y los 5,000.

Para protegerse de las armas la población puede conseguir armaduras, que son caras pero efectivas. Las armaduras urbanas incluyen dos tipos de prendas de vestir: Chaquetas y chalecos.

Las chaquetas deben tener algún revestimiento que originalmente sirve para proteger al portador del clima, pero sirve también para proteger de golpes y para evitar que las armas de filo penetren.

Los chalecos son parte del equipo de algunas profesiones, como policías y militares, son costosos, pero no tan difíciles de conseguir, los más comunes son los que tienen blindaje de placas y los de kevlar. Este tipo de equipo brinda buena protección contra cualquier tipo de daño.

Este equipo puede conseguirse con los siguientes precios:

Armadura	Densidad	Austero	De lujo
Chaqueta de mezclilla	5	300	1.200
Chaqueta de cuero	8	800	2.000
Chaqueta de motociclista	12	1.500	3.500
Chaleco antibalas	20	6.000	8.000
Chaleco de kevlar	25	10.000	15.000

Llevar puesta una armadura puede resultar una buena idea si se quiere evitar daños, sin embargo estorban la movilidad del portador; cuando se use una armadura se deben restar el número de dados de penalización que aparecen en la siguiente tabla para cualquier actividad requiera una tirada de destreza.

Las armaduras restan un número de éxitos a la tirada para dañar, que corresponde al tipo de protección que brindan contra distintos tipos de ataque.

En la mayor parte de los casos el daño que no recibe el portador lo recibe el objeto y se resta de su densidad, por regla general las artes marciales y las armas contundentes no restan densidad al objeto, mientras que las armas de filo y de fuego sí lo hacen. El chaleco de kevlar es la excepción, porque pierde densidad con cualquier tipo de ataque.

Talismanes

Es el tipo de equipo que se considera como equipo místico y suele tener habilidades especiales conocidas como danach, que pueden ser físicos o místicos. Algunos de ellos sólo pueden encontrarse en alguna de las dos versiones, pero eso no impide que se activen y se lleven puestos de la misma manera. Mientras el cuerpo puede cargar una cantidad indeterminada de talismanes, el alma sólo puede portar tres, sin contar las armas.

Para activar el danach de un talismán se requiere pasar la voluntad, que debe caer dentro del rango del usuario. Hay casos en los que el talismán sólo puede tener un máximo de 20 usos que se gastan cada vez que se activa, pero algunos tienen danach de efecto continuo, que eleva su precio.

Este tipo de equipo tiene el inconveniente de que no se puede comprar como ocurre con el equipo físico, para conseguirlo la mayor parte de las almas recurren al trueque o comercian con lágrimas de yli.

Lágrimas de Yli

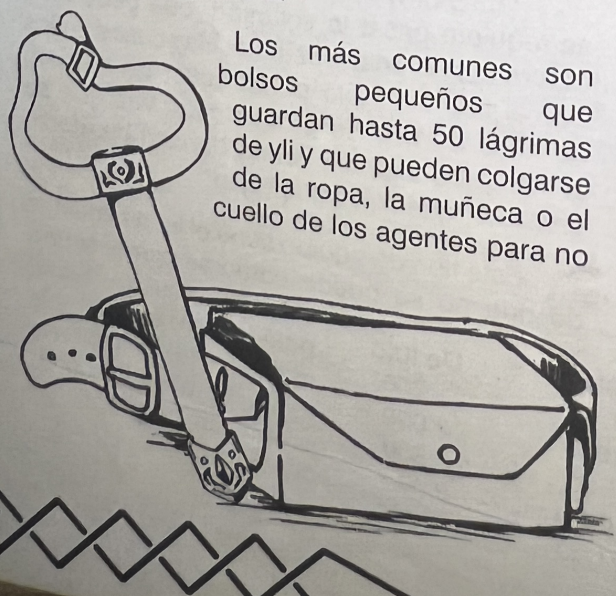
Son pequeñas concreciones de energía basta que guardan en el centro un núcleo hecho de energía pura; cuenta la leyenda que las lágrimas nacieron cuando la Generación Oscura fue exiliada de Ydigash, aunque es cierto que existían antes de la Última Savas, pero no eran tan frecuentes. Al principio se usaban para curar porque cada núcleo tiene la capacidad de eliminar los daños permanentes e irrecuperables, pero ahora los tipos las usan como si fuera la moneda universal.

Es posible que los agentes, si corren con suerte, consigan algunas lágrimas de yli cuando realizan un viaje astral. Por lo general en cada viaje astral existe la posibilidad (un 8 en 1d8) de obtener 1 lágrima de yli, porque flotan en el universo sin que se sepa de dónde vienen. Hay que tener precaución al recogerlas porque suelen romperse si no se toman con mucho cuidado.

Como las lágrimas de Yli son frágiles, muchas almas han creado equipo que puede guardarlas con seguridad, como bolsas y mochilas.

Accesorios

Son piezas de equipo místico o físico que permiten guardar lágrimas de yli u otros objetos. Estos aditamentos se convierten en parte del alma y pueden acompañarlos de punah en punah; por regla general, este equipo tiene danach continuo y sólo pueden ser destruidos con una siddhi directa.



Los más comunes son bolsos pequeños que guardan hasta 50 lágrimas de yli y que pueden colgarse de la ropa, la muñeca o el cuello de los agentes para no perderlos. Su densidad promedio es de 2 y su precio es de 1 lágrima o mejor trueque.

La faltriquera es otro accesorio muy usado, tiene forma de caja con 2 bolsos laterales que guardan con seguridad 30 lágrimas cada uno y hasta 5 kilos de otros objetos, se usa habitualmente alrededor de la cintura. Su densidad promedio es 3 y cuesta 3 lágrimas de yli.

Una pieza de equipo que es un lujo es la mochila. Este accesorio tiene la habilidad de guardar objetos durante punah completos sin que se alteren sus características, aunque se trate de alimentos perecederos; puede cargar 10 kilos de objetos por punto de voluntad del dueño sin aumentar su peso estándar, cuando es físico, de 15 kilos, ni su volumen; cuenta con 4 bolsos que permiten guardar 50 lágrimas de yli cada uno y, como es parte del alma, el dueño siempre tiene a mano el objeto que desea sacar. Cuesta 70 lágrimas de yli, si puede ser objeto de trueque, o 100, si se quiere que sólo el portador pueda abrirla, y su densidad promedio es de 14.

Otro accesorio común es el tahalí, con vaina para el arma incluida. Este accesorio fue creado por los Artífices para los Conservadores y su danach es muy simple: recupera la densidad del arma dañada que se guarde en él y mantiene el filo. Es quizá el único accesorio que tiene sólo 20 usos. Su precio es de 25 lágrimas de yli y tiene una densidad de 7.

Armamento

El tipo de talismanes más común es el armamento y a pesar de lo que se pudiera creer, el danach que se les agrega no es para hacer más daño, sino para extender su periodo de utilidad. Los Artífices pueden convertir una pieza de armamento en talismán por el precio indicado o por un trueque que les interese.

Los danach más comunes para armamento son:

Dureza.- Sirve para que el armamento no sufra merma por el daño que pueda recibir por ataques directos y lo conserva en óptimas condiciones de uso. Precio 120 lágrimas de yli.

Detección.- Fue creado como un sistema de alarma contra enemigos durante la última Savas. Puede avisar a su portador sobre la cercanía de un tipo de alma en particular por medio de sonidos telepáticos o vibraciones. Precio 80 lágrimas de yli.

Receptáculo.-Convierte el arma en un talismán que guarda 20 usos de una siddhi particular. Precio 150 lágrimas de yli.

Las armas místicas se manejan igual que las armas físicas, sólo que hacen daño permanente en lugar de efímero y puede conseguirse cualquier tipo de arma.

Joyería curativa

Puede ser físico o místico y por lo general suelen ser anillos o collares con el danach de curar 1 daño permanente cada vez que se activa. Una vez que se agotan sus usos se convierten en objetos de ornato y no tienen posibilidad de ser recargados. Su densidad promedio es de 3.

Precio: 2 lágrimas de yli.

Torques

Pueden encontrarse como equipo místico o físico y con una densidad promedio de 5.



Los torques más frecuentes son los de armadura que protegen al alma contra el daño permanente de manera continua. Este blindaje anula los primeros daños permanentes de un ataque, permitiendo que sólo el excedente dañe. Su precio depende de la protección que brinden.

Protegen	Precio
1 daño	3 lágrimas
2 daño	6 lágrimas
3 daño	9 lágrimas
4 daño	12 lágrimas
5 daño	15 lágrimas

Cada vez que el alma reciba daño permanente consumirá uno de sus usos y una vez que se agotan sus 20 se convierten en objetos de ornato que son muy apreciados ya que corre el rumor de que los Artífices pueden recargarlos, aunque nadie lo ha comprobado. En un trueque, un torques sin danach vale 1 lágrima.

Existen torques de armadura con efecto permanente, pero son muy raros porque son muy antiguos; funcionan exactamente igual que los anteriores, sin embargo, no tienen cargas y funcionan hasta que son destruidos. Nadie ha visto un torques de armadura continua que proteja más de 3 daños. Debido a su rareza, el precio se multiplica por diez cuando alguien intenta comprarlos.

Existen también los torques de protección universal, ya sean físicos o místicos, que evitan que el portador sufra los efectos del uso de uno de los 6 universales a cambio de un daño permanente. Tienen 20 usos y su precio es como sigue:

P.E.S	10 lágrimas
Dominio	30 lágrimas
V. Astral	10 lágrimas
Telequinesis	20 lágrimas
Telepatía	20 lágrimas
Energía	50 lágrimas

Existen también torques que no ayudan a su portador y se les conoce como malditos; una vez colocados en su lugar los portadores no quieren deshacerse de ellos pero el precio que se paga es alto: una vez que se consumen sus 20 usos el alma recibe 1 daño irrecuperable por cada uno de ellos. Para retirar un torques maldito se requiere que un avatar de orden le realice la siddhi Enmienda sobre el portador, el cual recibirá 2 daños permanentes.

Los torques malditos son:

Torques de fuerza.- lleva a su portador al máximo permitido. Cada 2 horas pierde 1 uso.

Torques del traidor.- Obliga al portador a transmitir telepáticamente todos sus pensamientos. Pierde 1 uso cada hora.

Torques condensador.- Anula los efectos de las siddhi de energía sobre el contador, pero acumula los éxitos. Pierde 1 uso cada vez que el portador es objetivo.

Torques del esclavo.- El portador cae en todos los usos de dominio que lo tomen como objetivo, pierde el derecho del duelo de voluntad y de la maniobra de fe. Pierde 1 uso cada vez que el portador es objetivo.

Armaduras

Desde la Última Savas han dejado de producirse y usarse piezas de armaduras como petos, correas y placas, en parte porque hacen demasiado evidentes las intenciones de quienes las portan y porque restan puntos en universales.

Algunos tipos de almas como los glavari y los mondain utilizan estos talismanes como símbolos de jerarquía, pero cualquier agente que las use corre el riesgo de convertirse en el principal objetivo durante un ataque y en imán de siddhi.

Sólo pueden encontrarse armaduras místicas y su densidad promedio es de 50.

En el Universo pueden encontrarse armaduras de todo tipo, desde las completamente cubiertas hasta las que protegen sólo áreas vitales, pero no importa la cantidad de energía basta que rodee un alma, sino el danach que tienen.

Recuperación.- Cada carga lleva al portador al máximo de su vitalidad sin importar el número o tipo de daños que haya recibido. Este danach le permite recargar sus usos con 10 lágrimas de yli que se colocan como si fueran gemas.

Precio: 150 lágrimas de yli.

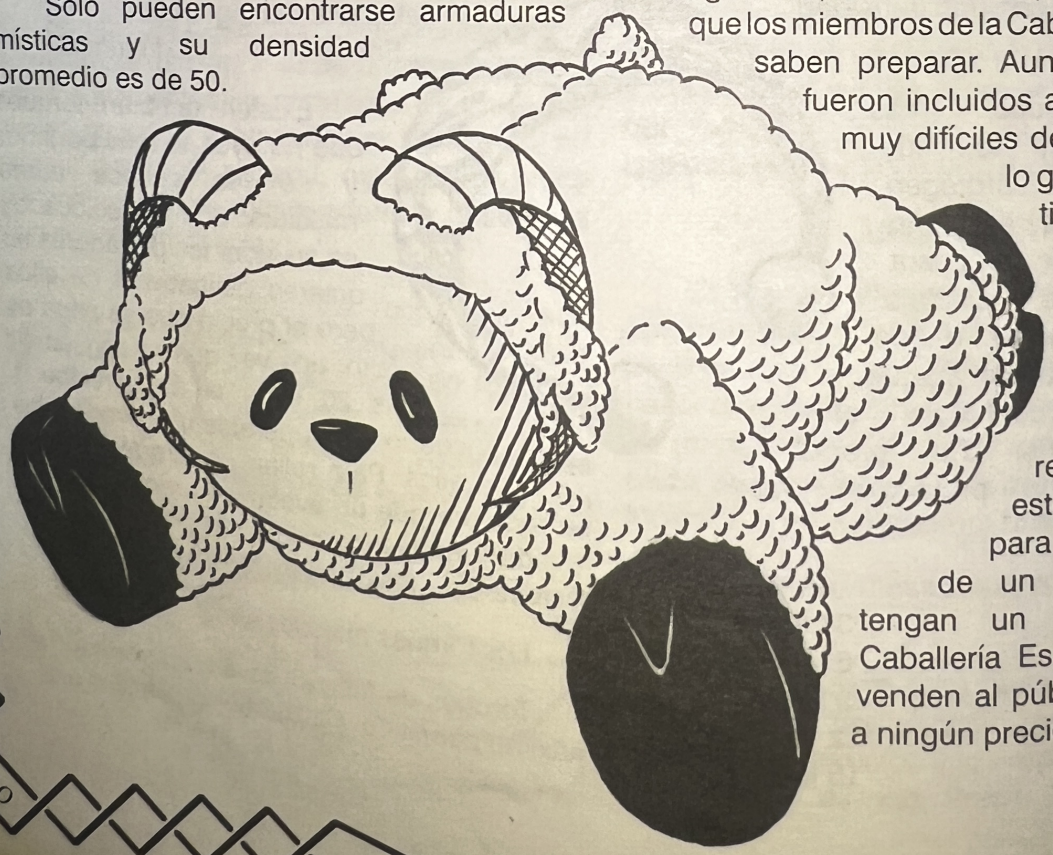
Baluarte.- Este danach funciona como el de los torques de armadura sólo que a una escala mayor y evita que su portador utilice el universal de energía, su precio varía según el daño que anulan al portador.

