



# MOROS



*Necromantes en el Sendero de la Perdición,  
Herederos de la Atalaya de la Moneda de Plomo en el Dominio de Estigia,  
Reino de las Criptas y Morada de las Sombras.*

Muchos en el Sendero de la Perdición Despiertan después de una experiencia cercana a la muerte, con la violencia de su cercana llamada y su corto viaje a las tierras de los muertos abriéndoles los ojos a la existencia de la magia. Esos magos a menudo describen su Despertar como estar escuchando el ruido del mundo muriéndose y ser envueltos en un sudario de tranquilidad. Es este sudario el que les permite mantener la compostura una vez que ganan la capacidad de oír los chillidos y súplicas de los muertos sin descanso.

Más que nada, la Senda Moros se preocupa de la transición y la transformación. Su magia se enfoca hacia el filo de la transformación donde la vida se convierte en muerte, el plomo se convierte en oro y la ignorancia florece en entendimiento. Los Necromantes se sienten fascinados por los filos de los objetos, lugares y estados del ser, donde la orilla se transforma en mar, donde el carbón se transforma en diamante y donde la tierra de los vivos se adentra en la tierra de los muertos. Sorprende poco que a los demás les recuerden la carta del Tarot de “La Muerte”, una carta de transiciones.

Los Necromantes a menudo son hipersensitivos a la brevedad de la vida y comprenden que tienen muy poco tiempo para conseguir los secretos de la transformación que ansían. A menudo se vuelven obsesivos con sus estudios, durmiendo sólo unas pocas horas cada noche para dejar tiempo suficiente a sus investigaciones. Los magos Moros que dominan las artes básicas de la alquimia son libres de las preocupaciones financieras cotidianas que agobian a otros magos, ya que pueden crear fortunas en oro y gemas con sólo un módico esfuerzo.



**Órdenes:** Los Moros entran en órdenes principalmente para facilitar su propio entendimiento. Las órdenes que les ofrecen más, en términos de Habilidades Arcanas y compañeros de pensamiento similar, son los Guardianes del Velo y el Mysterium. Su trabajo con los últimos en particular ha llevado al descubrimiento de algunos objetos de poder remarcables, gracias al conocimiento que ellos han cosechado de los muertos. Por lo demás, se unen a la Flecha Adamantina o la Escalera de Plata por razones similares a las de cualquier otro mago –para mejorar su destreza en combate o alcanzar el poder.

**Apariencia:** Los Moros no envejecen más rápido que los demás, pero a veces parecen mayores de lo que son, un efecto colateral de su magia entrópica. Realzando esta imagen muestran que se toman muy seriamente otras cuestiones (aunque muchos son conocidos por su humor negro). Como regla general, los Moros se visten de cualquier color que su cultura encuentre apropiado para el duelo. En Asia, por ejemplo, se visten enteramente de blanco, mientras en muchos países occidentales prefieren vestimentas de lúgubre color negro. Hay que decir que algunos en la Senda Moros encuentran un gran deleite en ir contra lo esperado y van vestidos con ropa perfectamente normal de calle o de trabajo como una forma de ir de incógnito.

**Sanctasanctórum:** Los Moros a menudo crecen siendo insanamente protectores de su privacidad. Pueden establecer sus sanctasanctórum en localizaciones remotas para prevenir intrusiones o interrupciones de sus estudios. Si un mago tiene el dinero suficiente, puede rodearse de un montón de tierra vacía y una sólida valla.

Cuanto más parecido sea el sanctasanctórum a una tumba, y cuanto más saturado esté de las energías de la muerte y la entropía, más confortable se encontrará el Moros propietario. También es obligatorio para un sanctasanctórum Moros el estar cerca de un cementerio o de un lugar de muerte masiva. Otros prefieren palacios más materialistas, como lujosas mansiones o áticos.

Los Moros prefieren la luz tenue, temperaturas frías y absoluto silencio en sus sanctasanctórum, minimizando la diferencia entre sus hogares y la tumba. Los sanctasanctórum Moros también tienden a estar bella y ricamente decorados como un método de contrarrestar el sentimiento de aislamiento que sienten algunos Necromantes. Con su talento para la alquimia, aquellos en la Senda de la Perdición pueden usar fácilmente metales y gemas preciosas como objetos de su vida cotidiana. Así como el reino de Plutón era el reino de los muertos y el reino de las riquezas, así muchos Moros convierten sus moradas en hermosos, aunque macabros, tesoros ocultos.

