



Linajes

FRANKENSTEIN

Los Maltrechos



¿Qué convierte a alguien en un hombre? ¿Cuáles son los componentes de un ser humano? ¿Es un ser humano algo más que la suma de las partes que constituyen el conjunto?

Los hijos de Frankenstein representan dichas cuestiones. Dotados de gran fuerza y un carácter salvaje, y sin embargo malformados e inacabados, su condición los hace personificaciones del enigma. También reflejan la cuestión de forma literal, consistiendo en un cúmulo de partes humanas cosidas entre sí y animadas por el dominio del rayo — portadores de un gran poder pero aún no humanos del todo.

A pesar de toda la Ansiedad que causan, los otros Linajes Prometeicos siguen siendo los resultados deseados de los milagros oscuros que los trajeron a la existencia. No ocurre así con los descendientes del monstruo de Frankenstein. Su Progenitor fue un error, una amalgama de pesadilla compuesta por una docena de cadáveres.

Aunque ha habido unos pocos de estos seres a retales a lo largo de los últimos dos siglos que no han sido horripilantes, todos comparten la misma maldición: Están separados de la humanidad, y lo saben. Los miembros de la familia Frankenstein se ven forzados a enfrentarse a ese hecho todos los días de sus vidas.

Criaturas tambaleantes cuyos miembros y órganos fueron seleccionados de entre varios cuerpos. Les fue dada la vida por medio del elemento del fuego en forma de rayo, y sufren un exceso de humor colérico. Su Progenitor fue el famoso monstruo de Frankenstein, y su Concesión es la Fuerza Impía.



Desfiguración: Cuando los Maltrechos usan sus poderes, las uniones entre las diferentes partes de su cuerpo se hacen aparentes. Las diferentes partes del cuerpo podrían tener tonos de piel diferente. Las uniones podrían ser cicatrices de un intenso blanco. Podrían estar aún cosidos con cualquier cosa desde hilo viejo y grueso hasta cable de acero. Algunas zonas de carne podrían incluso estar unidas entre sí por tiras de cuero recortado y metal.

Conforme usan el Pyros o canalizan sus poderes, se hace aparente que algunos Frankensteins tienen terminales eléctricas en lugares extraños de su cuerpo, emergiendo de las uniones entre las zonas de carne. Quizás son pequeñas varillas de cobre en las palmas de las manos. A veces son tornillos en la nuca, o pequeñas puntas de cobre visibles ligeramente saliendo de la cabellera. Quizás el Maltrecho tiene pequeñas placas de contacto rodeadas de piel en la base de la columna; o quizás están en el cuello o en el pecho. Cuando las desfiguraciones de un Frankenstein son reveladas, esas terminales podrían soltar chispas, o arcos de electricidad por el cuerpo del Prometeo.

Progenitor: Todo el mundo conoce la historia de Víctor Frankenstein. La literatura y las películas lo han convertido a él y a su monstruo en leyendas post-Iluminación. Las distintas versiones están todas de acuerdo en el hecho de que el deseo obsesivo de Frankenstein de crear vida lo llevó a darle la vida a un monstruo. Como consecuencia, el monstruo atormentó la existencia de Víctor.

La ciencia de Víctor — una fusión de alquimia Paracélsica y ciencia de la Iluminación — no debería haber funcionado. Ya sea como resultado de condiciones absurdas, ciencia imposible o un acto de Dios, el monstruo abrió los ojos, sólo para ver a su creador darle la espalda en gesto de disgusto. Frankenstein pretendió que su creación fuera bella, un nuevo Adán Kadmon, un hombre completo y perfecto, nacido en la inocencia. Lo que creó fue un aborto.

Escapando de su confinamiento, el monstruo de Frankenstein viajó por todo el mundo. Lo recibieron con soledad y rechazo.