Protege	Máximo de energía	Precio
6	4	70 lágrimas
8	3	100 lágrimas
10	2	120 lágrimas

Remedios

En esta clasificación se incluyen los ungüentos, las infusiones, y los bebedizos que los miembros de la Caballería Espiritual saben preparar. Aunque son físicos fueron incluidos aquí porque son muy difíciles de conseguir, por lo general requieren tierra inerte que proviene de los fantasmas y de una siddhi especial.

Estos remedios sólo están disponibles para los miembros de un triunvirato que tengan un pacto con la Caballería Espiritual y no se venden al público en general a ningún precio.



El ungüento debe aplicarse sobre la zona herida con un ligero masaje, recupera hasta 10 puntos de daño efímero durante las siguientes 10 horas después de haber sido aplicado y resana fracturas en un número de días igual al daño recibido. Cada tarro tiene suficiente ungüento para 5 usos.

Las infusiones deben prepararse con bolsas de te de tierra inerte que el Caballería debió haber activado previamente. Una taza de esta infusión puede curar hasta 20 puntos de daño efímero durante las siguientes 5 horas de reposo

Los bebedizos son pociones preparadas que pueden curar 20 puntos de daño efímero o 5 puntos de daño permanente. Es necesario que después de beberlos el agente descanse 8 horas de sueño.

El muñeco relleno es un talismán que el Caballería Espiritual prepara para sus agentes, se parece mucho a un juguete de peluche común, pero está relleno de hierbas, cenizas y los restos de la tierra inerte que se usó para preparar los remedios. Fue creado para ayudar a los niños enfermos a dormir, pero tiene el mismo efecto en un agente con dolor que no se recupera por descanso. Es necesario que el juguete se encuentre en contacto directo con el enfermo más de una hora para que surta efecto. Este muñeco debe tener medidas de 10X15X10 centímetros para anular completamente el dolor de un humano adulto.

Todo el equipo mencionado arriba puede ser manejado por el universo como mejor le parezca, puede agregar a las listas las armas que quiera o cambiar el daño que hacen a su discreción. Sólo que hay que estar consciente de que hay que mantener un equilibro.

Capítulo VI
Los secretos

Las siddhi son resultados distintos a los que obtienen con el mero uso de universales, aunque nadie duda de sus efectos, pocos están seguros de cómo activarlos; ésta es la parte que se considera un secreto.

La mayor parte de las siddhi no son tan impresionantes como los trucos de magia de los prestidigitadores humanos, otras son espectaculares por la cantidad de poder que manejan; y se activan haciendo dos tiradas la primera de voluntad y la segunda para activar el universal que ocupan.

La mayoría de las siddhi son instantáneas o tienen una duración definida por los éxitos obtenidos en la tirada de activación. Sin embargo, hay siddhi que tienen dos tipos de efectos diferidos y automáticos. El efecto diferido es el que le permite decidir en qué momento tendrá efecto durante el combate. El efecto automático no necesita de la voluntad del agente, ya que actúa de manera permanente y continua.

Las siddhi se enlistan de la siguiente manera:

(Voluntad necesaria) NOMBRE [Universal]

Las siguientes siddhi son generales, que pueden ser usadas por cualquier tipo de alma:

(1) Reflejo [Telequinesis]
(3) Tremor [Energía]
(3) Impacto [Telequinesis]
(4) Acumulación [Energía]
(5) Telergia [Telequinesis]
(5) Venda [Dominio]
(7) Destello [Energía]
(8) Reforma [Energía]
(9) Sondeo [Energía]
(10) Atadura [Dominio]
(11) Daga energética [Energía]
(11) Kinestasis [Energía]
(12) Despojo [Energía]
(13) Logogrifo [Dominio]
(14) Escudo Astral [Energía]
(15) Alfileres [Energía]
(15) Aro [Energía]
(15) Pared [Energía]
(16) Cadenas [Energía]
(17) Lanza [Energía]
(18) Conversión [Energía]

Las siddhi de tipo son las siguientes, y sólo pueden ser usadas por el tipo correspondiente:

Edzavi

(2) Apropiación [Telequinesis]
(8) Falsa copia [Dominio]
(11) Espionaje [P.E.S.]
(16) Copia Fiel [Dominio]
(18) Trampa [Energía]

Humano

(1) Cala [P.E.S.]
(5) Armadura [Energía]
(9) Refuerzo [Dominio]
(13) Amparo [Viaje Astral]
(17) Depuración [Energía]

Las siddhi de humano elemental se dividen en dos tipos, generales y de casta. Las generales pueden ser tomadas por cualquiera de los elementales, pero las de casta dependen de elemento que maneje el mismo.

(2) Manipulación [Dominio]
(4) Protección [Dominio]
(6) Creación [Energía]
(8) Curación [Energía]
(10) Muro [Energía]
(12) Suplantación [Dominio]
(14) Aura [Energía]
(16) Mixtura [Dominio]
(18) Golem [Dominio]
(18) Legión [Energía]

Labeshad

(5) Grieta [Dominio]
(8) Pulverizar [Dominio]
(11) Estalagmitas [Telequinesis]
(14) Emparedamiento [Telequinesis]
(17) Sacudida [Dominio]

Lam

(5) Niebla [Dominio]
(8) Licuefacción [Energía]
(11) Deshidratación [Dominio]
(14) Agujas [Dominio]
(17) Crioquinesis [Energía]

Nur

(5) Abalorio [Telequinesis]
(8) Toque de fuego [Dominio]
(11) Espiral [Telequinesis]
(14) Crisol [Dominio]
(17) Golpe ígneo [Energía]

Rua

(5) Expansión de aire [Dominio]
(8) Céfiro [Dominio]
(11) Ariete [Telequinesis]
(14) Cierzo [Dominio]
(17) Tornado [Telequinesis]

Emmoi

(2) Talante [Dominio]
(8) Ilusionismo [Dominio]
(11) Disfraz [Energía]
(14) Levitación [Telequinesis]
(17) Teleportación [Dominio]

Coranaid

(3) Latrocinio [Dominio]
(8) Igualación [Dominio]
(11) Pillaje [Energía]
(14) Saqueo [Energía]
(17) Trueque [Viaje astral]

Exhiliati

(3) Viaje a casa [P.E.S.]
(8) Retiro [Dominio]
(11) Destierro [Viaje astral]
(14) Estado de exilio [Viaje Astral]
(17) Nueva forma [Energía]

Mondain

(3) Ayuda al Guerrero [Energía]
(8) Reliquia [Energía]
(11) Desaparición [P.E.S.]
(14) Llamado a la traición [Dominio]
(17) Daño masivo [Energía]

Odleda

(3) Finta [Telepatía]
(8) Invocar hégira [Telepatía]
(11) Brío [Dominio]
(14) Remembranza [Dominio]
(17) Abrazo [Energía]

Glavari

(4) Indicio [P.E.S.]
(6) Salvaguarda [Energía]
(11) Ubicuidad [Energía]
(15) Desvío [Dominio]
(18) Viaje a la Nada [Dominio]

Las siddhi de las organizaciones nativa sólo pueden usarlas los humanos que pertenezcan a ellas y son:

Caballería Espiritual

(1) Primicia [Energía]
(5) Invocar Lar [Telequinesis]
(9) Sutura [Dominio]
(13) Dote [Energía]
(17) Resguardo [Telepatía]

outlander

Superiores Desconocidos
(1) Decreto [Dominio]
(5) Simpatía [Viaje Astral]
(9) Puente eléctrico [Energía]
(13) Redirección [Dominio]
(17) Trepanador [Viaje Astral]

Los avatarados y los gremios se activan de manera diferente: Primero se revisa la voluntad y luego se tiran los puntos que tenga en su indicador de avatar o gremio. Las siddhi a su disposición son:

Armonía
(1) Dermoóptica [Avatar]
(2) Ecofonía [Avatar]
(3) Laberinto [Avatar]
(4) Armonización [Avatar]
(5) Santuario [Avatar]

Orden
(1) Derecho [Avatar]
(2) Karma [Avatar]
(3) Enmienda [Avatar]
(4) Sanción [Avatar]
(5) Orden básico [Avatar]

Artífices
(1) Forja [Gremio]
(2) Temple [Gremio]
(3) Filo eterno [Gremio]
(4) Herrumbre [Gremio]
(5) Engarce [Gremio]

Conservadores
(1) Reconocimiento [Gremio]
(2) Conservación [Gremio]
(3) Cambio [Gremio]
(4) Visión [Gremio]
(5) Diligencia [Gremio]

Sanadores
(1) Alivio [Gremio]
(2) Reestablecer [Gremio]
(3) Sanación [Gremio]
(4) Farmacopea [Gremio]
(5) Rescate [Gremio]

Las siddhi de triunvirato se obtienen según el avance del mismo, se debe escoger una de las opciones que se obtengan al conseguir el nivel. Si el Triunvirato se empezó a considerar desde voluntad 7, obtienen su primer siddhi a los 9; su segunda, a los 11; su tercera, a los 13; y su cuarta, a los 15. Los miembros deben estar de acuerdo en la siddhi que escogerán. Se activan de manera regular.

(+2) Lazo [Telepatía]
(+2) Equilibrio [Energía]
(+4) Privilegio [Dominio]
(+4) Intercambio [P.E.S.]
(+6) Centinela [Energía]
(+6) Entrega [Viaje Astral]
(+6) Coto de caza [Energía]
(+8) Regeneración [Energía]
(+8) Pyramidion [Energía]
(+8) Corion [Dominio]

Las siddhi que pueden usar los demás moradores son las siguientes:

Hégira
(1) Brillar [Energía]
(1) Escribir [Energía]
(1) Reportar [Telequinesis]

Fantasma
(10) Materialización [Energía]

Daum
(10) Invisibilidad [Energía]
(10) Tornillos [Telequinesis]
(10) Remedo [Dominio]

Sicofantes
(10) Influjo [Dominio]
(10) Constricción [Telequinesis]
(10) Máscara [Dominio]
(10) Yugo [Dominio]
(10) Aspersión [Energía]

Hierofante
(10) Espectro [Energía]
(10) Distribución [Telequinesis]
(10) Disolución [P.E.S.]
(10) Supresión [Viaje astral]
(10) Imbuir [Energía]

Divaneh
(10) Encarnar [Dominio]
(10) Convocatoria [P.E.S.]
(10) Escaparate [P.E.S.]
(10) Acoso [Dominio]
(10) Infusión [Energía]
(10) Emanación [Energía]
(10) Greda [Dominio]
(10) Muda [Energía]

(10) Malla [P.E.S.]
(10) Espejo [Telequinesis]

Corruptor
(12) Corruptela [Dominio]
(12) Alteración [Energía]
(12) Merced [Dominio]
(12) Gracia [Dominio]
(12) Desesperanza [Energía]

Sacrificador
(13) Desgarre [Telequinesis]
(13) Parálisis [Telequinesis]
(13) Aislamiento [Dominio]
(13) Vianda [Energía]
(13) Vileza [Dominio]

Recolector
(14) Usufructo [Energía]

Gran Terror
(15) Disección [Dominio]
(15) Azote [Energía]
(15) Flagelo [Energía]
(15) Catástrofe [Dominio]
(15) Trilla [Energía]

En seguida se enlistan las siddhi de manera alfabética:

(5) **Abalorio** [Telequinesis]

Siddhi que permite al nur crear, en el centro de su mano, una pequeña esfera de fuego, esta esfera tiene un diámetro igual a la cantidad de puntos que posea en energía (máximo de 5 cm y un mínimo 1). Una vez que esta esfera abandona la mano del nur este puede controlarla a su voluntad y dirigir su tránsito, de tal manera que siempre da en el blanco. El nur tiene 2 rondas para decidir su objetivo. La esfera hace daño igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(17) **Abrazo** [Energía]

Siddhi que afecta al odleda directamente, hace que agregue los éxitos que tuvo en la tirada de activación a su modificador de fuerza para daña en su siguiente acción que debe ser un ataque de inmovilización, con una duración en rondas igual a la cantidad de puntos que tenga en energía; además, el odleda ignora todo el daño efímero que reciba en una cantidad de rondas igual a su dominio. Si el ataque no resulta exitoso la siddhi pierde efecto.

(10) **Acoso** [Dominio]

El objetivo de esta siddhi obtiene los beneficios de uno de los universales del divanay y no puede controlarlo. La duración del efecto depende de los éxitos obtenidos en la tirada de activación y puede cancelarse con un duelo de voluntades.

(4) **Acumulación** [Energía]

Esta siddhi es un truco que parece sencillo pero que puede resultar muy peligroso, con ella, el agente puede usar su cuerpo como un acumulador de energía, guardándola dentro de sí mismo.

Esta maniobra tiene muchas ventajas, entre ellas que permite usar más dados al momento de usar una siddhi que requiera energía, sin embargo, si la voluntad del agente falla, puede llevar a la destrucción del cuerpo o incluso del alma misma.

Se debe superar la voluntad del agente y realizar una tirada de energía, cada éxito cuenta como un dado extra de energía, si el agente no obtiene ningún éxito no acumula dados, pero no pierde los que tenía. El agente puede repetir la maniobra en cada turno, pero requiere superar su voluntad en cada uno.

Para liberar la energía acumulada es necesario usar una siddhi que ocupe energía y que funciona normalmente.