**Trasfondo:** De un modo u otro, los magos que Despiertan a la Senda de la Perdición tienen una conexión poco común con la muerte y los muertos. No es inusual para soldados, doctores, encargados de depósitos de cadáveres o asesinos en serie el Despertar en la Senda de la Perdición. Alternativamente, esta Senda también llama a los avariciosos, incluyendo banqueros, industriales y plutócratas con buenas conexiones.



**Creación de Personaje:** Los Atributos Mentales son casi siempre los primarios para los Moros. Como estudiosos de la muerte y los muertos, la mente es más importante para su trabajo que ninguna otra cosa. Como cualquiera fascinado por la mortalidad, los Moros a menudo se encuentran a sí mismos ostracizados socialmente, por lo que es común que sus Atributos Sociales sean terciarios. Con respecto a los Atributos Físicos, el Aguante tiende a ser alto.

Las Habilidades Mentales son fuertemente favorecidas por aquellos en la Senda de la Perdición, especialmente Académicas, Medicina, Ocultismo y Ciencia. Otras Habilidades comunes son Sigilo e Intimidación.

El buen juicio es muy apreciado por los Moros, por lo que a menudo se esfuerzan en dominar la Virtud de la Prudencia. El vicio al que más a menudo se encuentran vinculados es el Orgullo, que puede llevar al Necromante a un terrible final.

**Atributo de Resistencia Favorecido:** Compostura.

**Arcanos Gobernantes:** Materia / Muerte.

**Arcano Inferior:** Espíritu.

**Nimbus:** “Maldito”. Los espectadores creen que ven figuras vagas y borrosas. Las sombras se hacen más profundas o parecen alcanzar al espectador, y los objetos parecen decadentes o putrefactos. Con magia poderosa, incluso pueden oír susurros. Los cadáveres pueden moverse nerviosamente o puede parecer que se quejan.

**Asociaciones:** Los Necromantes no están necesariamente organizados, pero son sorprendentemente sociables con los otros (en parte porque a menudo suelen ser ostracizados por los otros magos). Tras esta necesidad social hay una curiosidad que los guía hacia lo que otros en la Senda de la Perdición descubren en sus investigaciones, por lo que alguno de estos flujos de intriga que parte de su conocimiento y que conecta con otros se vuelve mucho más fuerte una vez que uno ha pasado a través del sudario.

**Legados:** Reyes No Coronados, Bokor, Domadores de la Tierra.

**Conceptos:** Tanatólogo, el que habla por los muertos, alquimista moderno, parapsicólogo, asesino de élite, líder de un fantasmal anillo de espionaje, cultista de la muerte peligroso, activista por la eutanasia, viviseccionista inquisitivo.



## *Estercotipos*

- **Acanthus:** Si pudieran centrarse en un problema durante suficiente tiempo para conseguir hacer algo serían peligrosos.

- **Mastigos:** Libertinos indisciplinados y manipuladores taimados, a menudo parecen tomar el mundo entero con desprecio.

- **Obrimos:** Fascistas, zelotes y moralistas sin intentarlo. También parecen tener un lamentable talento para llamar a la ira de Dios.

- **Thysus:** Se remueven mucho y parecen haber intercambiado sus gracias sociales por un físico preternatural.

\*\*\*\*\*

- **Vampiros:** Malditos con un poder que sobrepasa su sabiduría, y con un hambre que sobrepasa su auto-control, los no-muertos deben ser compadecidos y temidos en igual medida. Sobre todo, deben ser estudiados.

- **Hombres Lobo:** Salvajes que no comprenden completamente los misterios de la Muerte como lo hacemos nosotros, pero que la infligen con poco pensamiento y menos esfuerzo.

- **Durmientes:** Si pudieran dejar de temer a la Muerte sólo durante el suficiente tiempo para entenderla y darle la bienvenida, el Despertar estaría sólo a un suspiro.

*¿Y qué si puedo hacer diamantes con las cenizas?*

*Todos los ricos de la tierra no seran capaces de comprar un solo respiro adicional.*

*Incluso los diamantes decaeran un día.*

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Alya

**Digitalizado por:**  
Zettai van Ugen

**Un documento de:**  
Requiem Nocte