GALATEA

Las Musas



La belleza, como te cuentan siempre, se queda en la piel. Es discutible si eso es siempre cierto, pero en lo que respecta a los descendientes de la Galatea del mito, tiene cierto grado de verdad. Son todos bellos. Todos y cada uno de ellos es un Adonis o una Afrodita. Sin embargo, esta belleza no es suficiente para mantener alejada la Ansiedad que atormenta a los Prometeos. No es suficiente para ocultar el crujir constante del Azoth bajo su piel. El Azoth repele, igual que su belleza luminosa atrae. No es de extrañar que la reacción más común ante las Musas sea de confusión y ambivalencia.

Como su Progenitora, los Galateos fueron hechos para ser amados y para amar, en todo sentido de la palabra. A muchos de ellos los atrae una necesidad de sociedad humana. La belleza, sin embargo, no necesariamente implica gracias sociales. Muchas Musas encuentran que son incapaces de comunicarse con los humanos a los que están tan cercanos. Hacen lazos fácilmente, pero no pueden expresar cómo se sienten.

Desfiguración: Durante los breves momentos en los que su naturaleza Prometeica se hace visible, las Musas se ven artificiales, como maniqués y estatuas. Su piel refleja la luz como el mármol, el plástico o el cristal coloreado. El pelo adopta el aspecto de una peluca. La piel clara podría volverse de un blanco puro y mortecino, o podría adquirir el color del hueso. La piel morena podría volverse completamente negra o gris oscura, adoptando en apariencia la textura del ébano o el azabache pulidos. Sus ojos se ven vidriosos y muertos como los ojos de una muñeca.

El Aliento Divino que las anima también se hace aparente. Se hacen visibles cúmulos conforme el Prometeo se mueve, similares a las pequeñas bocanadas que expiran los mortales en un clima frío, aunque son visibles sin importar la temperatura ambiente.

Elemento: El aire es el elemento al que las Musas tienen afinidad, como cabría esperar en criaturas animadas por un Aliento Divino. El aire es el elemento de la Palabra de la Verdad, el *Logos* que define las formas, los volúmenes y los nombres. Es el elemento del entendimiento y del juicio.

Concesión: Apariencia Mesmerizante.



OSIRIS

Nepri



Y la muerte no tendrá ningún poder: La progenie de Osiris sabe bien esto. Han vuelto de entre los muertos — renovados y renacidos sin recuerdos reales, pero de vuelta al fin y al cabo — y saben que podrán burlar de nuevo a la muerte. Afirman ser la progenie de un dios de los muertos, y esperan que otros Prometeos lo crean y los respeten por ello.

Se comportan como reyes y reinas. Dan órdenes. Esperan ser obedecidos. A menudo lo son, no porque tengan algún poder especial o porque visiblemente sean más grandiosos, sino simplemente porque parece que saben muy bien lo que están haciendo. Su seguridad en sí mismos y su calma derriba las barreras como los desbordamientos del Nilo, donde el primer cuerpo de Osiris fue sumergido.

El proceso de creación de un nuevo Osirio es el mismo que antaño: Un creador Prometeo escoge un cuerpo, preferiblemente de noble cuna, y lo sumerge en agua de río junto a una mezcla de hierbas aromáticas. Después de que el cuerpo se haya empapado en el río, el Nepri lo corta en trece trozos con un cuchillo de bronce preparado de forma especial. Descarta el trozo más pequeño, como señal de que su progenie no estará completa hasta que su Peregrinaje haya terminado.

Progenitor: La historia de Isis y Osiris ha sido contada y vuelta a contar durante cerca de 4000 años. Cuenta cómo Osiris, el justo rey de Egipto, fue ahogado en el Nilo y desmembrado por su traicionero hermano Set, que quería el reino para sí mismo. Set desperdigó las partes del cuerpo de Osiris por todo Egipto. Afortunadamente Isis, la hermana-esposa de Osiris, cuya belleza podría haber sido en parte la razón de los celos de Set, era una hábil maga. Recuperó todos los fragmentos del cuerpo de su hermano-esposo salvo uno: los genitales. Le quitó las vísceras, envolvió su cuerpo en vendas, y lo embalsamó con aceite, momento en el cual Osiris volvió a la vida. Aunque carecía de genitales, de algún modo Osiris tuvo un hijo, Horus, que un día derrotaría a Set en un combate uno contra uno. Con el tiempo, el regreso de Osiris de entre los muertos lo llevaría a un estado de divinidad, uno de los señores egipcios de la vida después de la muerte.