En caso de que falle la voluntad para acumular energía o para realizar una siddhi que la libere, si el agente recibe daño, si cae inconsciente, si es dominado o si queda confundido, la energía regresará a su lugar provocando un daño por cada dado acumulado.

(14) **Agujas** [Dominio]

El lam obliga al agua del ambiente a congelarse y crear una cantidad de cristales de hielo igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación y cada uno de los cristales hace un punto de daño, esta siddhi no

permite acumulación de energía, conversión ni mixtura.

(13) **Aislamiento** [Dominio]

Con esta siddhi el divanay puede hacer que nadie note su presencia en un rango de diez metros a la redonda por cada éxito obtenido en la tirada de activación, además el divanay puede seleccionar uno o mas objetivos que lo notaran inmediatamente al momento de ser elegidos y los objetivos sentirán el deseo de seguirlo, este efecto dura un número de horas igual a la cantidad de puntos que tenga en dominio.

(15) **Alfileres** [Energía]

Los alfileres son proyecciones energéticas que salen disparadas de las puntas de los dedos, cada alfiler hace un punto de daño y se puede tener un máximo de cinco alfileres, según la tirada de energía, el agente puede decidir lanzarlo a un número de objetivos igual o menor al número de éxitos obtenido en la tirada de energía.

(1) **Alivio** [Gremio]

Siddhi que le permite al sanador retirar los síntomas de alguna enfermedad que el objetivo padezca por un período de tiempo igual a una hora por éxito en la tirada de activación, en caso de que la tirada de activación obtenga cinco éxitos, la enfermedad es retirada por completo.

(12) **Alteración** [Energía]

Cambia la estructura de una cantidad de materia igual a la cantidad de puntos de energía del divanay en kilos para cambiar sus componentes. Esta siddhi le permite al corruptor transmutar cualquier material en oro o piedras preciosas para complacer a sus seguidores. Este efecto es permanente.

(13) **Amparo** [Viaje Astral]

El humano puede decidir usar esta siddhi sobre sí mismo o sobre otra persona que toque. Durante un número de rondas igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación, esta siddhi convierte todo daño permanente que sea recibido, después de la activación, como efímero.

(2) **Apropiación** [Telequinesis]

Siddhi que permite al edzavi cometer un robo de un objeto que haya visto sobre una persona, sin necesidad de tocarla; puede adueñarse sólo de cosas que pueda ocultar en su ropa. La distancia en la que el edzavi puede obtener un objeto de la persona objetivo que se encuentre a un metro de él.

(11) **Ariete** [Telequinesis]

El rua crea una ráfaga de viento muy veloz con el que puede arrojar un número de metros iguales a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activaron a un número de objetivos iguales a la cantidad de éxitos que tenga en la tirada de activación de la misma, todos los objetivos reciben una cantidad de daño igual a la cantidad de puntos que el rua tenga en telequinesis.

(5) **Armadura** [Energía]

Siddhi que permite al humano convertir cualquier pieza de ropa en una armadura. La duración de esta siddhi, en rondas, y la cantidad de daño que protege se establece según el número de éxitos obtenido en la tirada de activación (mínimo 1 y máximo 5).

(4) **Armonización** [Avatar]

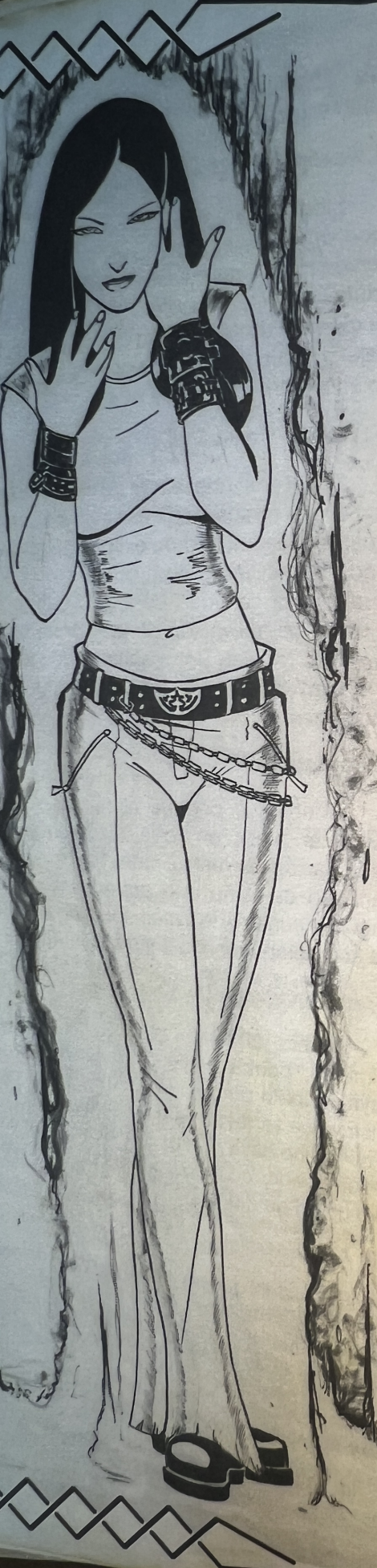
Permite al avatar curar todos los daños efímeros, permanentes o irrecuperables que haya recibido un objetivo y restituir partes del mismo que se hayan perdido, siempre y cuando la herida no haya cicatrizado. Si el avatar así lo desea puede recuperar puntos de universales y voluntad perdidos.

(15) **Aro** [Energía]

Esta siddhi genera un aro de energía sobre el objetivo. El agente decide un universal y el aro evita que el objetivo lo use en un número de rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(10) **Aspersión** [Energía]

Le permite al sicofante expulsar una emanación de Nada en forma de gotas. Cada



éxito obtenido en la tirada de activación es una gota que puede dirigir o uno a más objetivos, cada gota hace un daño permanente igual a la cantidad de puntos que el sicofante tenga en energía.

(10) **Atadura** [Dominio]

En algunas ocasiones será necesario que el agente evite que el oponente huya o lo ataque. Esta siddhi obliga al objetivo de esta siddhi a considerar atados sus miembros y le impide el movimiento sin necesidad de utilizar algún material físico para ello. El máximo que esta atadura puede durar son 8 turnos (1d8). Cuando la siddhi se activa el oponente tiene la posibilidad de defenderse antes de que el efecto ocurra. Para esto es necesario que se realice un duelo de voluntades.

(14) **Aura** [Energía]

El elemental puede rodearse de su elemento para crearse una armadura defensiva que absorberá un número de daños igual al número de éxitos obtenidos durante la activación, también cura 1 de vitalidad por ronda que se mantenga activo. Esta siddhi dura un número de rondas igual a la cantidad de puntos de energía que tenga el elemental. El elemental puede decidir interrumpir esta siddhi antes de que se cumpla el tiempo.

(3) **Ayuda al guerrero** [Energía]

El mondain puede realizar una reparación menor sobre un equipo místico o físico, esta reparación recupera una cantidad de puntos de densidad igual a la cantidad de éxitos que obtenga en la tirada de activación

(15) **Azote** [Energía]

Afecta directamente el núcleo del alma infectándolo con una pequeña cantidad de Nada. Esta infección permanece en control del divanay y con ella erosiona los nexos que permiten el uso de universales. Durante un número de rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación, el objetivo de esta siddhi perderá un punto en cualquiera de sus universales,

que deben ser eliminados del marcador, y recibirá un daño irrecuperable por cada uno.

(1) **Brillar** [Energía]

Con esta siddhi la hégira se comprime a si misma hasta lograr un brillo que varia en intensidad según los deseos del odleda, esta luz tiene un alcance de un metro de radio por cada éxito en la tirada de activación.

(11) **Brío** [Dominio]

Siddhi que solo puede ser usada por el odleda que la activa, permite que obtenga una mayor facilidad para golpear a su oponente en una pelea a mano limpia o con armas cuerpo a cuerpo; a través de la tirada de activación, los éxitos se suman a los dados de la tirada para pegar, además, aquel que trate de golpear al odleda recibirá un +1 de dificultad para hacerlo, la duración es de una ronda por cada punto de dominio que tenga el odleda.

(16) **Cadenas** [Energía]

Es una atadura energética que inmoviliza el cuerpo y evita el viaje astral, pero que no impide ni el uso de otros universales ni el uso de siddhi que utilicen algún movimiento; El cuerpo no puede defenderse de cualquier ataque físico durante 1d8 turnos.

La única manera de disolver estas cadenas es superar el número de éxitos en energía obtenido por el que activó la siddhi.

(1) **Cala** [P.E.S.]

Permite al humano conocer el rango de voluntad de sus oponentes, esta siddhi funciona como radar, con un radio de identificación igual al número de puntos que el humano tenga en P.E.S. expresado en metros, con un mínimo de 1 y un máximo de 5. El agente sólo puede definir la voluntad del enemigo según los siguientes parámetros: Muy abajo de mí, abajo de mí, Igual que yo, Por encima de mí, Muy por encima de mí.

(3) **Cambio** [Gremio]

Con esta siddhi el conservador cambia una pieza de equipo de mística a física y viceversa, la pieza permanece en su nuevo estado hasta que el conservador decida volver a activar cambio sobre ella. El efecto es permanente.

(15) **Catástrofe** [Dominio]

Con esta siddhi el gran terror provoca una conmoción en el planeta lo bastante grande para abrir una semilla de panspermia. Entre los efectos que provoca se incluye: Despertar de volcanes inactivos, tornados enormes, marejadas gigantes y terremotos superiores a 6 en la escala de Richter.

(8) **Céfiro** [Dominio]

Esta siddhi permite al rua adormecer a toda aquella persona que entre dentro del rango que tiene un radio igual a un metro por punto de dominio, para activar esta siddhi el rua elije un objetivo el cual servirá como centro. Todos los seres vivos dentro del área pueden oponer un duelo de voluntades para evitar los efectos, en caso de que fallen se quedaran dormidos un número de horas equivalente a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(+6) **Centinela** [Energía]

Permite a los miembros del triunvirato detectar todas las siddhi activadas en un radio igual a la suma de puntos de energía de sus miembros; asimismo les otorga la facultad de conocer el objetivo de dicha siddhi y el universal que se usó para activarlo, pero no sus efectos.

Si uno de los miembros es objetivo de una siddhi durante la duración de este efecto y otro compañero aún no ha usado su turno, es posible gastar sus acciones para activar una siddhi de protección sobre uno de sus compañeros antes tenga efecto; esta acción consumirá todas las acciones de esa ronda.

Los efectos de Centinela duran toda una escena.

(14) **Cierzo** [Dominio]

Con esta siddhi el rua baja la temperatura del aire que lo rodea hasta el punto de congelación para posteriormente arrojarlo contra un objetivo el cual recibe daño igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(2) **Conservación** [Gremio]

El conservador puede reparar completamente cualquier pieza de equipo y dejarla como si fuera nueva, esta siddhi la aplican principalmente sobre piezas de equipo antiguas que requieren reparaciones extensivas.

(10) **Constricción** [Telequinesis]

A través del uso de su Telequinesis el sicofante logra crear una prensa que aplasta a su objetivo provocándole daño igual a su modificador de fuerza más lo éxitos obtenidos en la tirada de activación. Este efecto puede conseguirse a una distancia igual o menor a un metro por cada punto que tenga en el universal que activa la siddhi.

(18) **Conversión** [Energía]

Esta siddhi fue creada para combatir a los divanay y convierte la energía basta de las siddhi de ataque en energía pura, lo cual hace mucho más daño del habitual. Antes de lanzar una siddhi de energía, se activa la conversión y cada dado, de la siguiente siddhi, deja de considerarse éxito, aunque se activa normalmente. Ahora, el daño de la siguiente siddhi no se calcula según el número de éxitos, sino según la suma de los números de los dados, dando como resultado un mínimo de 5 y un máximo de 40. Esta siddhi no puede combinarse con Acumulación.

(10) **Convocatoria** [P.E.S.]

Le permite al divanay generar cohorte según los éxitos obtenidos en la tirada de activación. Cada éxito genera, a decisión del que ejecuta Convocatoria: cinco dienares, dos cárdenos, o un daum. Los sicofantes y el hierofante se convocan de la siguiente manera: Cada uno requiere tres éxitos y no se pueden volver a convocar en el mismo planeta, ni ser llamados de otro planeta donde hayan sido convocados antes.

(16) **Copia Fiel** [Dominio]

Versión mejorada de Falsa Copia que permite tener 3 copias de siddhi que lo haya hecho objetivo. El edzavi debe copiar la siddhi dentro de la ronda en la que haya resultado exitosa; una vez aprendida, no puede ser olvidada, hasta que cambie de punah. Para activarla, debe usar el universal requerido, pero se calcularán sus rangos y efectos con un máximo de 3, sin importar que el edzavi posea más puntos en él. Debido a que las siddhi de cohortes y de divaneh manejan Nada es imposible que el edzavi pueda usarlas.

(+8) **Corion** [Dominio]

Esta siddhi puede ser activada por cualquier miembro del triunvirato pero requiere que el Juez esté de acuerdo en usarla. La siddhi obliga al alma a comprimirse sobre sí misma obligando a la conciencia y a la voluntad a dejar de funcionar. Si el alma estaba en tránsito la obliga a convertirse en una esfera de energía. Si el alma posee un cuerpo y se encuentra en él, además de transformar el alma, el objetivo sufre daño igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación y entra en un estado comatoso. Para evitar los efectos es necesario que supere tres duelos de voluntad en el siguiente orden: Juez, Agente, Verdugo.

(12) **Corruptela** [Dominio]

Siddhi que establece un lazo entre el corruptor y un objetivo. Este lazo le permite conocer las acciones de su objetivo y le da la capacidad de destruir el cuerpo a su antojo. Habitualmente se utiliza para castigar a aquellos que pretenden abandonarlo.

(+6) **Coto de caza** [Energía]

Puede ser activada por cualquiera de los miembros del triunvirato y al hacerlo consume las acciones de la ronda, incluidas las de sus compañeros y sus oponentes. Esta siddhi genera una replica del terreno donde se libró la Última Savas, para proteger a todo aquel que no forme parte de la pelea y para evitar que las siddhi dañen los edificios. Los miembros del Triunvirato y su adversario elegido se encontrarán dentro de un área igual a suma de los puntos de dominio del triunvirato por 10 elevado en metros cúbicos; esta área sólo desaparecerá cuando los miembros del triunvirato decidan cancelarla o cuando el adversario haya destruido a los tres.

(6) **Creación** [Energía]

Siddhi que depende de la casta elemental, permite crear una cantidad igual a un centímetro cúbico de elemento por éxito en la tirada de activación.

(17) **Crioquinesis** [Energía]

Esta es la siddhi más poderosa de la casta de Lam, crea una cantidad de hielo igual a 10 kilos por éxito obtenido en la tirada de activación, los cuales se adhieren alrededor de su objetivo negándole la movilidad; Si se trata de un ser vivo, provoca un daño efímero por ronda mientras el hielo permanezca unido al cuerpo, esta siddhi no permite combinarse con acumulación de energía, conversión ni mixtura.

(14) **Crisol** [Dominio]

El nur usa esta siddhi para destruir materia, sólo puede usarse con materia no viva como concreto, vidrio, metal o derivados del petróleo, provoca una combustión inmediata de los materiales que son su objetivo. Esta siddhi puede afectar una cantidad máxima de materia igual al número de puntos que posea en dominio al cubo, en kilogramos. Esta cantidad de materia recibe una cantidad de daño igual al número de éxitos en la tirada de activación por 10.

(8) **Curación** [Energía]

Siddhi que el elemental usa para recuperar vitalidad, requiere que el agente se rodee completamente de su elemento. Cada turno que permanezca en total inmovilidad recupera vitalidad igual al número de dados que tenga en energía. El elemental puede decidir interrumpir esta siddhi antes de que se cumpla el tiempo.

(11) **Daga energética** [Energía]

El agente reúne energía sobre la palma de una de sus manos hasta formar un objeto de energía. Este objeto sólo funciona cuando es arrojado sobre un oponente como si fuera un arma arrojadiza. El daño que recibe el oponente es igual al número de éxitos obtenidos en energía. Este objeto no puede utilizarse de otra forma y, activándola de nuevo, el agente puede tener un máximo de "dagas" igual al número de manos que tenga, es por eso que esta siddhi no es muy popular entre los emmoi.

(17) **Daño masivo** [Energía]

Esta siddhi se activa para permitir hacer más daño en el siguiente ataque del mondain, que debe ser físico y con el arma familiar. Para lograr este efecto el ataque debe ser exitoso y el resultado de la tirada de daño se multiplica por tres. Si el ataque físico no resulta exitoso, el efecto se pierde.

(1) **Decreto** [Dominio]

Esta siddhi canaliza el dominio a través de todos los aparatos de comunicación que se encuentren en un edificio o localidad definida; sirve para transmitir una orden que los depauperados no pueden evitar cumplir. Los agentes pueden oponer un duelo de voluntad para evitar los efectos.

(17) **Depuración** [Energía]

Destruye cualquier ente de la Nada con vitalidad igual o menor a la voluntad del humano que la active y que se encuentre en un radio, en metros, igual a su voluntad.

(1) **Derecho** [Avatar]

Siddhi de usos múltiples, el avatar puede decidir cualquiera de estos efectos: Comprender y usar cualquier lenguaje, hablado o escrito, durante un número de rondas igual al número de puntos que tenga en dominio; utilizar cualquier conocimiento a su máximo nivel durante un periodo de rondas igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación; o, abrir cualquier puerta o candado, sin importar su tecnología, una sola vez.

(1) **Dermoóptica** [Avatar]

Permite al avatar extraer información acerca del contenido de paquetes cerrados u objetos que sirvan para transportar información como discos compactos o agendas electrónicas. Es necesario que tenga el objeto en sus manos para tocarlo durante un número de rondas igual a la densidad del objeto menos los éxitos obtenidos en la tirada de activación. La calidad

de la información es excelente, pero no hay manera de guardar registro de ella.

(11) **Desaparición** [P.E.S.]

Esta siddhi hace que el mondain no sea objetivo de ninguna siddhi ya sea de aliado o antagonista, este efecto dura una ronda por cada éxito en la tirada de activación.

(12) **Desesperanza** [Energía]

El corruptor activa esta siddhi para alimentarse y recuperar vitalidad, le permite consumir un punto de fe que tenga su objetivo por cada éxito obtenido en la tirada de activación, estos deben ser eliminados del marcador. El divanay recupera 5 puntos de vitalidad por cada punto de fe que consuma.

(13) **Desgarre** [Telequinesis]

Siddhi que le permite al divanay provocar daño permanente igual a uno por cada éxito obtenido en la tirada de activación, este daño a pesar de ser dirigido al alma, se refleja en el cuerpo como heridas profundas que provocan un sangrado excesivo, si el sangrado no es detenido el objetivo recibirá dos daños efímeros por ronda.

(11) **Deshidratación** [Dominio]

Esta siddhi drena los líquidos del cuerpo provocando un número de daño efímero por fatiga igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación y obliga al cuerpo del objetivo a entrar en estado de confusión.

(12) **Despojo** [Energía]

Esta es una de las siddhi que pueden llegar a curar a un agente ya que abre un canal para robar energía basta de un objeto inanimado y reparar los daños del cuerpo, el daño que el agente se cura es igual a la vitalidad del objeto en cuestión, que se va deteriorando de acuerdo a la vitalidad que le sustraen y, cuando llega a su límite, se convierte en polvo. (Ver densidad, Capítulo 4)

(7) **Destello** [Energía]

El agente señala con un dedo al objetivo, concentrando su energía en la punta. Cuando la energía se libera en línea recta lo hace sin hacer ningún ruido pero emite un pequeño brillo, esta siddhi hace daño efímero según el número de éxitos obtenidos en la tirada de energía.

(11) **Destierro** [Viaje astral]

Convierte un solo objeto inanimado en una proyección astral que tiene la misma forma del objeto pero no la densidad, esta proyección puede ser vista pero no tocada, y, por ello, atraviesa estructuras hasta tocar la superficie de Tiamat y puede romperse. Tiene una restricción por peso igual a la cantidad de puntos de viaje astral en kilos y permanece en ese estado un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(15) **Desvío** [Dominio]

Siddhi de uso diferido. Al momento de activar la siddhi, el glavar obtiene el número de éxitos en oportunidades de anular los efectos de siddhi que lo designen como objetivo. Estas oportunidades deben utilizarse durante el combate. Anular la siddhi se considera acción gratuita. A su discreción, si la tirada de activación tuvo más de tres éxitos, puede decidir designar otro objetivo para la siddhi y el nuevo objetivo puede oponer un duelo de voluntades para cancelarla si se trata de una de dominio.

(5) **Diligencia** [Gremio]

El conservador activa esta siddhi para conseguir más acciones en un solo turno, este efecto otorga una acción extra por cada éxito en el siguiente turno del conservador; si intenta activar otra siddhi en ese turno, los efectos se pierden.

(15) **Disección** [Dominio]

Siddhi que obliga al alma a fraccionarse en un número de partes igual al número de punah que el objetivo posea; provoca un daño permanente por cada sección que se haga. Puede cancelarse con un duelo de voluntades.

(11) **Disfraz** [Energía]

Proporciona al emmoi la facultad de cambiar los rasgos de su rostro para que se asemejen a los de alguna otra persona sin necesidad de usar maquillaje o máscaras. Este efecto dura un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación. Esta siddhi funciona únicamente sobre el emmoi.

(10) **Disolución** [P.E.S.]

El hierofante funde su energía y su conciencia en la Guarida; esto le permite tener conciencia de todo lo que pase en la estructura y lo hace invisible para la P.E.S. Este efecto tiene una duración igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación en horas.

(10) **Distribución** [Telequinesis]

Siddhi que permite al hierofante cambiar la estructura de la Guarida; le permite cambiar el color de las paredes, desaparecer ventanas, cambiar de lugar las puertas, etc. El hierofante puede usar este efecto en toda la estructura que se haya definido como Guarida durante un número de rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación. Los cambios son instantáneos y permanentes.

(13) **Dote** [Energía]

El Caballería Espiritual puede darle a algún objeto de joyería la capacidad de redirigir hacia el los daños que haya tomado como objetivo al portador de la prenda, la cantidad de daño que el objeto puede soportar es igual a 5 por cada éxito que haya obtenido en la tirada de activación y, en el caso de que el objeto sea portado por algún miembro del triunvirato con el que el Caballería Espiritual tenga pacto puede absorber 10 daños por cada éxito obtenido, una vez que el objeto recibe todo el daño que puede desviar se destruye, este efecto cuenta como danach y ningún agente puede portar más de un objeto que esté bajo el efecto de esta siddhi..

(2) **Ecofonía** [Avatar]

Siddhi que logra revivir los sucesos ocurridos en un espacio delimitado por el número de puntos que el avatar tenga en Viaje astral. Estos sucesos pueden escucharse y grabarse en cintas o reproductores digitales. Si se utiliza una cámara de vídeo o fotográfica pueden llegar a verse sombras o imágenes difusas de las personas que estuvieron en el área que influye el avatar. Este efecto dura un número de turnos igual al número de éxitos obtenidos durante la tirada de activación.

(10) **Emanación** [Energía]

El divanay puede decidir que alguna parte de su cuerpo se recubra con una delgada capa de Nada. Este flujo dura una cantidad de rondas igual al número de éxitos en la tirada de activación y le permite dañar al objetivo de sus próximos ataques de manera automática en una cantidad igual al número de puntos que tenga en energía.

(14) **Emparedamiento** [Telequinesis]

El labeshad utiliza esta siddhi para detener o inmovilizar a un contrincante; obliga a los materiales como madera, concreto, vidrio y similares a envolver el cuerpo e impedirle el movimiento. El labeshad puede decidir hasta donde la materia puede cubrir a su objetivo. La victima de esta siddhi, si es cubierta por completo, sufre daño de sofocación a razón de 1 por ronda hasta que sea liberado.

(10) **Encarnar** [Dominio]

Siddhi que permite al divanay introducirse en el sistema de reciclaje para obtener un cuerpo humano. Este cuerpo posee características, que no están restringidas al máximo de 30, y posee Universales, que no pueden pasar de 5. El cuerpo soporta daño igual a la vitalidad que posea como divanay, si es destruido, el alma recupera toda su vitalidad.

(5) **Engarce** [Gremio]

Le permite al artífice agregar a cualquier pieza de equipo una siddhi de su elección siempre y cuando alguien pueda dirigir dicha siddhi a la pieza, la siddhi debe ser dirigida a la pieza inmediatamente después de que el engarce se activa, a partir de ese momento se considera que esa siddhi es el danach de la

pieza y se activa de la manera habitual, con un número de usos igual la voluntad del artífice.

(3) **Enmienda** [Avatar]

Regresa al alma al estado que le corresponde por su experiencia, tipo o avatarado, corrige los daños causados por ataques o siddhi de un antagonista. Esta siddhi puede recuperar voluntad, universales o características perdidos o puede, si el avatar así lo desea, completar el cuerpo de un agente siempre y cuando la herida no haya cicatrizado y curar todos los daños efímeros, permanentes o irrecuperables.

(+6) **Entrega** [Viaje Astral]

Los miembros del triunvirato deben activar la siddhi, cada uno en su turno. Después de activada deben permanecer inmóviles una ronda completa, sin usar universales. Cualquier ataque que reciban no debe ser detenido. Este ataque puede provocar dolor, pero no quitará puntos de vitalidad. Durante esa ronda los agentes están protegidos contra siddhi de Dominio. Al final de la ronda los agentes recuperan toda la vitalidad.

(+2) **Equilibrio** [Energía]

Establece un canal de energía que permite al triunvirato dividir la cantidad del daño entre sus tres miembros, una vez activada esta siddhi sus efectos son permanentes y automáticos. El daño se reparte de la siguiente manera: Si el daño es múltiplo de 3 cada miembro recibe una cantidad igual, cualquier daño excedente lo recibe primero el objetivo original del daño y después el agente.

Cualquier siddhi con efecto de curación afecta a los tres miembros del triunvirato de igual manera, cualquier excedente que resulte se reparte primero sobre el objetivo de la siddhi y después sobre el agente.

(10) **Escaparate** [P.E.S.]

Con esta siddhi el divanay detecta todas las almas completas que se encuentren dentro de un radio de 10 metros por cada éxito obtenido en la tirada de activación.

(1) **Escribir** [Energía]

La hégira puede condensar su energía en un delgado rayo que utiliza para quemar muy levemente cualquier material de densidad mayor a 2 para plasmar algún escrito o imagen que el odleda solicite. La hégira plasma lo solicitado en un área previamente establecida por el odleda y a mayor sea esta área mayor será el tiempo que la hégira requerirá para completar el grabado. Este tiempo es igual a una hora por metro cuadrado y toda la información que el odleda haya pedido se plasmara en esa área, de tal forma que la cantidad de material debe ser proporcional a la cantidad de información o resultara ilegible.

(14) **Escudo Astral** [Energía]

La primera de las protecciones contra siddhi, el escudo astral genera un domo de cuatro metros de diámetro alrededor de aquel que lo activa, este escudo tiene una vitalidad igual al número de éxitos por 5 (un máximo de 25), dura hasta que esa vitalidad se agote o hasta que el agente decida desactivarlo. Este escudo no se mueve, no detiene balas ni golpes físicos, pero evita que golpeen las siddhi de ataque.

(10) **Espectro** [Energía]

Permite al hierofante proyectar una imagen de su cuerpo dentro de los límites de la Guarida. Esta imagen puede ser, a elección del hierofante, la forma de su alma o una ilusión que lo haga parecer inofensivo. Esta imagen da la apariencia de solidez, pero evita que los que lo ven quieran tocarlo. Este efecto dura hasta que el hierofante decide cancelarlo.

(10) **Espejo** [Telequinesis]

Genera un círculo de Nada alrededor de aquel que la active, este círculo bidimensional tiene un radio igual a los puntos del divanay en Energía, en metros. Este círculo permite un traslado rápido que toma una ronda, entre el lugar en el que se encuentra y cualquier punto a una distancia igual a la voluntad del divanay en kilómetros. Si cualquier ser que no sea divaneh o cohorte entra en el círculo recibirá un número

de daños irrecuperables igual a los puntos que el divanay posea en Telequinesis. El espejo se cancela cuando el último ser trasladado llega a su destino.

(11) **Espionaje** [P.E.S.]

Siddhi que permite al edzavi ver los eventos que ocurrieron alrededor de un objeto, esta información sólo es visual, ya que sólo le permite ver imágenes sin sonido. El objeto sólo puede dar información que haya transcurrido entre una hora y cinco horas en el pasado, dependiendo de los puntos de P.E.S. que el edzavi posee. Si se trata de un objeto que pudo usar cualquier persona, por ejemplo: la jarra cafetera de una oficina, la información resulta confusa.

(11) **Espiral** [Telequinesis]

Genera una espiral, en el sentido de las manecillas del reloj o en contra de él; este movimiento toma al nur como centro, da un número de vueltas igual al número de puntos en telequinesis y se abre 50 centímetros a cada una. A su paso causa un daño por cada éxito obtenido en la tirada de activación.

(14) **Estado de exilio** [Viaje Astral]

Siddhi que convierte el cuerpo del exhiliati en una proyección astral un número de rondas equivalente al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación. A diferencia de los objetos afectados por Destierro, el cuerpo bajo esta siddhi conserva cierta densidad y sus características, conocimientos, universales y siddhi no cambian. Una vez activada esta siddhi el exhiliati no puede perder vitalidad como resultado de ningún combate ni por efecto de otra siddhi; sin embargo, mientras dure el efecto se considera que pierde tres puntos de su voluntad, para efectos de resistir siddhi y universales.

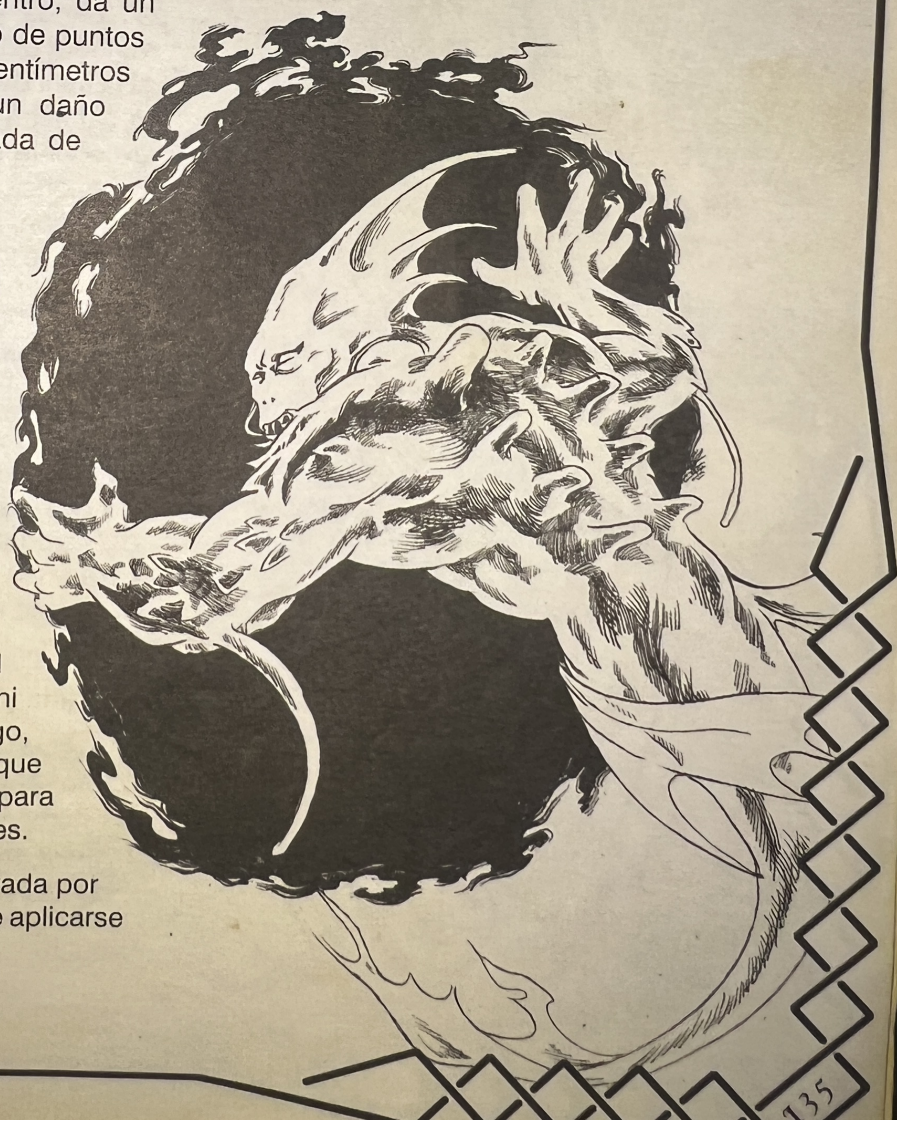
Esta siddhi sólo puede ser activada por el exhiliati sobre sí mismo y no puede aplicarse a otros agentes.

(11) **Estalagmitas** [Telequinesis]

Esta siddhi levanta una protuberancia de dura tierra comprimida que golpea su objetivo en el ángulo que el labeshad decida. Provoca un daño igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación. Si el objetivo es un alma humana, la estalagmita sólo lo empuja un número de metros igual a los puntos de telequinesis que posee el que la activa.

(5) **Expansión de aire** [Dominio]

El rua manipula el aire a su alrededor para lanzarlo con fuerza contra toda aquella persona que se encuentre a su alrededor, estos son empujados hacia atrás un número de metros iguales al número de puntos en dominio que tenga el rua y en caso de que alguna de las personas se estrelle contra algún objeto en el trayecto, recibirá daño igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.





(8) **Falsa copia** [Dominio]

El edzavi puede obtener copias de hasta 5 siddhi que lo tomen como objetivo. Debe copiar la siddhi dentro de la ronda en la que haya resultado exitosa y una vez aprendida, no puede ser olvidada, hasta que cambie de punah. Para activarla, debe usar el universal requerido, pero se calcularán sus rangos y efectos con un máximo de 1, sin importar que el edzavi posea más puntos en él. Debido a que las siddhi de de cohortes y de divaneh manejan Nada es imposible que el edzavi pueda usarlas.

(4) **Farmacopea** [Gremio]

Siddhi de uso diferido que una vez activada le permite al sanador curar durante un número de rondas igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación, el daño que se recupera es igual a la cantidad de puntos que el sanador posea en energía en daños permanentes, para lograr esto el sanador debe tocar al objetivo que desee curar, si la cantidad de daño permanente es menor a la cantidad de puntos en energía entonces el excedente curara daño efímero, el uso de las curaciones consume las acciones del turno y si no se consumen todas las oportunidades para el final de la escena el efecto se pierde.

(3) **Filo eterno** [Gremio]

Siddhi que le permite al artífice hacer que cualquier arma de filo haga mas daño a razón de 1d8 por cada éxito obtenido en la tirada de activación, además, cualquier arma de filo que sea de ornato sobre la que se active esta siddhi se vuelve un arma normal y se le agrega el efecto del daño extra. Este efecto es permanente y debe ser considerado como danach.

(3) **Finta** [Telepatía]

Esta siddhi proyecta una ilusión mental sobre el objetivo la cual lo hace ver en lugar de un humano, a un gorila gigante con 4 brazos en una postura muy agresiva, esto provoca confusión por un número de rondas igual a los éxitos obtenido en la tirada de activación de la siddhi.

(15) **Flagelo** [Energía]

Siddhi que arranca parte del alma, dañando la voluntad de su objetivo en el proceso; la cantidad de voluntad perdida es igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación y deben ser eliminados del marcador. El divanay recupera esa cantidad en vitalidad y su objetivo la recibirá en daño irrecuperable.

(1) **Forja** [Gremio]

Le permite al artífice condensar la energía de su alrededor para crear cualquier tipo de arma contundente o de filo. Este efecto funciona para crear armas místicas o físicas, el arma creada funciona de manera normal y dura una cantidad de rondas igual a la voluntad del artífice.

(18) **Golem** [Dominio]

Invoca la criatura llamada Golem (Ver Pág. 101)

(17) **Golpe ígneo** [Energía]

Principal siddhi de ataque de la casta Nur. Debe golpear a su objetivo con un ataque sin armas y, si el número de éxitos de la tirada de activación es mayor al número de puntos de evasión o gimnasia del objetivo, hace una cantidad de daño igual al número de puntos de energía por tres. Si la cantidad de éxitos es igual o menor al número de puntos de evasión o gimnasia del objetivo, entonces sólo hace daño igual número de puntos de energía del nur. En el caso de que el objetivo sea alma humana, esta siddhi no provoca daño.

Esta siddhi no puede combinarse con Acumulación de energía ni con Conversión; ni sufre los efectos de Mixtura.

(12) **Gracia** [Dominio]

Siddhi con la cual un divanay puede otorgar el uso y control de uno de sus universales a un alma. El divanay y el objetivo de esta siddhi comparten el uso del universal que se activa con la voluntad del divanay. Este efecto es continuo y sólo puede detenerse con la destrucción del que ejecutó Gracia.



(10) **Greda** [Dominio]

Le permite al divanay convertir el cuerpo humano en una materia maleable que puede obligar a adoptar la forma que desee. Esta manipulación destruye el cuerpo y provoca, en el alma, un daño irrecuperable por cada éxito obtenido en la tirada de activación. El efecto sobre el cuerpo puede negarse con un duelo de voluntades, pero no detiene el daño.

(5) **Grieta** [Dominio]

Siddhi que permite abrir una grieta en el piso para detener personas o vehículos. El ancho estándar de esta grieta es de 10 centímetros por punto de dominio; la longitud y la profundidad se expresan en metros por éxito en la tirada de activación.

(8) **Hégira** [Telepatía]

Invoca la criatura llamada Hégira (Ver Pág. 87)

(4) **Herrumbre** [Gremio]

Con esta siddhi el artífice puede acelerar el proceso de degradación de cualquier pieza de equipo. El objeto que sea objetivo de esta siddhi queda inútil y será destruido en cinco turnos menos el número de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(8) **Igualación** [Dominio]

Habilidad curativa en que la basta tocar a un objetivo, que debe ser una persona, para nivelar la cantidad de daños, dividida entre dos; si llega a existir alguna diferencia siempre será a favor del coranaid. El objetivo puede oponer un duelo de voluntad para evitar los efectos.

(8) **Ilusionismo** [Dominio]

Siddhi que permite al emmoi desplegar su dominio sobre un número de personas igual al número de puntos que tenga en dominio por 10. Entre sus efectos se incluyen: hacerlos creer cada palabra que salga de su boca, hacerlos ver cosas que no existen o hacerlos creer que despareció algo. Se puede oponer un duelo de voluntad para evitar los efectos.

(10) **Imbuir** [Energía]

Esta siddhi permite al hierofante manipular piezas de materia con forma humana, vertiendo su conciencia en ellas, ya sean estatuas, pinturas u objetos similares. El hierofante puede atacar con sus características a través de ellos, pero todo el daño que reciba disminuirá la densidad del objeto en vez de la vitalidad del que activó la siddhi. Este efecto dura un número de rondas igual al número de éxitos obtenido en la tirada de activación o hasta que el objeto sea destruido.

(3) **Impacto** [Telequinesis]

Esta siddhi funciona en situaciones de combate cuerpo a cuerpo o con armas contundentes. El agente activa la siddhi y realiza un ataque normal, en caso de que el ataque sea exitoso el oponente recibe el daño normal y es empujado, según la dirección del movimiento, un número de metros igual al número de éxitos conseguido en la tirada de telequinesis.

(4) **Indicio** [P.E.S.]

Siddhi que guía al glavar para encontrar pistas que le señalen su misión. Provoca en el que lo activa diferentes sensaciones como pueden ser escalofríos, destellos o rumores, para resaltar aquello a lo que debe poner atención. El área en la que funciona es un radio determinado por sus puntos de P.E.S. expresado en metros y su efecto dura un número de turnos igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(10) **Influjo** [Dominio]

Con esta siddhi el sicofante toma el control absoluto de una maquina, logrando que el aparato funcione sin necesidad de fuente de poder, deformar el aspecto del mismo e incluso que ataque a su propietario, el tiempo de control sobre el aparato es igual a una ronda por cada éxito obtenido en la tirada de activación. Los efectos actúan instantáneamente según los deseos del sicofante y todos los cambios realizados sobre la maquina desaparecen al terminar los efectos.

(10) **Infusión** [Energía]

Recobra vitalidad de divaneh y cohortes, el objetivo de esta siddhi recupera vitalidad igual a la cantidad de voluntad del divanay. Si el objetivo no es ninguno de los antes mencionados, la siddhi provoca un número de daños irrecuperables igual a los puntos que el divanay posea en Energía.

(+4) **Intercambio** [P.E.S.]

Efecto automático. Permite a los miembros del triunvirato compartir siddhi que requieran voluntad 10 o menos; la siddhi compartida se activa de manera normal y sus afectos ocurren de manera habitual. Las excepciones que estas siddhi tiene son: Viaje a casa, Hégira, y todas las siddhi de casta elemental.

En el caso de la siddhi Falsa copia de Edzavi, el compañero no puede activarla, pero puede hacer uso de las copias.