Desfiguración: La desfiguración de un Osiris provoca que su piel se vuelva hundida y reseca, como la piel de un cadáver. Los labios se ponen tirantes y retroceden hasta formar una boca llena de dientes amarillentos en una sonrisa de calavera. Los músculos y la grasa también parecen atrofiarse, dando a veces al Nepri el aspecto de una carcasa esquelética. La piel podría desarrollar agujeros donde está podrida, o podría aparecer tirante y desecada. Dependiendo de si el cuerpo fue embalsamado o no, la piel del Nepri podría adquirir un tinte azulado o verdoso, o en vez de eso podría aparecer marrón oscuro como la de una momia egipcia.

La parte que le falte al Nepri puede ser visible si es una parte que normalmente sería visible y sin embargo no es normalmente visible cuando el Prometeo parece humano. Del mismo modo, un Nepri cuyo pecho esté al descubierto cuando su secreto salga a la luz exhibirá gruesas costuras, de donde sus órganos internos fueron extraídos y reemplazados.

Extrañamente, el olor de un Osiris, aunque sea mohoso, no es olor a putrefacción. Es un olor a cidro y a rosas secas.

Concesión: Revivificación.



TAMMUZ

Golems



La esclavitud aún existe en este mundo. Se compra y se vende a gente todos los días, consignados en vidas sin esperanza ni razón, quizás obligados a existir como prostitutas o trabajadores de talleres de explotación para el beneficio de otros. Otros se venden a sí mismos a las drogas, al crimen, a la religión o a las relaciones dañinas. Hay muchos tipos de esclavitud, y hay muchos, muchos esclavos.

Los Tammuz dicen que esa esclavitud es una ilusión, y que todo el mundo es libre — sólo si tienen un alma. Un alma significa una vida más allá de una simple existencia material. Los Golems no tienen alma, y por eso dicen que no son libres. Están ligados a una existencia física, y no pueden existir como seres con libre albedrío y una dimensión externa sin conseguir la Mortalidad, y ganarse un alma.

Para algunos, un alma significa una vida eterna después de la muerte, cuando entran en juego un Nuevo Cielo y una Nueva Tierra. Para otros, significa una oportunidad de reencarnación, un nicho en la gran rueda. Y para otros, significa sencillamente la posibilidad de existir externamente como parte del gran ciclo de la materia y la energía. (*"Cuando sus huesos sean limpiados de carne, y los huesos limpios hayan desaparecido, tendrán las estrellas al alcance de la mano y a sus pies."*) Carentes de alma, no tienen vida después de la muerte a la que aspirar. No tienen segunda oportunidad en la vida. Como aberraciones contra la ley natural — su Ansiedad es la prueba — están excluidos del ciclo universal de renovación constante.

Los Golems también se preocupan de la libertad en sentido temporal. El primer Tammuz fue creado para ser un esclavo. Aunque escapó, muchos de su Linaje han sido esclavos a través de la historia, controlados por brujería y obligados a dormir y despertar según los deseos de otro.

Fabricados a partir de los muertos y habilitados a través de la Tierra, los Tammuz asumen la naturaleza de la arcilla que los hizo lo que son. Son de trato estoico. A menudo son imparciales, casi nunca resulta fácil desplazarlos de una decisión, y son capaces de soportar una gran cantidad de maltratos y dificultades antes de desbocarse.



Progenitor: De entre las historias que los cinco Linajes Prometeicos comunes cuentan para explicar sus orígenes, son las historias que cuentan los Tammuz las que son más vagas y contradictorias.