(10) **Invisibilidad** [Energía]

Con esta siddhi el daum hace que su cuerpo sea invisible al ojo humano pero puede ser visto con P.E.S. por un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(5) **Invocar lar** [Telequinesis]

Invoca la criatura llamada Lar (Ver Pág. 70)

(2) **Karma** [Avatar]

Siddhi que convierte al agresor en víctima de sus actos. Durante un número de rondas igual a los éxitos obtenidos durante la tirada de activación, el avatar no recibe daños, aunque continúa siendo arrojado al piso y sintiendo el impacto; los daños son redirigidos a aquel que los provocó.

(11) **Kinestasis** [Energía]

Esta siddhi permite al agente transmitir energía a un objeto que no pertenezca a su propio cuerpo y dejarlo tan inestable que a la menor presión estallará como una bomba haciendo un número de daños igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de energía más el daño normal del objeto.

(3) **Laberinto** [Avatar]

El avatar selecciona un objetivo y lo obliga a entrar en un estado de confusión que dura el número de éxitos obtenido en la tirada de activación en días. En este periodo de tiempo, el objetivo de la siddhi carece de capacidad para orientarse y no puede usar su voluntad.

(17) **Lanza** [Energía]

Este ataque permite al agente que la active dañar todo lo que esté en línea recta en un rango igual a metro por voluntad, este ataque tiene un diámetro igual a metro por punto de energía. Todo aquello que esté en este rango recibe daño permanente igual a los éxitos obtenidos en la tirada de energía. Esta siddhi hay que usarla con cautela por que en combinación con otras siddhi puede hacer estragos peores que los de una bomba.

(3) **Latrocinio** [Dominio]

Genera una pequeña ilusión que permite pagar el precio de algo (o entregar algo a cambio, si es un trueque) para conseguir mercancía. El objetivo puede oponer un duelo de voluntad para evitar los efectos.

(+2) **Lazo** [Telepatía]

Esta siddhi permite al triunvirato comunicarse entre sí sin importar la distancia, establece un canal telepático, automático y permanente, este conducto permite compartir información visual, auditiva y táctil entre los tres miembros; este es un canal igual a cualquier otro y puede ser invadido por uso directo de telepatía.

Cada miembro del triunvirato debe tener al menos un punto en telepatía para poder establecer el canal, si por cualquier razón uno o más miembros del triunvirato pierden el uso de este universal el canal deja de funcionar.

(18) **Legión** [Energía]

Invoca una legión (Ver Pág. 100)

(14) **Levitación** [Telequinesis]

El emmoi puede romper la ley de la gravedad con la ayuda de esta siddhi, es necesario que se mantenga en rango definido

por la cantidad de puntos que el emmoi posea en telequinesis (mínimo de 1 y máximo de 5) en metros, de cualquier edificio o estructura fija a la superficie de Tiamat. Conserva su movilidad habitual pero puede moverse en la dirección de la materia que elija para guiarse. Una vez activada, el emmoi puede mantener el efecto un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenida.

(8) **Licuefacción** [Energía]

El lam se convierte en agua al momento de activar esta siddhi este efecto dura un turno por éxito obtenido en la tirada de activación. Aunque el lam carece de forma, conserva el uso de sus características, conocimientos, universales y siddhi, al igual que la movilidad.

(13) **Logogrifo** [Dominio]

Una de las favoritas entre los agentes que tienen que buscar información en textos antiguos, esta siddhi les permite entender cualquier lenguaje escrito o hablado de Tiamat, esto no les permite hablarlo ni escribirlo, pero al menos permite obtener información que de otra manera se consideraría perdida. Su duración es igual a 1d8 en turnos.

Algunos agentes también le han encontrado utilidad al logogrifo en el trabajo de campo; esta siddhi también puede cambiar el contenido de un escrito a lo que el agente quiera ante los ojos de otra persona, Logogrifo ha convertido listas de compras en órdenes judiciales y credenciales de estudiante en placas de policía. Este efecto dura lo mismo que el anterior, sin embargo, el objetivo de esta siddhi puede defenderse con un duelo de voluntades contra la voluntad empleada para activar la siddhi.

(14) **Llamado a la traición** [Dominio]

Siddhi que le permite al mondain dominar completamente la mente de un número de antagonistas igual a la cantidad de éxitos que obtuvo en la tirada de activación por un número de rondas iguales a la cantidad de puntos que tiene en dominio, para evitar los efectos de esta siddhi el objetivo puede realizar una tirada de duelo de voluntades contra el mondain que la activo.

(10) **Malla** [P.E.S.]

El divanay genera una red fabricada con Nada que atrapa las siddhi que lo tomen como objetivo durante una ronda, dichas siddhi no afectan a su objetivo original, sino que son comprimidas sobre sí mismas. Estas siddhi estallarán en un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación y causarán daño permanente a todo lo que se encuentre en un radio igual al número de puntos de P.E.S. que tenga el divanay.

(2) **Manipulación** [Dominio]

Si el elemental se encuentra en presencia de su elemento puede obligar, a una cantidad igual a sus puntos de energía, a tomar la forma que decida. El elemento mantendrá dicha forma una ronda por cada éxito obtenido en la tirada de activación. El elemental puede decidir interrumpir esta siddhi antes de que se cumpla el tiempo.

(10) **Máscara** [Dominio]

El sicofante obliga a su alma a tomar la apariencia de un humano, este efecto engaña a la P.E.S. y su efecto dura un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(11) **Materialización** [Energía]

Esta siddhi permite al fantasma materializarse ya que manipula la energía a su alrededor; este cuerpo es un símil casi perfecto de un cuerpo humano, despide calor, tiene peso, aroma y solidez, sin embargo, no tiene pulso, ni respira, ni tiene ondas cerebrales.

El fantasma, como regla, se materializa con su imagen de pesadilla, pero, si en la tirada tiene un éxito crítico, el universo puede decidir presentarlo con una forma humana.

Este cuerpo dura aproximadamente 5 turnos por cada éxito en la tirada de energía, después de ese tiempo el fantasma lo abandona voluntariamente porque deja de servir a sus propósitos y deja un rastro de tierra inerte de entre 20 y 80 gramos.

Cuando la vitalidad del fantasma llega a 0 por el daño recibido, el cuerpo del fantasma se

convierte en tierra inerte. La cantidad de tierra inerte que se obtiene de la destrucción de un fantasma es igual a 20 + 10d8 en kilogramos.

(12) **Merced** [Dominio]

Le otorga a un cuerpo objetivo un aumento en una de las características igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación por tres. Esta siddhi permite traspasar el límite de 20 en los depauperados y de 30 en las almas completas. Una vez obtenido este beneficio es continuo y sólo puede detenerse con la destrucción del que ejecutó Merced.

(16) **Mixtura** [Dominio]

Esta siddhi permite al elemental unir cualquiera de los tres elementos restantes a su siguiente siddhi de tipo. No agrega daño, pero consigue efectos nuevos en siddhi de un solo elemento.

(10) **Muda** [Energía]

Siddhi que sólo puede usar un divaneh encarnado. Permite transformar su cuerpo en una representación, a escala humana, de su alma. Este efecto dura un número de rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(10) **Muro** [Energía]

Defensa que levantan los elementales frente a peligros materiales, aunque no detiene siddhi, protege 2 daños efímeros por cada éxito en la tirada de activación, a todo aquellos que se proteja detrás de él. El muro tiene un área de 3X3 metros. El elemental puede decidir interrumpir esta siddhi antes de que se cumpla el tiempo.

(5) **Niebla** [Dominio]

Con esta siddhi el lam puede crear una espesa niebla que impide la visión a todos los combatientes del área, la niebla dura la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación en rondas y se extiende en un área igual a su voluntad en metros.

(17) **Nueva forma** [Energía]

El exhiliati utiliza toda la energía que suman su organismo, su ropa y su equipo para recrear la forma que tenía en Ydigash, logrando que su alma y su cuerpo tengan la misma apariencia. Aunque esta transformación no otorga ningún aumento en características, conocimiento o universales no penaliza su voluntad y le permite volar una distancia de 100 metros en una ronda.

(5) **Orden básico** [Avatar]

Regresa a un alma al estado de sueño profundo, con lo que le impide el uso de universales, voluntad y siddhi hasta su siguiente vida. Este efecto sólo puede eliminarse por medio del uso de Enmienda.

(13) **Parálisis** [Telequinesis]

El divanay inmoviliza totalmente el cuerpo de su adversario durante un periodo de tiempo de una hora por cada éxito obtenido en la tirada de activación, el objetivo conserva la conciencia y los sentidos y no tiene control sobre su cuerpo.

(15) **Pared** [Energía]

Cuando el agente activa esta siddhi crea una pared invisible muy resistente y capaz de detener cualquier objeto sólido y cualquier siddhi. Esta pared es vertical, tiene forma cuadrangular y puede tener un máximo de 5 metros de altura y 5 de ancho (1 por punto de energía del agente), sin embargo, el agente puede decidir esto de acuerdo a sus necesidades. Este método de protección resulta muy útil ya que tiene una resistencia de 20 por éxito obtenido en la tirada de energía, con un máximo de 100, y el agente puede decidir desactivarla si ya no es necesaria.

(11) **Pillaje** [Energía]

Siddhi que permite transformar en energía hasta tres artículos de equipo de un objetivo, es necesario que estén a la vista. El coranaid puede decidir mantener unida la energía de un objeto para recuperarlo en un número de rondas que no exceda el número de éxitos obtenidos en la tirada de activación, mientras tanto se considera armamento místico. Para recuperarlo se requiere un nuevo uso exitoso de energía.

(1) **Primicia** [Energía]

El miembro de la Caballería Espiritual debe hacer primero el remedio (ungüento o bebedizo) con la tierra inerte según la receta que conozca. La siddhi permite activar la tierra inerte para que funcione como curación.

(+4) **Privilegio** [Dominio]

Sólo puede tomar como objetivo a otro miembro del triunvirato. Una vez activada, esta siddhi permite que la siguiente siddhi de energía incremente su daño por tres. Esta siddhi no es acumulable y si dos miembros del triunvirato la activan sobre un mismo objetivo el efecto, se pierde.

(4) **Protección** [Dominio]

Siddhi que permite proteger a un compañero del elemental de las siddhi que pertenezcan a su casta. Para protegerlo, es necesario que lo toque. Esta protección reduce el daño a la mitad, redondeado hacia abajo, en caso de siddhi afectada por Mixtura.

(9) **Puente eléctrico** [Energía]

Esta siddhi genera una conexión entre dos aparatos con alimentación directa a una fuente de poder, todo ser vivo que se encuentre en una línea recta entre los dos aparatos recibe daño según la cantidad de corriente que los alimente.

Esta siddhi hace una cantidad de daño igual a la cantidad de éxitos que se hayan obtenido en la tirada de activación multiplicada según la potencia de la corriente: La corriente doméstica multiplica por 1; la corriente comercial por 3; y la corriente industrial por 5. El objetivo de esta siddhi debe superar una tirada de voluntad después de recibir el daño, de lo contrario quedará confundido.

(8) **Pulverizar** [Dominio]

Con esta siddhi el labeshad puede destrozar las uniones de la materia, convirtiendo en polvo materiales como madera, concreto, vidrio y similares. La cantidad de material que puede pulverizar es igual a sus dados de dominio por 10 menos la densidad del objeto en kilos. No afecta a seres vivos ni a derivados del petróleo u otros materiales sintéticos.

(+8) **Pyramidion** [Energía]

Requiere que todos los miembros del triunvirato decidan activarla. En su turno, cada miembro ejecuta el ataque que tiene efecto cuando el último de ellos la ha realizado con éxito; si uno de ellos falla la voluntad o el universal, el efecto se pierde. Esta siddhi debe ser dirigida hacia un único objetivo que recibe, en daño, la suma de los puntos de energía del triunvirato por tres.

Si uno de los miembros del triunvirato activó Conversión, esta siddhi aumenta el daño hecho por Pyramidion. Sin embargo, los efectos de Acumulación de energía sólo aumentan la suma de uno de los miembros. Si uno de los miembros se encuentra bajo el efecto de Privilegio, el daño que esta siddhi realiza es igual la suma de los puntos de energía del triunvirato por nueve, pero este beneficio se cancela si dos o más miembros del triunvirato reciben Privilegio.

(1) **Reconocimiento** [Gremio]

Esta siddhi le permite al conservador detectar cualquier pieza de equipo con danach que se encuentre en un radio de un metro por cada éxito obtenido en la tirada de activación, esta siddhi no permite al Conservador saber que tipo de danach tienen las piezas que detecte.

(13) **Redirección** [Dominio]

Siddhi de uso diferido. Sin importar el número de éxitos el Superior Desconocido puede redirigir el daño de un siddhi de energía que lo haga objetivo hacia una estructura, este daño reduce la densidad del objeto, pero no produce daño visible; sin embargo, si la densidad de la estructura es menor que el daño recibido se produce una explosión. Este efecto dura una escena y, si no se aprovechan sus beneficios, se pierde.

(2) **Reestablecer** [Gremio]

Retira los efectos de cualquiera de los estados descritos en Vitalidad, ver Capítulo V.

(1) **Reflejo** [Telequinesis]

Esta siddhi funciona como un sistema de alarma. El agente selecciona un objeto que esté al alcance de su mano y lo carga con telequinesis, dicho objeto funcionará como una alarma durante un tiempo equivalente en horas al número de éxitos obtenidos en la tirada; en el momento en el que el agente sea sorprendido, el objeto saldrá disparado hacia la persona que lo haya sorprendido. En caso de que el objeto golpee, sólo podrá hacer un máximo de un daño efímero.

(8) **Reforma** [Energía]

Esta siddhi es muy versátil. Los agentes lo utilizan en tres situaciones distintas. La más común es aquella que permite hacer reparaciones rápidas ya que permite unir dos piezas rotas de vidrio, metal, madera u otro objeto que anteriormente tuvieran forma. Algunos agentes lo usan para remendar huesos rotos en su propio cuerpo, pero si la usan así el agente no recuperará los puntos de vitalidad perdidos hasta que cure con otra siddhi.

También se usa para reducir la densidad de un objeto, un truco que usan muchos para atravesar paredes, cada éxito obtenido disminuye un grado de densidad a un metro cuadrado de material y, en ocasiones menos frecuentes, también puede funcionar a la inversa, aumentando la densidad de un objeto y hacerlo más resistente: cada éxito obtenido aumenta un grado de densidad a un metro cuadrado de material.

(9) **Refuerzo** [Dominio]

El humano puede ayudar a sus compañeros para llevar a cabo una acción que requiera un conocimiento. La siddhi obliga al objetivo a poner atención y a usar todos los recursos que estén a su alcance para llevar a cabo la acción, otorga un dado extra a su compañero en la siguiente tirada de conocimientos, lo que le permite sobrepasar el límite de 10. Esta siddhi no tiene efecto sobre el mismo humano que la activa.

(+8) **Regeneración** [Energía]

Siddhi automática. Una vez que los tres miembros del triunvirato la ha comprado les permite recuperar un punto de vitalidad por cada ronda mientras dure la misión.

(8) **Reliquia** [Energía]

Permite al mondain cambiar cualquier pieza de equipo místico a físico, este efecto es temporal y su duración es igual a la cantidad de éxitos que obtuvo en la tirada de activación en rondas, cuando el tiempo termina el objeto regresa a su estado místico. Los Mondain prefieren usar esta siddhi con su arma familiar.

(10) **Remedo** [Dominio]

El daum activa esta siddhi para confundir al objetivo haciéndolo creer que escucha la voz de alguien conocido, para que esto funcione el daum •debe haber escuchado antes la voz que desea imitar. El efecto dura un número de rondas igual a la cantidad de puntos que posea en dominio, sin embargo, el objetivo tiene derecho a un duelo de voluntades contra la voluntad del daum mas la cantidad de éxitos obtenida en la tirada de activación.

(14) **Remembranza** [Dominio]

Con esta siddhi el odleda obliga a la mente de su objetivo a recordar todo el dolor de todas las heridas que haya recibido el cuerpo que habita dejándolo en un estado de inconciencia sin provocar ningún daño.

(1) **Reportar** [Telequinesis]

Siddhi que le permite a la hégira trasmitir información de cualquier tipo a su amo por medio de la telepatía, la información se transmite en cuestión de segundos sin importar la cantidad.

(5) **Rescate** [Gremio]

El sanador define como objetivo a un alma herida de gravedad, inconsciente o aturdida que se encuentre a menos de 15 metros de distancia y lo teletransporta detrás de él. El traslado es inmediato, sin importar el peso del cuerpo.



(17) **Resguardo** [telepatía]

Siddhi que una vez que se activa le permite al Caballería Espiritual aplicar cualquier siddhi de curación a través de un enlace telepático entre los miembros del triunvirato y el Caballería Espiritual de tal manera que no importa la distancia que exista entre ellos, para lograrlo el Caballería Espiritual debe estar monitoreando a los miembros de su triunvirato sin importar si el método es místico o físico, los efectos de esta siddhi duran todo un combate y el caballería debe estar completamente concentrado en los miembros del triunvirato, si se distrae o pierde la conciencia los efectos se pierden.

(8) **Retiro** [Dominio]

Remueve trozos de memoria reciente de la mente de un objetivo. Si la tirada de activación es exitosa, provoca en el objetivo una sensación de tranquilidad, si la voluntad es exitosa pero el exhiliati no obtiene éxitos en la tirada de dominio, la memoria del objetivo queda dañada y puede olvidar cosas que el exhiliati no tenía consideradas. El objetivo puede oponer un duelo de voluntad para evitar los efectos.

(17) **Sacudida** [Dominio]

El labeshad genera un pequeño terremoto que lo considera a él como epicentro y se extiende un metro por cada punto de voluntad. Esta siddhi causa daño a estructuras igual a uno por punto de energía y dura un número de rondas igual al número de éxitos en la tirada de activación. Excepto el labeshad todos las demás personas quedan confundidas, pierden equilibrio y caen al piso.

(6) **Salvaguarda** [Energía]

Siddhi que anula todos los daños, efímeros y permanentes, que pueda recibir un objetivo. El glavar concentra su voluntad sobre un objeto personal que debe donar a la persona que desee proteger. El siguiente ataque que resulte exitoso puede romper ropa y equipo y arrojarlo al piso, pero no realizará daño. Una vez activada puede proteger a cualquier persona, excepto al glavar que la ejecuta.

(3) **Sanación** [Gremio]

El sanador obtiene la capacidad de curar una cantidad de daño permanente igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación mas los puntos que posea en energía, si la cantidad de daño permanente es menor al resultado de la tirada de activación de esta siddhi, el excedente curara daño efímero, esta siddhi no cura daño irrecuperable.

(4) **Sanción** [Avatar]

El avatar puede anular el uso de un universal por parte de un alma por un número de días igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(5) **Santuario** [Avatar]

El avatar selecciona un alma objetivo, esta alma no puede recibir daños permanentes por un periodo de tiempo igual a una ronda por cada punto de voluntad. Los daños que reciba se considerarán efímeros e indoloros, sin embargo, el cuerpo no morirá al llegar a 20. Este daño debe tenerse en cuenta, porque puede acumularse. En la duración de las rondas pueden usarse siddhi de curación. Al terminar las rondas el cuerpo morirá si tiene más de 20 daños, pero el alma quedará intacta.

(14) **Saqueo** [Energía]

Versión mejorada de pillaje. Esta siddhi que permite transformar en energía hasta cinco artículos de equipo de un objetivo y no es necesario que estén a la vista, basta con que se conozca su existencia. El coranaid puede decidir mantener unida la energía de tres objetos para recuperarlos en un número de rondas que no exceda el número de éxitos obtenidos en la tirada de activación, mientras tanto se les considera armamento místico. Para recuperarlos se requiere un nuevo uso exitoso de energía.

(5) **Simpatía** [Viaje Astral]

Permite al Superior Desconocido utilizar telepatía y telequinesis sobre un artefacto que necesite electricidad o tenga partes computacionales.

Con telequinesis obtiene un control fino que permite utilizar todas las funciones del aparato, funciona mejor mientras más avanzada sea la tecnología que lo compone.

Con telepatía le permite utilizar aparatos de comunicación como receptores que le permiten, recibir la información lo que ocurra o se diga a su alrededor que llegan a su mente como un mensaje telepático.

El artefacto debe encontrarse a una distancia igual o menor al número de puntos de telequinesis en metros y el efecto dura un número de rondas igual a la cantidad de éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(9) **Sondeo** [Energía]

El agente usa esta siddhi para detectar la energía presente en su rango de visión. Cuando esta siddhi se activa, la materia y la energía basta se registran en color sepia; las siddhi activas se ven amarillo brillante; las almas, que son energía pura, se ven en colores; y los agentes de la Nada, como son ausencia de energía, se ven negros con reflejos rojos, púrpura o azules. Esta siddhi dura 1d8/2 en turnos.

La imagen carece de sombras y de profundidad de visión, casi como una fotografía que se mueve. La luz ambiental se vuelve irrelevante porque la energía mantiene sus límites y pueden ser detectados de tal forma que, si se usa esta siddhi en total oscuridad, el agente puede adivinar la forma de la habitación y los muebles.

(12) **Suplantación** [Dominio]

Permite al elemental cambiar su elemento de casta por cualquiera de los tres restantes. Esta siddhi sólo funciona si al siguiente turno el elemental •activa una siddhi de su tipo, si no el efecto se pierde.

(10) **Supresión** [Viaje astral]

El hierofante puede anular todos las siddhi en un radio de 5 metros por punto de viaje astral, este efecto no tiene poder sobre el que la activó ni sobre el divanay al que sirve, sin embargo, afecta a cualquier otra cohorte

o alma que se encuentre en la Guarida. Esta siddhi tiene una duración en rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(9) **Sutura** [Dominio]

Con esta siddhi el Caballería Espiritual puede realizar curaciones que requerirían alguna cirugía, puede retirar objetos alojados en el cuerpo y cierra heridas de gravedad. Debe utilizar los dedos en el cuerpo si desea retirar objetos, esta operación no provoca dolor y para cerrar heridas solo debe pintar una sutura con algún plumón o pincel. La cantidad de éxitos define el número de vitalidad que se recupera. Esta siddhi no cura daño permanente, pero recupera huesos rotos en una noche de descanso.

(2) **Talante** [Dominio]

Altera el estado de ánimo de su objetivo y lo obliga a asumir una nueva conducta según los deseos del emmoi. Este cambio dura un número de rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación. El objetivo puede oponer un duelo de voluntad para evitar los efectos.

(17) **Teleportación** [Dominio]

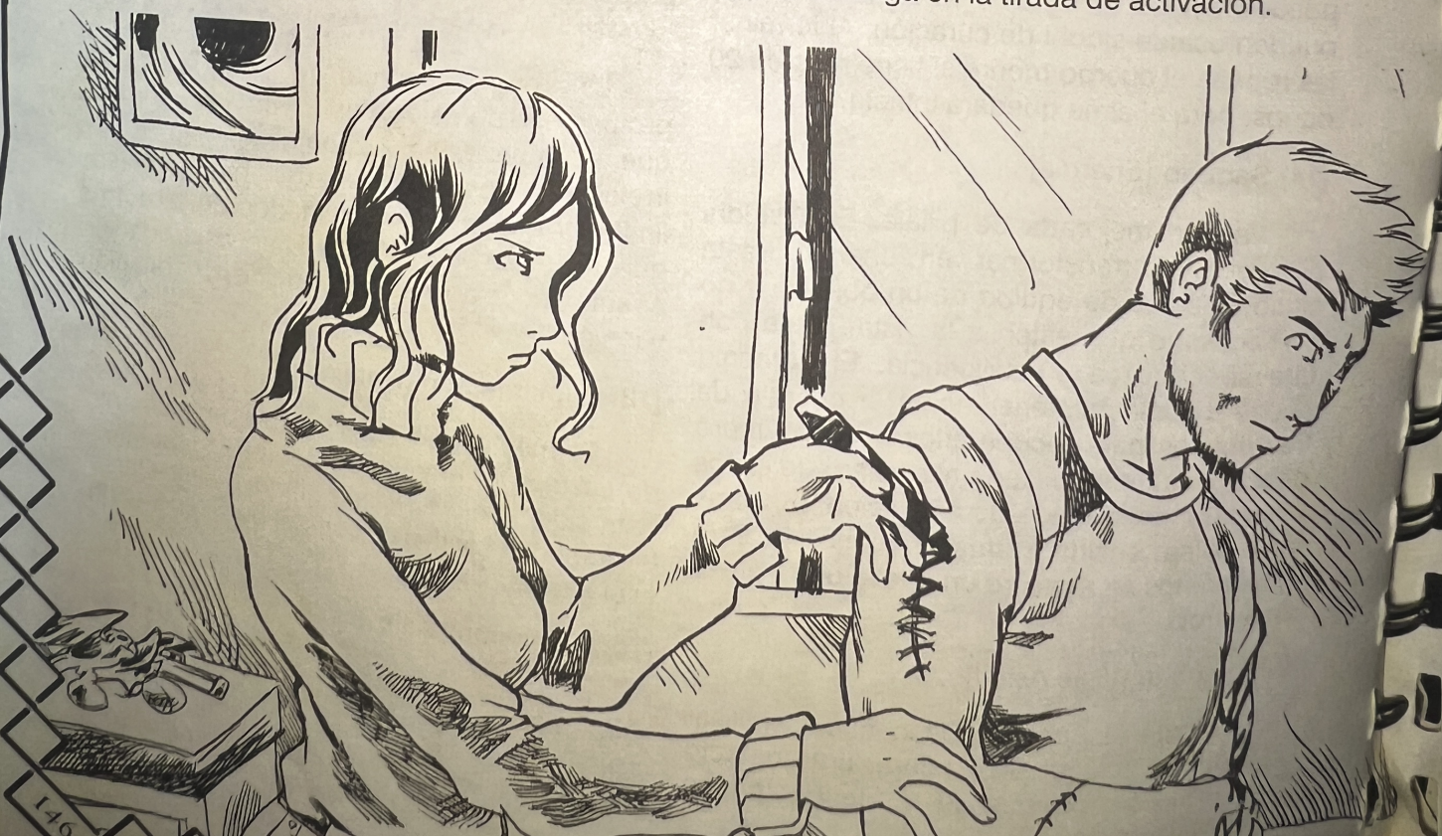
Otorga la capacidad de mover objetos portátiles de un punto geográfico a otro, al emmoi le basta con poder ponerle las manos encima. Esta siddhi tiene las siguientes limitaciones: no puede teleportar seres vivos, tiene un límite de peso de 5 kilos de peso por punto de energía, sólo puede enviar un número de objetos igual o menor a sus puntos de P.E.S. Todos los objetos deben ir a una sola locación, que le sea familiar.

(5) **Telergia** [Telequinesis]

Esta siddhi permite al agente realizar un ataque telequinético de rango hasta una distancia máxima de 10 metros. El daño se calcula según el número de éxitos obtenidos en la tirada de telequinesis.

(2) **Temple** [Gremio]

Con esta siddhi el artífice hace que cualquier pieza de equipo se vuelva irrompible sin importar la cantidad de daño que este reciba. El efecto dura una ronda por cada éxito que el artífice obtenga en la tirada de activación.



(8) **Toque de fuego** [Dominio]

Permite al nur utilizar su cuerpo como si fuera un conductor. Por cada turno que el objetivo permanezca sujeto hará 1 daño efímero a todo aquello que esté en contacto con él. Este daño afecta equipo, ya que se reparte primero en la ropa y la armadura, encendiéndolo en llamas. Funciona mejor cuando se usa en combinación con un ataque de inmovilización.

(17) **Tornado** [Telequinesis]

La siddhi principal de la casta rua permite crear un cono invertido de ráfagas giratorias cuya base mide medio metro y el área en la que daña se extiende a un metro por cada punto de telequinesis que posea, además se eleva una cantidad de metros iguales a la voluntad del mismo. El rua tiene total control sobre el movimiento de esta siddhi, la cual se puede mover a partir del punto seleccionado en cualquier dirección una cantidad de metros igual a los puntos que posea en telequinesis.

A su paso, estas fuertes ráfagas, dañan a todo aquel ser vivo que se cruce en su camino con una cantidad de daño igual a los puntos que el elemental posea en energía y a las estructuras y edificios que estén a su paso con energía por 10.

Esta siddhi tiene una duración en rondas igual a la cantidad de éxitos que el rua tenga al momento de la tirada de activación o hasta el momento que pierda conciencia.

(10) **Tornillos** [Telequinesis]

Siddhi que le permite al daum desaparecer toda las piezas que mantienen unidos dos elementos mecánicos con la cual puede llegar incluso a desmantelar una maquinaria compleja. El área en la que actúa este efecto es de un metro de radio por cada éxito en la tirada de activación, el daum designa el centro de esta siddhi en una maquina y todas las piezas que estén dentro de esa área se retiran.

(18) **Trampa** [Energía]

Siddhi que permite al edzavi almacenar en materia una siddhi de ataque. Sólo puede activar la trampa con las condiciones que él señale cuando active su siddhi. No es necesario que utilice una de sus propias siddhi, ya que puede retrasar la aparición de las siddhi de sus compañeros; para lograr esto, las siddhi deben haber sido activadas al mismo tiempo, si cualquiera de las dos no puede ser activada (fallo en voluntad o en universal) no es posible generar la trampa.

(3) **Tremor** [Energía]

En un combate cuerpo a cuerpo y sin armas, el agente realiza un ataque normal después de activar la siddhi, en caso de ser exitoso pone al oponente en estado de confusión, sin realizar ningún tipo de daño.

(17) **Trepanador** [Viaje Astral]

Esta siddhi afecta a las municiones de un arma de fuego, convirtiéndolas en proyecciones astrales. El siguiente disparo que salga de ella no dejará herida en el cuerpo, sino en el alma, provocando un daño igual al número de éxitos obtenidos en la tirada de activación más el daño habitual del arma; este daño es permanente y la vitalidad perdida sólo puede recuperarse por medio de siddhi. Mientras la herida no sea curada, el cuerpo sufrirá dolores y provocará un -1 a todas las tiradas que involucren fuerza o destreza.

(15) **Trilla** [Energía]

El gran terror activa esta siddhi para alimentarse de la energía obtenida de una semilla de panspermia, previamente abierta con Catástrofe; esto le permite recuperar totalmente su vitalidad.

(17) **Trueque** [Viaje astral]

Le permite al coranaid cambiar una de sus siddhi por una de otro tipo. Es un intercambio en el que ambos comparten el secreto y la manera de utilizarlo, por lo tanto ninguno de los dos puede usar la siddhi que hayan prestado al otro. Este intercambio tiene una duración de rondas igual a los éxitos obtenidos durante la tirada de activación, una vez terminado este periodo de tiempo las siddhi regresan a sus respectivos dueños.

(11) **Ubicuidad** [Energía]

Esta siddhi sólo puede ser activada por el glavar sobre sí mismo, le permite al glavar moverse a velocidades increíbles, implica el traslado de todo el cuerpo en una distancia en línea recta, siempre que tenga materia sólida (densidad mayor a 2) bajo los pies. Durante este movimiento no puede realizar ninguna otra acción. El glavar tiene la opción de variar su rumbo haciendo un número de ángulos igual al número de puntos que tenga en P.E.S. Cuando decide terminar el efecto, el glavar se detiene en seco y pierde todo el impulso. Si choca contra algo, si es detenido mientras la siddhi tiene efecto o si pierde la conciencia, la energía a su alrededor estalla, provocándole al glavar un daño por cada punto de voluntad que tenga.

(14) **Usufructo** [Energía]

Con esta siddhi el recolector se apropia de un rasgo propio de un alma, como pueden ser cuernos, piel, etc. Al activarla consigue cambiar de apariencia su propia alma y logra adueñarse de una de sus siddhi y de todo lo necesario para utilizarla, aunque no podrá usarla si no tiene el universal requerido.

El recolector sólo puede acumular nueve siddhi por este medio, si ha llegado a su límite, tiene que sacrificar una de las anteriores y el rasgo que la acompaña para obtener otra nueva.

Cuando el divaneh activa Usufructo recupera vitalidad igual al la voluntad de la víctima por 5.

(5) **Venda** [Dominio]

Con esta siddhi el agente logra que un objetivo vivo no registre su presencia en un lugar. Sirve muy bien cuando el agente quiere pasar frente a un puesto de vigilancia, pero no dura lo suficiente como para permanecer mucho tiempo en un lugar: la venda dura un minuto por cada éxito que el agente obtenga en la tirada de dominio.

(3) **Viaje a casa** [P.E.S.]

Siddhi ideada para que los yli nunca olvidaran su hogar, les permite envolverse en sus alas inmateriales y visualizar una imagen de Yidigash. Si el exhiliati lleva consigo a un humano depauperado lo hace caer en estado de confusión durante un número de rondas igual a los éxitos obtenidos en la tirada de activación.

(18) **Viaje a la Nada** [Dominio]

Obliga al alma a abandonar el cuerpo y la proyecta más allá de los confines del Universo, este tránsito toma un número de turnos igual a los puntos de Viaje Astral del glavar. Para negar este efecto se puede intentar un duelo de voluntad igual a la diferencia entre el número de éxitos obtenidos en la tirada de activación y los puntos de P.E.S. del objetivo. Si logra negar el efecto, al alma le toma un número de rondas igual al número de puntos de dominio del glavar. Si no logra negar el efecto se debe considerar destruida a dicha alma.

(13) **Vianda** [Energía]

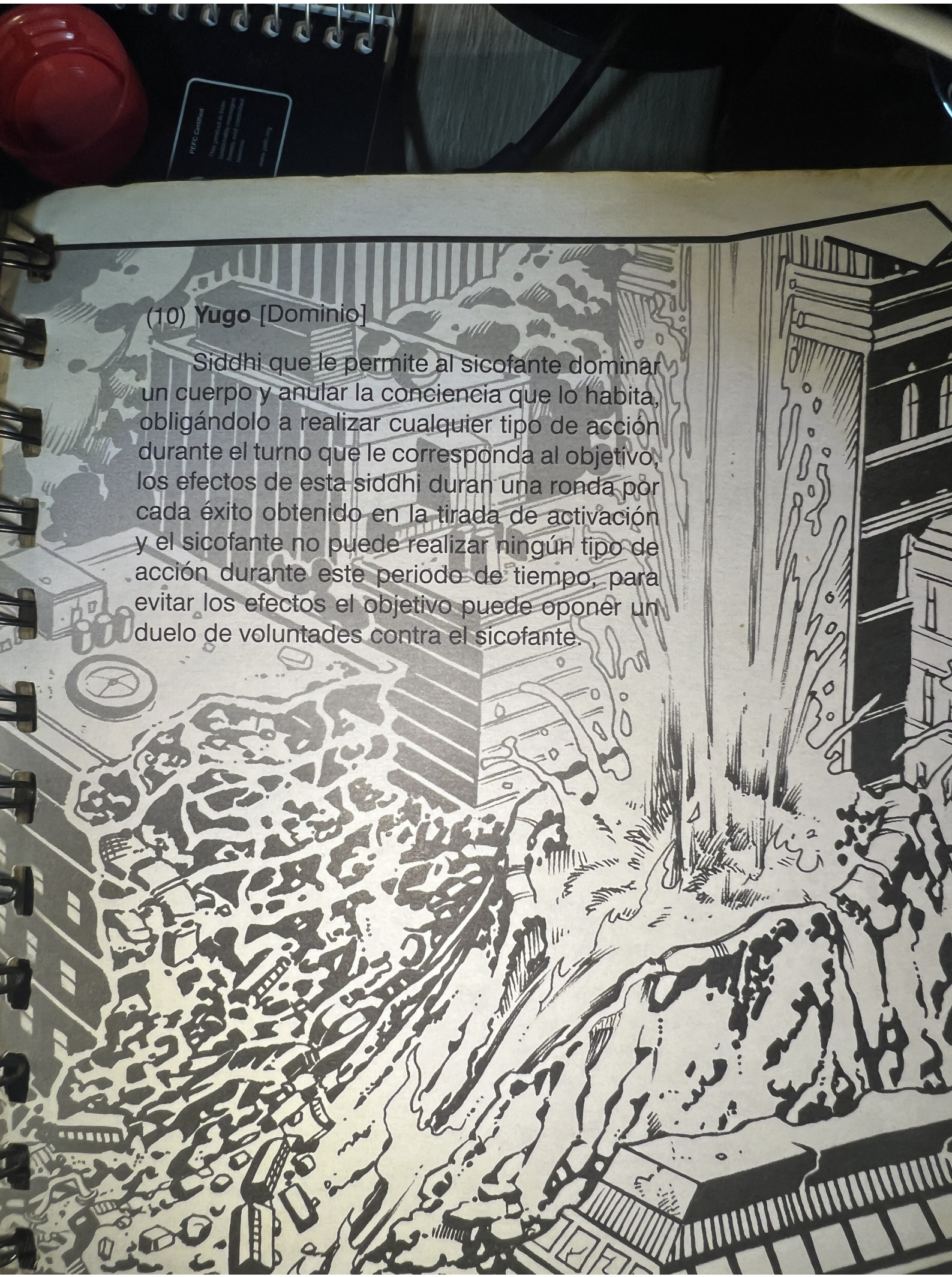
Siddhi que le permite al sacrificador recuperar su vitalidad a través del consumo de almas, el alma es destruida y recupera diez puntos de vitalidad por cada éxito obtenido en la tirada de activación.

(13) **Vileza** [Dominio]

El divanay puede tomar control parcial del cuerpo de un objetivo obligándolo a entregar a algún ser querido al divanay, además obliga al objetivo a estar conciente de sus actos pero sin poder evitarlos, como si el realmente deseara hacerlo, el control del cuerpo dura una hora por cada éxito en la tirada de activación.

(4) **Visión** [Gremio]

Le permite al conservador conocer el danach de una pieza de equipo. La siddhi provoca un trance en el cual ve en acción el danach del arma y recibe información acerca de como se activa y del nivel de voluntad que requiere.



(10) **Yugo** [Dominio]

Siddhi que le permite al sicofante dominar un cuerpo y anular la conciencia que lo habita, obligándolo a realizar cualquier tipo de acción durante el turno que le corresponda al objetivo, los efectos de esta siddhi duran una ronda por cada éxito obtenido en la tirada de activación y el sicofante no puede realizar ningún tipo de acción durante este periodo de tiempo, para evitar los efectos el objetivo puede oponer un duelo de voluntades contra el sicofante.

REFERENCIAS:
IDEAS PARA EL UNIVERSO

En esta parte no se encontrarán ideas para empezar una crónica, aquí te presentamos una lista de las películas, libros y series que pueden ayudarte a imaginar mejor las situaciones en las que tú, como universo, podrías poner a tus agentes. Que conste, esto son sólo para orientar, ¿qué caso tendría repetir una película?

PELÍCULAS

Las películas están listadas de manera alfabética y con su título en el idioma original, el año en el que aparecieron en el cine y el director.

Children of Men (2006) Alfonso Cuarón
El día de la Bestia (1995) Alex de la Iglesia
Ghost Ship (2002) Steve Beck
Hasta el viento tiene miedo (1968) Carlos Enrique Taboada.
House on Haunted Hill (1999) William Malone
Kilómetro 31 (2007) Rigoberto Castañeda
Needful Things (1993) Fraser Clarke Heston
Pet Sematary (1989) Mary Lambert
Puppet Master (1989) David Schmoeller
Re-Animator (1985) Stuart Gordon
Stir of Echos (1999) Richard Matheson
Sobrenatural (1995) Daniel Gruener
The Believers (1987) John Schlesinger
The Devil's Advocate (1997) Taylor Hackford
The Skeleton Key (2005) Ian Softley
Thirteen Ghost (2001) Steve Beck

SERIES

Las series están listadas en su idioma original, el año de transmisión, la televisora que las produjo y el país de origen. Si tienes oportunidad de verlas, disfrútalas.

American Gothic (1996) CBS: E.U.A.
Kingdom Hospital (2004) ABC: E.U.A
Lo que la gente cuenta (2006) TV Azteca: México
M13dos (2007) Televisa: México
Rose red (2002) ABC: E.U.A
Supernatural (2005) WB: E.U.A
Storm of the Century (1999) ABC: E.U.A

LIBROS

En cuanto a libros, es imposible leerse absolutamente todos los que se venden sobre el tema, esta lista está muy incompleta y con los nombres en español, ya que siempre se puede preguntar por ellos en una librería o biblioteca.

Carrie (1974) de Stephen King
El club Dumas (1993) de Arturo Pérez Reverte
El círculo mágico (1999) de Katerine Neville
El péndulo de Foucault (1988) de Umberto Eco
La zona muerta (1979) de Stephen King
La crueldad de la bestia (1991) de Shaun Hutson
La semilla del Diablo (1967) de Ira Levin
Los tres mosqueteros (1844) de Alejandro Dumas, padre
Más que humano (1953) de Theodore Sturgeon

MÚSICA

Te sugerimos los siguientes géneros para ambientar tu crónica y algunos ejemplos de los grupos que pueden incluirse en ellos:

Celtic folk (Enya, Capercaille, Gaelic Storm)
Epic metal (Rhapsody of Fire, Luca Turilli, Blind Guardian)
Folk metal (Mägo de Oz, Rata Blanca, Elvenking)
New Age (Enigma, Narada, Vangelis)

Aunque estas no son las únicas posibles, siéntete libre de buscar inspiración en cualquier fuente que esté a tu alcance.