La historia que se cuenta más a menudo sobre el Golem concierne a un rabino de Praga llamado Loew Belalei, que construyó un hombre de arcilla, allá por el siglo XV. Hay muchas variantes del cuento. Una cuenta cómo le dio la vida escribiendo uno de los nombres de Dios en un trozo de papel y colocándolo bajo la lengua del Golem, y lo despertó inscribiéndole la palabra Emet ("verdad" en hebreo) en la frente. Cada noche, borraba la primera letra de Emet, para que se leyera Met ("muerte"), y el Golem se dormía. Rabí Loew conservó un dominio completo sobre la voluntad del hombre de arcilla hasta la noche que olvidó poner a dormir al Golem. Entonces la criatura se hizo consciente, y salió rabiosa por las calles de Praga, provocando incendios y causando destrozos. El rabino encontró a la criatura y le quitó el nombre de Dios de la boca. La enterró bajo la sinagoga, y ahí permanece todavía. Pero la leyenda dice que el Golem se despierta cada 30 años y merodea por las calles.

Tanto los estudiantes del folklore como los Tammuz saben que Loew no fue el primero en poseer un Golem. Los Tammuz dicen que tampoco lo había creado, sino que cientos de años antes, los rabinos conocieron la existencia de su Linaje Prometeico.

Apariencia: Los Golems son a menudo altos y robustos. Algunos son repugnantes. Otros son bellos, de aire impasible. La mayoría son bastante normales de ver. El primer Tammuz fue creado para ser un esclavo, y aunque los Tammuz basan su identidad en encontrar la libertad, es importante para ellos crear un Golem al que se le recuerde lo que es, para que pueda luchar aún más duro por ser lo que puede ser. Muchos Tammuz dan a sus creaciones otras señales de su situación de esclavitud. Muchos afeitan la cabeza de su prole. Un creador podría inscribir tatuajes en el cuerpo de su creación antes de animarla, que digan que hasta que ese Golem encuentre la verdadera libertad, es un esclavo de su estado. Otro podría sencillamente dar a su nueva creación un sólo pendiente de oro, el símbolo de la esclavitud de la época en la que surgieron los Tammuz. Pendientes, tatuajes y cabezas afeitadas podrían llamar la atención en algunos ámbitos, pero no son rasgos abiertamente inhumanos.

Desfiguración: Cuando sus desfiguraciones se hacen visibles abiertamente, los Tammuz parecen estar cubiertos de arcilla. A veces la arcilla tiene grietas de varios centímetros de profundidad pero sin sangre alguna, dando la impresión de que la carne del Prometeo está compuesta de arcilla. Huelen a arcilla húmeda, o a tierra recién removida. Su pelo — si tienen — está sucio y aplastado. Sus ojos son como sendos guijarros negros sin brillo. Algunos tienen símbolos en la frente, grabados sobre la piel cubierta de arcilla, que se iluminan con electricidad elemental...



ULGAN

Los Descuartizados



Los estudiosos de culturas chamánicas saben bien que lo que rodea a un chamán es una vocación mística, no un simple papel que uno escoge. El chamán es llamado, a menudo en contra de su voluntad. Comúnmente son iniciados a través de una prueba. Podría tener una visión donde son arrastrados a través del velo hacia un reino de espíritus. Podría volver sintiendo como si hubiera sido hecho pedazos y vuelto a unir. Para los Descuartizados, aquellos Prometeos que afirman descender de Ulgan u Orfeo, esas experiencias son auténticas de forma literal. Y no quieren que las cosas sean así.

Empujados a la existencia Crepuscular de los espíritus por mandato ajeno, el primer recuerdo que tienen los Ulgan es la sensación de ser hechos trizas. No escogieron ser hechos pedazos. No escogieron despertar en agonía. No escogieron existir con un pie en el reino del hombre y otro en el de los espíritus. Cada Ulgan es consciente de que carece de Kut, de alma. Esto crea un vacío en su interior, vacío que es llenado por la anti-substancia ectoplásmica del Crepúsculo, uniéndolos de nuevo y haciéndolos estar próximos a los espíritus.

Progenitor: Entre las antiguas tribus de Siberia, Ulgan era uno de los dioses, el creador del hombre, y a su vez la creación de Tengri (aunque Ulgan y Tengri son a veces la misma persona). Entre sus creaciones se encontraba Erlik. Ulgan había visto un trozo de barro con rostro de hombre flotando en un río. Exhaló la vida en Erlik, y los dos fueron amigos durante un tiempo. Pero Erlik era soberbio y violento, y cayó en desgracia. Ulgan desterró Erlik al Inframundo, y Erlik se hizo con el dominio de la tierra de los muertos.

Erlik fue el primero de los *Kara Kam* — los chamanes negros que trafican con el reino de los espíritus. Enseñó a los *Kara Kam* cómo cruzar el muro entre el mundo material y el reino espiritual. Primero, tenían que ser conscientes del mundo espiritual. Cada uno experimentó a una experiencia visionaria antes de conseguir sus poderes, soñando todos ellos con que los espíritus sirvientes de Erlik los arrastraban más allá del umbral y los hacían pedazos para luego volverlos a unir. Cuando despertaban de este sueño, los *Kara Kam* tenían el poder de hablar y de tocar a los espíritus.



La versión de la historia que los Descuartizados cuentan sobre sí mismos es vaga. Una versión dice que los Kara Kam siempre estuvieron ahí — habrían sido parte del conocimiento humano desde su origen — y que alguien (cuyo nombre podría haber sido Tengri) encontró una forma de crear un esclavo despedazado por los espíritus. A través de medios esotéricos, encontró a Ulgan, un hombre de su pueblo que sin saberlo poseía el elemento del espíritu fuerte en su cuerpo.

El chamán lo envió vivo al Crepúsculo. Los demonios del Crepúsculo lo despedazaron, consciente todo el tiempo. Estaba despierto cuando Tengri lo recompuso, pero sin su alma. Tengri cometió así un error. Ulgan conocía el nombre de su torturador. Tengri pretendía crear un esclavo; Ulgan era todo lo contrario. Como venganza por su tortura, Ulgan mató a Tengri con sus propias manos, momentos después de despertar como Prometeo. Cuando el cuerpo estuvo frío, hizo con Tengri lo mismo que Tengri le había hecho. Tengri despertó con el poder de un chamán pero limpio de su identidad y desprovisto de *Kut*. Ulgan llamó a este ser — tanto creador como progenie — Erlik, y a partir de Erlik fue creciendo el Linaje de Ulgan.

Apariencia: Un Ulgan podría parecerse a cualquiera. Una vez, hace tiempo, todos los Descuartizados eran hombres y provenían de las culturas chamánicas del centro de Asia. Ahora los Ulgan no tienen preferencias en cuanto a cuerpos. Hombre o mujer; esquelético, gordo o delgado; alto o bajo — no importa quienes fueran mientras el cuerpo tuviera afinidad con el elemento del espíritu. Los Ulgan saben encontrar los cadáveres adecuados, de la misma forma que un Osiris sabe cómo reconstruir un cadáver o un Frankenstein sabe cómo coser un cuerpo a partir de varios trozos.

Desfiguración: La desfiguración de un Ulgan es algo muy perturbador para los testigos. La piel cambia de color, ya sea palideciéndose u oscureciéndose, pero siempre tomando una textura similar al cuero. Los ojos de algunos Descuartizados pierden todo el color, convirtiéndose en orbes de blanco o negro opaco. A veces los ojos se disuelven por completo, dejando nada más que cuencas vacías, en las que a veces brillan estrellas distantes, o de las cuales rezuma ectoplasma al aire.

Se hacen visibles brechas sin sangre en sus cuerpos. Son profundas, y no hay nada más que negrura en su interior, tan completa y sólida que dicha negrura se extiende al entorno inmediato del Ulgan.

Concesión: Carne Efímera.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Francesc Lynx

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte