



# Espíritus: Trasfondo

## **Nota de Uxas:**

*Cuando hablamos de los Espíritus en este documento nos referimos básicamente a los Espíritus de la Sombra (o Reino Umbrío). Estos son reflejos espirituales en la Sombra de los objetos, plantas, animales o lugares que existen en el mundo físico. Las Entidades Astrales, Criaturas Abisales, etc... quedan fuera del campo de descripción de este suplemento.*

*Este documento únicamente hace referencia al trasfondo de los espíritus. Recomiendo consultar también el documento **Espíritus: Reglas** (complementario a éste, para las reglas mecánicas referentes a los espíritus) y también **Númenes Espirituales** (que ofrece una descripción de sus poderes).*

## Naturaleza de los Espíritus

Nuestro mundo está habitado por criaturas vivas de carne y sangre, bestias y animales, depredadores y presas, amos y siervos. Pero la mayoría de la gente desconoce los reinos invisibles que les rodean. Al margen de la percepción humana, existen los espíritus, que interactúan con nuestro mundo como visitantes, invasores o depredadores. Los espíritus pueden tomar diversas formas, objetos comunes, criaturas míticas, o criaturas capaces de provocar la locura a quien los contemple.

Los espíritus son criaturas efímeras, hechos de Esencia. Necesitan la Esencia para alimentarse y sobrevivir, hacerse más poderosos, y activar sus Númenes. Pero los espíritus son criaturas distintas a los fantasmas, también hechos de Esencia. No se puede atar un fantasma a un fetiche y los poderes de los hombres lobo no suelen afectar a los fantasmas ni estar relacionados con ellos. Para afectar a los espíritus los magos necesiten el Arcano *Espíritu*, mientras que para afectar a los fantasmas necesiten el Arcano *Muerte*. Para explicar esta diferencia, algunos magos sostienen que, en la antigua Atlantis, sus habitantes veían a los espíritus como materia espiritual viva, y a los fantasmas como materia espiritual muerta (no los veían como el alma de los difuntos, sino residuos espirituales que permanecían tras la muerte).

Al igual que el Reino Umbrío refleja el mundo físico, también lo hacen los espíritus. Cada objeto, planta o lugar engendra su propio espíritu, tarde o temprano. Cuando el objeto, lugar planta o animal se crea o nace, genera también el germen de un espíritu (una mota minúscula y sin consciencia propia). A medida que aumenta el uso o importancia de su reflejo físico, la mota evoluciona hasta formar un espíritu menor, un Gaflino. Este espíritu permanece en estado durmiente, hasta que despierta (o es despertado) y adquiere consciencia propia. Un espíritu se ve afectado por su análogo material, pero el espíritu también puede afectar a éste. Un espíritu despierto puede afectar al funcionamiento de los objetos, y probablemente a las personas que lo usen o estén cerca de éstos.



## Características de los Espíritus

Aunque cada espíritu es un caso particular, en general, se puede afirmar que los espíritus comparten diversas características comunes entre ellos. Los espíritus son:

### ...Egoístas

Los espíritus quieren. Todos ellos quieren algo. Puede ser satisfacer sus impulsos básicos y primarios o realizar labores más complejas. Estos deseos no tienen control y son irrefrenables. Lo único que aporta un cierto control y equilibrio es la propia naturaleza de la Sombra. Lo que un espíritu ansía, otro se opone a ello, y los dos se enfrentan por el éxito.

Pero frecuentemente, el equilibrio se rompe, y los deseos de un espíritu traen desgracias a tanto el mundo físico como el espiritual. Peor aún, los espíritus son primitivos, pero no estúpidos, sino astutos, y poseedores de una inteligencia inhumana. Algunos pueden pensar de un modo laberíntico, como si la existencia fuera una partida de ajedrez constante, y plantearse decenas de movimientos más allá de la comprensión humana.

### ...La Suma de Sus Partes

Los espíritus son una extraña dicotomía de individualidad y semejanza, dirigidos por lo que parece sus caprichos y deseos, pero que en realidad son poderosísimos impulsos. El espíritu representa la verdadera naturaleza de un objeto, es casi su ideal Platónico, y por tanto su personalidad y comportamiento reflejarán esa naturaleza. Los espíritus no pueden actuar al margen de sus naturalezas (ni siquiera son capaces de plantearse tal posibilidad), pues ellos son sus naturalezas. Se puede decir que los espíritus son lo que hacen, y viceversa.

Con el tiempo, un espíritu puede adquirir distintos matices que reflejen mejor la naturaleza y comportamiento de su equivalente físico, y hasta adquirir aspectos adicionales (un espíritu del cuchillo de un asesino también puede llegar a ser un espíritu de miedo y de muerte). Igualmente, el simbolismo humano atribuye a ciertos objetos y animales ciertas propiedades, de modo que su espíritu puede reflejarlas, aunque su análogo material no lo haga.

Si un espíritu consume Esencia distinta a la suya su comportamiento cambiará poco a poco, haciéndose más similar al de la Esencia consumida. Eso no implica que reniegue de su naturaleza, sino que ésta habrá cambiado. Un espíritu es aquello en lo que se convierte.

### ...Extraños

Los espíritus no poseen inteligencia humana. Si a veces lo *parece* es por los ecos de humanidad que residen en alguna parte del espíritu. Los espíritus poseen inteligencia, pero se trata de una inteligencia extraña y alienígena, un laberinto inescrutable de emociones y estrategias. Un espíritu piensa y hace cosas que un humano no siempre entenderá.

### ...Depredadores o Presa

Todos los espíritus tratan de cazar a otros espíritus, sin excepción. Algunos pueden ser obvios, como un espíritu-lobo que acecha a su presa. Otros pueden disimular este hábito y parecer más inofensivos (aunque no lo son), como un espíritu de un teléfono móvil que emplea sus Númenes con sus llamadas, buscando las frecuencias de otros espíritus de móviles para así consumir su esencia.

### ¿Los Humanos como Comida?

Una vez en la Sombra, los humanos pasan a estar hechos de esencia (que imita su cuerpo a la perfección). Así, es perfectamente posible que muchos espíritus puedan ver a los humanos en la Sombra como comida.

Pero es igual de probable que muchos espíritus vean a los humanos como algo peor (para los humanos) que comida. Que los vean como juguetes. Si son devorados, por muy horrible que sea, es algo irrepetible. Pero si un espíritu ve a un humano como su esclavo, montura, u objeto de su rabia y locura, puede una experiencia miles de veces peor. De este modo, un humano puede perder su alma y su mente, no sólo su carne y sus huesos.



### **...Inmortales**

Pese a sus deseos de cazar y crecer y a sus fuertes instintos de autopreservación, los espíritus carecen del miedo mortal a la muerte. Cuando un espíritu es asesinado, ya sea en el mundo físico o en el Reino Umbrío, simplemente se reforma más tarde en la Sombra. Incluso los espíritus que son consumidos por otros (lo que implica su destrucción definitiva) prolongan en cierto modo su existencia formando parte de un ser mayor que él. Hay modos efectivos de destruir del todo a un espíritu, pero son muy raros, y por ello éste no es un miedo tan presente en los espíritus como en los humanos.

### **Apariencia de los Espíritus**

Al no ser una especie física, los espíritus no tienen una apariencia uniforme. La apariencia de un espíritu también refleja su rango y su nivel de poder. La mayoría de Gaflinos suelen tener una forma simple. A medida que crecen en Rango, van personalizando su forma poco a poco, siendo incluso capaces de poseer diversas formas. Cuanto más poderoso es un espíritu, más formas puede poseer, cambiando de una a otra para adaptarse a las expectativas de con quienes se encuentra. Un observador cuidadoso puede averiguar así el nivel de poder de un espíritu: los espíritus más poderosos suelen ser más grandes, con formas más elaboradas y con una apariencia más "sólida". No obstante, esta es una norma general, puede haber espíritus en la Sombra que se aparten de esta norma y sorprendan a los visitantes incautos.

Los espíritus de los animales y plantas se parecen mucho a sus equivalentes físicos que los engendraron. En cambio, los espíritus abstractos suelen tener una forma más fluida, que viene definida por la humanidad. Las creencias y la imaginación de la humanidad definen la apariencia de estos espíritus abstractos. Normalmente reflejan el simbolismo humano colectivo del lugar donde moran, aunque puede haber excepciones, con espíritus abstractos ligados a personas concretas que reflejen el simbolismo de esa persona.

El rápido crecimiento de los medios de comunicación de masas ha tenido un efecto poderoso en el Reino Umbrío. De repente, la forma de los espíritus abstractos menos poderosos puede cambiar en cuestión de semanas, en vez de décadas. Una película taquillera puede afectar a coros enteros de espíritus en semanas. Los espíritus de los ordenadores y de la información cambian aparentemente cada mes. A la vez, la globalización de la información ha provocado una mayor homogeneización de los espíritus alrededor del mundo, aunque sin llegar a eliminar las diferencias locales.

Los espíritus poseen una gran variedad de formas y apariencias. No sólo entre los distintos coros y descantes, sino dentro del mismo tipo concreto de espíritus. No todos los espíritus del fuego son iguales: uno puede parecer una llama de caliente fuego blanco, mientras que otro puede parecer una enorme hoguera que se alimenta de enormes troncos que se consumen en su base. Del mismo modo tampoco todos los espíritus humanoides suelen ser consistentes, incluso dentro del mismo coro: un espíritu de agua humanoide puede poseer algas en lugar de pelo y perlas en vez de ojos, mientras otro puede parecer una persona, pero con escamas de pez y corales en vez de piel, y manos palmeadas con diversos números de dedos.

Igualmente, los espíritus de animales y plantas muestran una gran variedad dentro la misma especie: un espíritu-caballo puede parecer un enorme e impresionante caballo de guerra negro, indomable, con ojos flamígeros, y poderosos cascos, todo un símbolo de la masculinidad. Mientras que otro puede ser un hermoso caballo blanco, rápido y esbelto, con alas para ser más veloz. Tampoco tienen porque ser un reflejo exacto de su representación material. Pueden incorporar más elementos (como un caballo con alas, o más patas), que le ayuden a definir mejor su naturaleza.



## Movimiento

En cuanto al movimiento, en general, las mismas reglas que afectan al mundo material afectan a la Sombra. La Gravedad existe, al igual que las corrientes de agua y de aire. La mayoría de espíritus están atados al dominio de su equivalente material: un espíritu-serpiente se moverá por la tierra, un espíritu-pájaro por el aire, y un espíritu-tiburón por el océano espiritual.

Algunos espíritus están atados a su contrapartida material, y no pueden moverse al margen de ésta: ello suele pasar con los espíritus-árboles o muchos espíritus inanimados (casas, coches, pistolas...), puesto que no está en su naturaleza moverse por sí mismos. Para cazar, estos espíritus no se mueven, sino que emplean sus Númenes para atraer a sus víctimas. Esto pasa especialmente con espíritus poco poderosos (Gaflinos Menores), que están sólo parcialmente despiertos y encarnan la naturaleza más básica y banal de su análogo material. No obstante, a medida que se vuelven más poderosos y ganan en inteligencia y consciencia, estos espíritus superan estas limitaciones y se vuelven capaces de moverse para cazar.

Los espíritus abstractos suelen estar menos atados a las leyes físicas. En el mundo material, el odio no se ve afectado por la gravedad, y lo mismo sucede en el mundo espiritual.

## Un Extraño Idioma

La mayoría de los espíritus no habla lenguajes humanos. Algunos son capaces de hacerlo, o al menos imitar trozos de frases que entran en la sombra provenientes del mundo físico (un espíritu del asesinato podría decirle guturalmente a su víctima “¡M-mueee..re! ¡M-mueee..re!”).

Los espíritus tienen su propio lenguaje, llamado *Babel*, la *Primera Lengua* (por los Hombres Lobos) o *Uremehir* (en la lengua de los espíritus). Este lenguaje es un extraño susurro, un argot sibilante. La mayoría ni siquiera necesita mover la boca para hablar (de hecho, la mayoría ni tiene boca), sino que la voz simplemente surge de ellos, como un sonido alienígena y desconectado.

Los espíritus no obstante, pueden comunicarse con los humanos, ya sea mediante Númenes o tratando de aprender parcialmente su lengua.

## Memoria

Los espíritus recuerdan, aunque de modo imperfecto. No sólo recuerdan su pasado personal, sino también comparten una memoria racial pasada de espíritu a espíritu. Cada espíritu-tigre conoce en cierto modo todo lo que los otros espíritus-tigres conocen, por ejemplo. No obstante, estas memorias raciales no son completas ni claras. Del mismo modo, cuando un espíritu consume a otro, su memoria incorpora fragmentos de la memoria del espíritu consumido, aunque de forma abstracta.

Ello puede comportar problemas (o ventajas, aunque más raramente) a los que tratan con los espíritus. Aunque hayan tenido tratos únicamente con un espíritu en particular, cuando traten con otros espíritus similares, descubrirán que los otros espíritus ya saben sobre ellos, y sabrán como se han comportado con el espíritu con que trataron..



## Depredación Espiritual

Los espíritus se alimentan de Esencia, la energía espiritual de la que están hechos. Es por ello que si no encuentran fuentes de esencia pura disponible se dedicarán a cazarse entre sí mismos. Ello se hace especialmente urgente cuando su equivalente material está a punto de fallecer, momento en que esos espíritus buscan desesperadamente comer más esencia para hacerse más fuertes y sobrevivir.

El término “comer” es ambiguo. No todos los espíritus tienen boca, de modo que cada tipo de espíritu se alimenta de un modo distinto. Los espíritus de animales se alimentan de un modo equivalente al de sus análogos materiales. Los espíritus de plantas también, absorbiendo esencia a través de sus ramas, hojas y raíces (aunque algunos espíritus, como los de plantas carnívoras o enredaderas pueden mostrarse más activos a la hora de cazar). Los espíritus artificiales pueden absorber también, aunque suelen adquirirla de un modo parecido a su análogo material (un espíritu-ordenador puede descargarse Esencia de su entorno, o un espíritu-coche puede atropellar a otros espíritus o sorber la Esencia a su depósito de gasolina). Los espíritus abstractos consumen Esencia de *modo abstracto* (el odio muerde, el amor y la depresión asfixian, el asesinato acuchilla, la adicción estrangula o bebe...).

En términos generales, los espíritus suelen alimentarse de presas que refuercen su propia naturaleza, poseedoras de resonancia igual o similar a la suya (o apropiada). Ello se puede conseguir de dos maneras:

- Alimentándose de espíritus de su mismo tipo.
- Alimentándose de espíritus de sus presas naturales. Ello puede ser simbólico. El espíritu del cuchillo de un asesino puede alimentarse de espíritus de miedo o dolor, por ejemplo. O el espíritu de un camión podría alimentarse de las emociones de un humano moribundo atropellado.

Cuanto más poderoso se vuelve un espíritu, más se convierte en una idealización de sí mismo, siempre que consuma espíritus de su mismo tipo o de sus presas naturales. Si consume espíritus relacionados, puede crecer obteniendo matices y nuevas facetas y especializándose (el espíritu de un cuchillo que se convierte también en un espíritu del miedo y la muerte). O puede pasar justo lo contrario, que se amplíe su campo de acción (el espíritu de un oso polar que consume espíritus de otros osos, puede convertirse en un espíritu de los osos en general).

Si el espíritu consume frecuentemente Resonancia no adecuada para él puede ir cambiando poco a poco, más allá de la variedad natural de su especie, adquiriendo incluso nuevas influencias. Un espíritu-rata podría consumir Esencia de carne de vez en cuando sin problemas (pues las ratas también lo hacen), pero si consume demasiada, tal vez comenzará a desarrollar colmillos más grandes y afilados (que le irán incluso mejor para cazar).

Pero ya es cuando un espíritu caza por sistema a espíritus de otros coros que no tengan ningún tipo de relación con sí mismo, que el espíritu cambia irremediablemente. En esos casos, el espíritu acabará convirtiéndose en un espíritu híbrido: un *magath* (“aquellos que no son, aunque están”). Estos espíritus poseen elementos de varios espíritus a la vez (un coche-araña, una serpiente-adicción, etc.) y son rechazados por los otros espíritus, pues su existencia se aparta del ciclo natural de la Sombra.

### Espíritus de Lugar

Un espíritu de lugar puede consumir a otros espíritus relacionados con ese lugar para crear un espíritu de lugar más poderoso, sin riesgo a convertirse en un *magath*. Un espíritu de un bosque, por ejemplo, puede consumir a los espíritus de los árboles y lugares de ese bosque, y seguir siendo un espíritu del bosque.



## **Tabúes:**

Todos los espíritus tienen tabúes, debilidades específicas que pueden afectar su conducta o robarles una parte de su poder. Los tabúes que los espíritus tienen desde el principio de su existencia están casi siempre relacionados con la naturaleza del espíritu. A lo largo de su existencia, y a medida que el espíritu se vuelve más poderoso, este tabú puede evolucionar o incluso puede adquirir nuevos (ya sea por causas naturales o por factores externos).

Un tabú puede prohibir un comportamiento a un espíritu, impedirle temporalmente de emplear sus Númenes, o incluso volverle vulnerable a un ataque. Un tabú está directamente relacionado con la inteligencia y el vigor relativos del espíritu en cuestión. Cuanto más poderoso es un espíritu, más difícil es descubrir su tabú, pero a la vez, más le afecta éste.

- **Tabúes menores (Rango 1-2):** Los espíritus más débiles suelen tener tabúes relativamente benignos, fáciles de descubrir, que son molestos, pero no amenazantes para ellos. Muchos espíritus de Rango 1 del mismo tipo comparten el mismo tabú.

- **Tabúes intermedios (Rango 2-4):** Estos tabúes no suelen ser aparentes a simple vista, pero pueden inhibir las acciones o habilidades de un espíritu durante un cierto tiempo, o incluso causarles daño.

- **Tabúes Potentes (Rango 4+):** Los espíritus poderosos suelen tener tabúes únicos, oscuros y complejos. Estos pueden detenerlos por completo, ya sea anulando sus poderes por un tiempo considerable o incluso llegando a matarles.

## **Tipos de Tabúes:**

Estos tipos no son mutuamente exclusivos entre ellos, y un mismo tabú puede compartir características de varios de ellos simultáneamente. Todos ellos pueden ser desde muy simples a muy complejos según el rango del espíritu.

- **Tabúes Comportamentales:** Regulan y limitan las acciones de los espíritus; suelen consistir en prohibiciones de comportarse de cierta manera en determinadas circunstancias.

- **Compulsiones:** Son lo contrario de las prohibiciones. Obligan a los espíritus a realizar ciertas acciones ante la presencia de ciertos estímulos.

- **Tabúes Lingüísticos:** Se centran en el poder de la palabra hablada. Pueden ser tanto una palabra simple, una oración compleja, párrafos o conversaciones enteras, pueden depender del significado y/o el modo de pronunciarla

- **Repulsiones:** Incluyen cosas, situaciones o conductas que obligan a huir a un espíritu.

- **Tabúes Rituales:** Son combinaciones que incluyen elementos de diversos tipos de tabúes, por lo que suelen ser propios de los espíritus muy poderosos.

- **Tabúes Sacrificiales:** Limitan la libertad del espíritu o su capacidad de actuar si alguien no les ofrece el chiminaje adecuado. Los sacrificios pueden ser tanto objetos, como animales, como personas. Estos tabúes son propios de espíritus tan poderosos y vanidosos que buscan adoración. Cuando el sacrificio no se realiza, pueden pasar dos cosas: que el espíritu se debilite hasta que se realice el sacrificio, o que enloquezca y sufra un ataque de ira.

- **Vulnerabilidades:** Estos tabúes causan al espíritu un gran daño. Pueden ser sustancias que les causan daño agravado, ataques contra los que no puede defenderse u objetos o situaciones mundanas que disminuyen sus rasgos o les roban su esencia. Algunos espíritus tienen debilidades relativamente menores, sufriendo daños adicionales por parte de ciertos ataques, normalmente en múltiplos de dos (+2, +4, etc.). A veces la presencia de la situación o del objeto en cuestión no les daña directamente, pero les hace más vulnerables a ciertos ataques.

- **Tabúes Mágicos:** Afectan las Influencias o los Númenes del espíritu. Son muy comunes entre espíritus que poseen los Númenes más terribles, como Abducir, reclamar o Posesión, como modo de poner severas limitaciones a estos poderes. Algunos espíritus tienen tabúes que afectan a todos sus Númenes.



## Los Espíritus y el Mundo Físico

La mayoría de los espíritus busca abandonar la Sombra, pues el mundo físico resulta muy atrayente para ellos. Si no fuera por la Celosía, el mundo estaría literalmente infestado de espíritus. Afortunadamente, la mayoría de espíritus sólo pueden cruzar a través de un locus (de la resonancia adecuada), donde la Celosía es débil. Esta limitación hace que el número de invasores sea relativamente bajo.

¿Qué es lo que les atrae de nuestro mundo? Para los más débiles es una promesa de seguridad frente a las depredaciones de los más fuertes. Para los más poderosos, es una oportunidad de autosatisfacción, de perseguir tus objetivos sin que los humanos puedan hacer nada para impedirlo. Para algunos también supone experimentar los placeres de la carne, con acceso a sensaciones inexistentes en el Mundo Umbrío, por lo que envidian a los humanos, capaces de disfrutarlos. Para todos ellos es una oportunidad de adquirir Esencia a partir de las emociones humanas. Hay una teoría que sostiene que se trataría de un proceso de ósmosis, según el cual una gran concentración de material se siente naturalmente atraída hacia un lugar con una concentración menor de ese material.

Un espíritu en el mundo físico que no se ha manifestado ni ha tomado un cuerpo es efímero: invisible e intangible para las criaturas de la carne (aunque algunos poderes sobrenaturales pueden afectarles). Pocos permanecen en este estado mucho tiempo (van perdiendo Esencia, hasta verse obligados a regresar a su mundo, a no ser que encuentren una importante fuente de Esencia para mantenerse). Es por ello que la gran mayoría de ellos buscan anclarse a una persona o objeto, o poseer a alguna víctima.

## Ciclo Vital de un Espíritu

Un espíritu, a lo largo de su existencia pasa por diversas fases, descritas a continuación. Esta descripción es muy simplista, y en la vida de un espíritu hay muchos factores que pueden apartar al espíritu de este ciclo.

### **Nacimiento: la Mota**

Una mota es el origen de todo espíritu. Las motas no representan el reflejo de su equivalente material, sino su potencial. Una mota no es propiamente consciente, aunque el término consciente no es algo objetivo. La mota responde a sus instintos más básicos: vivir, alimentarse y crecer. Para alimentarse puede comer Esencia con la resonancia adecuada, o devorar a otras motas de su mismo tipo.

### **Crecimiento: Hambre**

A medida que devora a otros de los suyos, la mota va creciendo en poder, convirtiéndose en un Gaflino Menor. Es una existencia nada fácil, en la que debe competir constantemente para alimentarse y sobrevivir. El espíritu es más consciente, y ya no se mueve sólo por sus instintos más primarios. Ahora su mente está por encima de esos instintos, y aunque no puede negarlos, puede desarrollar complicadas estrategias para llevarlos a cabo. Algunos pueden incluso emplear sus Númenes e Influencias a través de la Celosía para procurar que allí se genere la Esencia adecuada para su alimentación.



### **Poder: Identidad y Cambio**

A medida que consumen más Esencia y se vuelven más poderosos, los espíritus adquieren más consciencia propia, y desarrollan una identidad propia. Ya no son espíritus sin nombre, sino que desarrollan un nombre propio por el que son conocidos en la Sombra. Se desconoce si el espíritu es quien elige su nombre o si este surge naturalmente de la compleja combinación de elementos materiales y la Esencia reflejante de éstos. El nombre puede mantenerse igual a medida que el espíritu crece, o puede cambiar reflejando la evolución del espíritu en cuestión.

El nombre refleja la evolución y la naturaleza del espíritu en cuestión. Por ejemplo, un espíritu de felicidad ha crecido consumiendo la Esencia de felicidad generada por los éxtasis (potenciados por el espíritu) de una chica alcohólica y drogadicta. Ese espíritu ya no es una simple mota sin nombre, sino que ahora es un espíritu que refleja ese tipo de felicidad concreto, por lo que su nombre es "*Éxtasis de Una Chica*".

### **Perpetuación: Círculo Vicioso**

Una vez tienen el suficiente poder, muchos espíritus emplean sus Influencias para crear en el mundo físico las condiciones adecuadas para su crecimiento, sin importarles lo que les pase a sus víctimas humanas. Con el tiempo, algunos pueden volverse lo suficientemente poderosos como para cruzar la Celosía. Ya no se conforman con crear indirectamente un hábitat adecuado para ellos en el mundo físico, sino que muchos ansían actuar personalmente en esa dirección. Una vez en el mundo físico, Reclaman a un anfitrión humano (quien frecuentemente ha sido su juguete y víctima durante años), y de este modo ya pueden actuar directamente.

A la vez, a medida que su influencia en el mundo material va creciendo, va generando más y más Esencia adecuada para su consumo. Entre esa Esencia pueden haber montones de pequeñas motas espirituales. La gran mayoría de ellas será consumida, pero puede que alguna logre escapar y convertirse con el tiempo en un espíritu consciente.

### **Claridad a través de la Potencia**

A medida que un espíritu va creciendo en poder (adquiriendo más Esencia, ya sea naturalmente, provocando la emoción adecuado entre los humanos, o devorando a otros espíritus), se va convirtiendo en una entidad mayor con una consciencia más completa. Ello afecta a los siguientes rasgos:

- **Nombre:** Al principio los espíritus no tienen identidad, simplemente son uno más de los múltiples espíritus de su tipo. Con el tiempo, adquieren un nombre propio, que va evolucionando y haciéndose más complejo, a medida que crecen en poder.

- **Apariencia:** Originalmente, un espíritu no es más que el reflejo más básico de lo que representa. Pero a medida que sobrevive y crece, su apariencia cambia, con detalles que reflejan su naturaleza más poderosa. Si obtiene un poder desmesurado puede convertirse en un dios menor, creciendo hasta grandes proporciones y con detalles que reflejan su naturaleza mítica.

- **Memoria e Inteligencia:** Ambos rasgos están relacionados entre ellos. Los espíritus de rango menor sólo conocen la información más común y rudimentaria propia de los espíritus de su tipo. A medida que crece, el espíritu se va separando de su grupo y adquiriendo su propia identidad. Es capaz de pensar por sí mismo y de idear modos para que otros (humanos o espíritus) le proporcionen la Esencia necesaria. Puede tener deseos relacionados con su reflejo material, y puede recordar memorias acerca de ello.

- **Aspectos:** A medida que un espíritu crece consumiendo a otros o devorando nuevos tipos de Esencia, incorpora nuevos elementos a su naturaleza y personalidad, especializándose en nuevos aspectos que ayudan a desarrollar aún más su propia identidad individual. En principio estos aspectos están relacionados con su propia naturaleza, aunque incorporando elementos complementarios y especializados. Pero si el espíritu consume demasiada Esencia que no tiene nada que ver con su naturaleza, puede convertirse en un Híbrido (o *Magath*, en la lengua de los espíritus), combinando elementos de varios tipos de espíritus distintos.



## **Espíritus Durmientes**

Mientras que la mayoría de los espíritus de animales están despiertos desde su creación, la mayoría de los de objetos y plantas están durmientes (aunque con el potencial de despertar y volverse inteligentes). Estos espíritus durmientes se ven en la Sombra como sombras tenues del objeto al que representan, que se mueven siguiendo a su análogo material. No obstante, pueden despertar bajo las circunstancias adecuadas:

### ***Objetos hechos por el hombre:***

- Mediante poderes sobrenaturales, como el rito Uratha “*Despierta el Espíritu*” o el conjuro de mago “*Despertar Espíritu*” (Espíritu ●●).
- Estos espíritus pueden despertar espontáneamente, cuando los objetos a los que están ligados son destruidos. Si la destrucción es violenta e inesperada puede ser una experiencia traumática para el espíritu, que puede afectar a su conducta. En cambio, si es el resultado del deterioro natural puede ser un proceso pacífico.
- Grandes crisis espirituales (como grandes enfrentamientos entre cortes espirituales) en el reflejo espiritual de un lugar, puede despertar a los espíritus de los objetos de la zona. Lo mismo puede aplicarse a zonas manchadas espiritualmente con fuertes resonancias negativas (como un punto negro propenso a los accidentes de tráfico). Los objetos que pasen por esa zona pueden sufrir el despertar de ese espíritu, aunque manchado por esa resonancia negativa.

### ***Seres Vivos***

- Mediante poderes sobrenaturales, como el rito Uratha “*Despierta el Espíritu*” o el conjuro de mago “*Despertar Espíritu*” (Espíritu ●●).
- Estos espíritus pueden ser despertados por espíritus más poderosos del mismo tipo general (por ejemplo, un espíritu roble podría ser despertado por cualquier espíritu árbol, pero no por un espíritu hiedra).
- Los espíritus planta raramente despiertan por una gran actividad espiritual en su entorno. Tan sólo despertarían si esa actividad supone una amenaza directa para el espíritu o para su reflejo físico.



## Categorías de los Espíritus

“*Todo lo que existe en la creación tiene un espíritu*”. Esta frase de los hombres lobo resume perfectamente el mundo espiritual. El mundo espiritual es un reflejo completo del mundo físico, y todo lo que existe en este último tiene el potencial de generar su propio espíritu (salvo los humanos). Los espíritus se clasifican en grandes Categorías que se dividen en otras categorías menores llamadas Coros (también amplias, aunque más concretas). Los Coros a su vez se subdividen en subcategorías mucho más específicas.

**Coros Espirituales:** Los espíritus se dividen en coros de características similares. Los espíritus de cada coro pueden reconocerse entre ellos a causa de su resonancia similar. Estas relaciones a veces son más complejas de lo que parece. Un espíritu de la lluvia podría pertenecer tanto al Coro del Agua como el del Clima, o el espíritu de un muro de piedra podría pertenecer tanto al de la Tierra como al de las Estructuras. En ocasiones, ha habido Cortes coristas que han discutido o incluso se han enfrentado por la afiliación de un espíritu concreto.

**Discantes Espirituales:** Las Discantes son clasificaciones más específicas dentro de un coro (como la Discante de Coches en el Coro de Vehículos). Las Discantes otorgan prestigio entre los espíritus y por ello, hay que tener como mínimo el rango de Yaglino para ingresar en una (un Gafalino jamás será admitido, aunque encaje a la perfección en la Discante).

Esto es una clasificación con términos empleados por los Hombres Lobo. Aunque los espíritus reconocen estas categorías, raramente emplean el término Coro o Discante, y tienen su propio nombre (más prosaico) para cada uno de ellos (“los fieros”, “los de pesadilla”...).

Es más, la clasificación de los espíritus de la Sombra no sigue la lógica humana, y para un observador ajeno puede carecer de sentido. Los espíritus naturales, por ejemplo, no sólo se dividen en de coros lineales y simples (como mamíferos, plantas, insectos o pájaros). Algunos lo hacen, pero otros coros tienen resonancias comunes basadas en sus características físicas (Escamados, Ungulados, Alados...), en los lugares donde residen (Moradores del Hielo, Trepadores de Árboles, Nadadores de las Profundidades Marinas), en vínculos más oscuros (Portadores de Veneno, Bebedores de Sangre). Un espíritu serpiente puede pertenecer al Coro de los Reptiles, mientras que otro puede pertenecer al de los Escamados, y un tercero al de los Portadores de Veneno.

Y para complicar más la cosa, el mismo espíritu puede pertenecer tanto a un Coro como a un Discante, con el resultado de un espíritu dividido entre su naturaleza de Escamado y su papel de Portador de Veneno.

## Espíritus Abstractos / Conceptuales

Los espíritus conceptuales están entre los espíritus más peligrosos y difíciles de tratar. No nacen de un objeto o criatura física, sino de una emoción, idea o sensación (algunas incluso más antiguas que la propia humanidad). La mayoría existen sólo mientras el concepto exista en la mente de su creador, aunque los humanos son capaces de aferrarse a tales conceptos durante largo tiempo, o transmitirlos a la mente de otros. Ello permite a estos espíritus crecer fuertes para fusionarse entre ellos y crear sus propias cortes. Al nacer la mayoría de ideas humanas, muchos son espíritus antropomórficos, aunque su apariencia puede cambiar según el contexto cultural. Otros son profundamente abstractos, sin parecido alguno a ninguna figura humana.



Estos espíritus son más raros que los que tienen análogos físicos, pero igual de influyentes. Sus interacciones con otros espíritus suelen ser aleatorias y casi alocadas, incluso más de lo habitual en el Reino Umbrío. Raramente cazan a (o son cazados por) espíritus no conceptuales, pero cuando lo hacen, se crean algunos de los magath más extraños del mundo espiritual. Estos espíritus suelen entrar en conflicto con Lúnulas y Heliones (quienes los atacan sólo verlos).

Algunos abstractos ligados a emociones son criaturas simples que atacan ciegamente, tratando de expandir su emoción a su alrededor. Muchos otros son inteligentes y sutiles, que se ocultan y aumentan lentamente su poder a ambos lados de la Celosía (de hecho, son los espíritus que más frecuentemente la cruzan). Estos espíritus tratan de generar en el mundo físico las emociones que representan, para así alimentarse de los espíritus nacidos de ellas y prolongar su existencia (o, con el tiempo, volverse más poderosos).

### Ejemplos

<i>Coros</i>	<i>Discantes</i>
<b>Emocionales</b>	Miedos, Amores, Avaricias, Gozos
<b>Ideológicos</b>	Noches, Asesinatos, Obligaciones, Trabajos, Responsabilidades, Revoluciones,
<b>Reaccionarios</b>	Dolores, Lujurias, Hambre, Sed

## Espíritus Artificiales

Estos espíritus son reflejos de las creaciones humanas, y son más numerosos en las partes de la Sombra que reflejan lugares del mundo físico bajo control humano. No está claro si son un nuevo tipo de espíritus, creados con el objeto al que representan, o si se trata de la fusión de los espíritus de sus componentes. Los espíritus artificiales especialmente antiguos a veces tienen partes y extremidades de objetos humanos de hace mucho tiempo. Muchos de ellos (aquellos cuyo análogo material no puede moverse), tienen una capacidad de movimiento limitada. Pueden moverse, pero mucho más lentamente que la mayoría de los espíritus.

Estos espíritus son aceptados como una corte espiritual propia, que participa de los mismos juegos políticos que los otros coros. Aún así, no se llevan nada bien con los espíritus naturales, con quienes parecen estar constantemente en guerra. Hay quien dice que ello es un reflejo de las depredaciones de la humanidad con sus herramientas sobre el planeta.

### Ejemplos

<i>Coros</i>	<i>Discantes</i>
<b>Vehículos</b>	Coches, Bicicletas, Trenes, Barcos
<b>Estructuras</b>	Casas, Oficinas, Muros, Garajes, Cobertizos
<b>Herramientas</b>	Cuchillos, Licuadoras, Palas, Taladros, Martillos
<b>Armas</b>	Pistolas, Cuchillos, Espadas, Porras, Rifles, Misiles
<b>Información</b>	Libros, Cintas, CDs, Ordenadores, Radios, Televisores
<b>Objetos</b>	Linternas, Ventanas, Estatuas, Ropa, Juguetes

## Espíritus Elementales

Los Elementales se consideran a sí mismo al margen de los conflictos de los espíritus menores y más nuevos. Los espíritus del aire, agua, fuego y tierra se ven a sí mismos como el coro espiritual más viejo, cuyo origen se remonta a los orígenes de la Tierra, y se consideran el cuerpo del que los otros espíritus no son sino parásitos y seres transitorios. Algunos creen que los más ancianos y poderosos de estos espíritus (que son desdeñosos hacia los visitantes) recuerdan una era previa a la humanidad, antes de que el mundo fuera como ahora.



Aunque los espíritus de los cuatro elementos clásicos (aire, fuego, tierra y agua) son los más conocidos (y menos tocados por la humanidad), no son los únicos: hay muchos espíritus casi tan antiguos como ellos que también afirman ser elementales (como el Clima, la Madera, el Metal...), e incluso recientemente han comenzado a surgir nuevas especies de Elementales Artificiales (como el Cristal, el Plástico,...).

Los Elementales suelen ser muy abstractos en cuanto a apariencia. Raramente asumen una forma humanoide o animalista. Los espíritus de fuego suelen parecer configuraciones de llamas, chispas o vapor caliente; las formas de los del aire con frecuencia sólo se perciben por el polvo y los materiales que arrastran sus cuerpos de torbellino; los de tierra pueden parecer pilas de roca moviéndose de modo imposible una sobre la otra; y los de agua se mueven con gran gracia, adquiriendo (y cambiando) formas nebulosas, y de corrientes serpentinadas de agua.

Aún así, hay excepciones a esta regla. Cada elemental parece tener un espíritu-emisario para comunicarse con otros espíritus (“inferiores”). Entre los espíritus de fuego están las Salamandras, entre los de agua están las Undinas (o damas del agua), entre los de tierra está el Erdgeist (un hombre pequeño con dientes afilados de rocas), y entre los del aire están las crueles Sífides. Aunque no son los más comunes de su tipo, a causa de su papel de emisarios son los más fáciles de encontrar entre otros espíritus (o por un humano que cruce a la Sombra).

### Ejemplos

<b>Coros</b>	<b>Discantes</b>
<b>Aire</b>	Viento, Presión, Oxígeno, Frío
<b>Fuego</b>	Chispas, Llamas, Conflagraciones, Explosiones
<b>Tierra</b>	Basalto, ranito, Piedra Caliza, Lava
<b>Agua</b>	Lluvia, Lagos, Ríos, Nubes

### **Espíritus del Vacío**

En la mitología japonesa, el Vacío es el quinto elemento. Existen espíritus del vacío en la Sombra, aunque son muy raros. Representan el vacío, el olvido, la pura nada. Son difíciles de ver, requiriendo una tirada de Percepción para ello. Cuando son vistos, parecen ser una débil alteración de su entorno, como si el mundo visible fuera conducido hacia un invisible punto que lo devorara.

Los espíritus-vacío parecen existir por una razón: consumir o ser consumidos por otros elementales. La naturaleza compulsiva de la consumición espiritual obliga a los elementales a atacar y devorar a los espíritus-vacío, pero cuando lo hacen, la Esencia consumida no provoca un espíritu híbrido. Los Elementales que han consumido a uno de ellos se vuelven a su vez espíritus-vacío. Se desconoce que es lo que evita que la Sombra se llene de estos espíritus. Cuando nacen dos espíritus-vacío de uno, suelen desaparecer, yendo a un lugar desconocido.

Un ocultista, enloquecido a causa de las tinturas de mercurio consumidas deliberadamente (para poder “ver”) afirma haber encontrado el lugar donde moran: una Sombra tras la Sombra, donde los espíritus-vacío se acumulan en cantidades titánicas, simplemente esperando en la oscuridad a que llegue el momento de regresar a este mundo.

### **Espíritus Naturales**

Se trata de los espíritus más abundantes con diferencia, y sus tiene incontables Coros y Discantes, que con frecuencia, se encuentran entre los más antiguos (sólo superados en edad por los Elementales). Desde el espíritu insecto más insignificante hasta el mítico Celestino que se dice que representa la Tierra, son las encarnaciones efímeras de una naturaleza sangrienta con colmillos y garras. Todo lo que vive (salvo los humanos) es capaz de tener su propio reflejo espiritual, desde las microscópicas bacterias hasta las enormes ballenas azules.



Los espíritus-naturales no son un reflejo exacto de su equivalente material. Muchas de las creencias humanas sobre ciertos animales y plantas tienen su origen en la Sombra. O tal vez sucede justo lo contrario, las naturalezas de esos espíritus de animales y plantas se ven afectadas por las creencias de los humanos sobre ellos. Sea cual sea el origen, algunos espíritus naturales tienen mucho en común con espíritus conceptuales o espíritus de otros coros (por ejemplo, un espíritu-cuervo puede formar parte de la misma progenie que un espíritu-muerte, o tomar aspectos suyos sin convertirse en magath ni alejarse del concepto de cuervo).

Estos espíritus poseen una inteligencia primaria, propia de su naturaleza feral, que se puede contemplar a simple vista por su mirada o por sus movimientos.

### Ejemplos

<b>Coros</b>	<b>Discantes</b>
<b>Mamíferos</b>	Ratones, Perros, Caballos
<b>Peces</b>	Salmones, Tiburones, Atunes
<b>Pájaros</b>	Halcones, Golondrinas, Gaviotas
<b>Árboles</b>	Robles, Pinos, Abedules
<b>Plantas</b>	Rosas, Hiedras, Brezos
<b>Hongos</b>	Moho, Setas, Champiñones
<b>Insectos</b>	Moscas, Hormigas, Cucarachas

### **¿Virus?**

¿Donde encajan los espíritus-virus? No están precisamente vivos, aunque son realmente orgánicos. ¿Son espíritus naturales? ¿O se trata de algún tipo de espíritu elemental biológico, con una función básica que refleja los hábitos crueles de los virus del mundo real?

Ni los mismos espíritus lo saben, y otros espíritus los rechazan como aberraciones del orden natural. Lo que sí se sabe es que los espíritus-virus se mueven en masa, viajando como enormes enjambres de cápsulas de proteínas insectoides, con piernas brincadoras hechas de lípidos. Viven para enjambrar y consumir, ganando Esencia del mismo modo que otros espíritus: engendrando a más como ellos, y provocando la enfermedad allí por donde pasan.

## **Espíritus de Lugar**

Los espíritus de lugar son, algo más que simplemente espíritus naturales o artificiales, pues engloban todo lo que se encuentra en su lugar. Aún así, es raro que un lugar concreto del mundo real posea la suficiente emoción e historia para despertar todo el lugar como un espíritu. Cuando ello sucede, suele ser algo tumultuoso en la Sombra: el lugar se estremece al despertar, y atrapa violentamente o consume cualquier espíritu que antes formara parte de ese lugar.

Estos espíritus suelen surgir a causa del interés de la humanidad en el lugar. Una calle, vecindario o ciudad famosa tiene su propia resonancia a causa de los humanos presentes y de su historia. En esos casos, los espíritus suelen parecer humanos, arquetipos de los humanos del lugar. No obstante, algunos de estos espíritus alteran su imagen, abandonando su apariencia humana para asemejarse a espíritus masivos del territorio entero. En cambio, los espíritus de lugar nacidos de áreas naturales raramente tienen apariencia humana. Su consciencia no nace de emociones humanas reflejadas (aunque pueden ser moldeados por ellas con el tiempo), pues muchos de ellos han existido durante mucho más tiempo que lo que la humanidad cree.

Los espíritus de lugar (naturales o artificiales) mucho más que elementales del agua, sino que pueden englobar todo lo que engloba el lugar (animales, plantas, accidentes geográficos, muerte, erosión, casas, calles, fábricas, coches...). A causa de ello, los espíritus de lugar son muy poderosos. Algunos son tan poderosos (como el espíritu del Océano Pacífico, o Gea, el supuesto espíritu de toda la Tierra), que son inescrutables e invisibles, tan distantes de este mundo que nunca se les ve (aunque a veces se les oye o se les siente).



## Lúnulas

Las sirvientes de Madre Selene se encuentran entre los mayores aliados de los hombres lobo Exiliados, aunque también entre los más enigmáticos y peligrosos. Las Lúnulas son tan mutables y caprichosas como Madre Selene, como puede descubrir cualquier Exiliado que no las trate con suficiente consideración.

Se conoce muy poco sobre las Lúnulas. Se sabe que las Lúnulas ligadas a una fase lunar son más fáciles de localizar durante esa fase, en la que tienen una actitud más amistosa. Estas Lúnulas aparecen voluntariamente durante su propia fase, mientras que en cualquier otra deben ser invocadas en contra de su voluntad (lo que es una práctica muy peligrosa). Las Lúnulas menores no ligadas a ninguna fase (como los Secretos o las Luces Trémulas) pueden ser encontradas en cualquier fase de la Luna. Todas las Lúnulas cambian de personalidad y actitud cambia según el rostro que Selene muestra: Cuando hay luna llena y su luz ilumina al Reino Umbrío, son agresivas, exigentes y peligrosas. Cuando oculta su rostro, son sigilosas y sutiles. Aunque los Coros lunares son bien conocidos, sus Discantes (si existen) son un misterio.

Todas las Lúnulas son capaces de cambiar de forma hasta cierto punto. Según su coro y la fase actual de la luna, pueden aparecer como bestias abstractas, humanos, fusiones químicas de ambos, o incluso objetos inanimados o imitaciones de hombres lobo. Son de los espíritus con mayor diversidad de forma, y lo único que tienen en común es el brillo lunar (aunque no siempre con fuerza). Quienes buscan ayuda de las Lúnulas en la Luna Nueva suelen fracasar en su empeño, a no ser que estos espíritus celestiales deseen ser encontrados. Y aunque suele ser más fácil encontrarlas en Luna Llena, también se comportan de modo más agresivo y peligroso. Sea como sea que aparezcan, las Lúnulas de los cinco coros asociados a las fases de la luna casi siempre pueden discernirse por una marca de su fase lunar, ya sea una marca brillante, un tatuaje incandescente, o un talismán de plata.

A diferencia de cualquier otro coro espiritual, no hay ninguna manada de hombres lobo que haya sido capaz de seguir *exitosamente* a una Lúnula como tótem espiritual. Las leyendas hablan de manadas Uratha que, tras dedicarse a un espíritu de un coro lunar, se volvieron completamente locos cuando la Luna entró en la fase de su tótem. Superados por una Rabia incontrolable que destruyó toda esperanza de razonar con ellos, su furia desenfrenada sólo pudo ser detenida mediante el esfuerzo combinado de otras manadas locales que trataron con sus hermanos enloquecidos. Extrañamente, las Lúnulas no son más reacias que cualquier otro espíritu a actuar como los patrones de una manada de hombres lobo, pese a que los desastrosos resultados probablemente son perfectamente conocidos. Tal vez estos celestiales tienen una mente demasiado alienígena para preocuparse por los pésimos resultados de su patronazgo. O tal vez es su pequeña venganza por el patronazgo de auspicio que están obligadas a entregar a la prole mestiza de su madre.

### Ejemplos

<b>Coros</b>	<b>Descripción</b>
<b>Luces Trémulas</b>	Lúnulas menores, que actúan como los representantes de Madre Selene ante otras cortes espirituales y los Hombres Lobo.
<b>Secretos</b>	Lúnulas menores que reúnen información y oyen todo lo susurrado bajo la luna.
<b>Ralunim</b>	El Coro de la Luna Llena.
<b>Cahalunim</b>	El Coro de la Luna Gibosa.
<b>Elunim</b>	El Coro de la Media Luna.
<b>Ithalunim</b>	El Coro de la Luna Creciente
<b>Irralunim</b>	El Coro de la Luna Nueva



## Heliones

Los sirvientes de Helios, el espíritu del Sol, no suelen ser vistos en los cielos del Reino Umbrío. Muchas veces son confundidos con espíritus del fuego particularmente poderosos. Tal vez no sea del todo un error. La Progenie del Gran Helios puede estar formada por espíritus del fuego, aunque nacidos del infierno nuclear del sol, en vez de los fuegos menores de la tierra. Sea como sea, su actitud es mucho más mutable que la de los Elementales de Fuego terrestres.

Sea cual sea su origen, los espíritus de Helios raramente son amistosos con los Uratha (se rumorea que el Celestino del sol jamás los perdonó por el asesinato del amante de su hermana). Al igual que con las Lúnulas, apenas se sabe nada de los Heliones, y es casi imposible comprenderlos suficientemente bien como para identificar a sus Discantes.

### Ejemplos

<b>Coros</b>	<b>Descripción</b>
<b>Ardientes</b>	Muy similares a los espíritus del fuego.
<b>Calóricos</b>	Espíritus de calor y de nutrición.
<b>Illuminadores</b>	Espíritus que aparecen para aclarar la visión y disipar la oscuridad de un territorio; muy hostiles hacia las perdiciones
<b>Quemadores</b>	Agresivos rayos de sol, frecuentemente enfrentados a los espíritus conceptuales de la oscuridad y la noche.

## Magath (Espíritus Híbridos)

Los espíritus híbridos (llamados *magath*) son los parias del mundo espiritual. Aunque no son ni odiados ni temidos, no tienen lugar en las cortes espirituales. Son culpables de desafiar el orden natural de las cosas, y consumir demasiada Esencia con una resonancia no acorde con su naturaleza. Tal vez consumieron a otros espíritus distintos a sí mismos, o tal vez se vio obligado a morar en un entorno con una resonancia natural no adecuada para ellos.

Estos cruces son rechazados o destruidos por las cortes naturales y artificiales, desde el mismo momento en que surgen. Este repudio provoca que muchos magath busquen poder consumiendo a otros espíritus, sea cual sea su coro o Discante. Cuanto más poderoso sea un magath, menos se parecerá a nada de la Tierra. Pero a la vez, ello atraerá la atención de las cortes espirituales y de los hombres lobo, que tratarán de cazarlo y destruirlo. Por ello, muchos Híbridos cruzan la Celosía para convertirse en Poseídos.

Por su propia naturaleza, los Magath no tienen ni Coros ni Discantes. La mayoría de ellos (pero no todos) son el resultado de un cruce entre espíritus naturales y artificiales. A veces grupos de Híbridos forman (por supervivencia) Discantes, progenies o Panteones temporales, dedicándose a cazar entre todos a cualquier espíritu que se cruce en su camino (lo que a la vez provoca que se vuelvan más y más extraños). A causa de sus naturalezas distorsionadas, estas alianzas raramente duran. Aún así, son capaces de crear problemas significativos a corto plazo. Tales agrupaciones pueden distorsionar el mundo físico, creando personas, plantas y animales híbridos (atribuidos por la humanidad a mutaciones causadas por fugas radioactivas).

Los Magath son criaturas más bien propias de sueños febriles, entidades horriblemente ensambladas que han enloquecido a causa de sus naturalezas divididas. Los mitos y leyendas están llenos de imágenes que podrían representar a los Híbridos. Muchos de los dioses, ángeles y espíritus de diversas religiones poseen características más bien propias de los Magath. Aunque no se puede afirmar que tales seres sean las representaciones literales de los Magath, algunos Híbridos *podrían* haber cruzado la Celosía y haber contribuido a dar forma a los mitos y leyendas de antiguas civilizaciones.



## Política Espiritual

### Rango

Los espíritus son criaturas de rango y posición. Cada espíritu (hasta uno recién despertado) es consciente de su lugar en el mundo, y lo ejerce como se espera de él, obedeciendo a espíritus más poderosos de su mismo coro (hasta que pueda consumir a otro y volverse más poderoso). Parece que los espíritus se esfuerzan a lograr una forma perfeccionada de sí mismos, devorando a otros de su mismo tipo para volverse versiones más idealizadas de lo que representan (y así lograr más respeto de otros espíritus).

Los espíritus de varias especies suelen recibir mayor respeto que los de un único campo. Los espíritus de una sola especie rara vez superan el rango de Yaglino menor, mientras que los que abarcan varios campos pueden llegar a Incarna. No confundir los espíritus de varias especies (que abarcan varios campos relacionados entre ellos) con los Magath (espíritus híbridos que ya no pertenecen a ningún coro).

Ofrecemos aquí un listado de los diversos rangos de los espíritus, con su nomenclatura correspondiente. A cada rango le corresponden dos nombres, según se emplee la nomenclatura de los Hombres Lobo o de los Magos. A lo largo de este documento se empleará en exclusiva la terminología de los hombres lobo, puesto que hace referencia exclusiva a los espíritus de la Sombra. En cambio, la nomenclatura de los magos (que proviene de una clasificación del siglo XIX) es más amplia, y con ella se puede referir tanto a espíritus umbríos como a entidades astrales u otro tipo de criaturas espirituales.

Rango	Nombre (Hombre Lobo)	Nombre (Mago)
1	Gaflino Menor	Escudero / Paje
2	Gaflino Mayor	Caballero
3	Yaglino Menor	Barón o Baronesa
4	Gaflino Mayor	Conde o Condesa
5	Incarna / Dios Menor	Marqués o Marquesa / Dios Menor
6	Incarna / Dios Intermedio	Príncipe / Dios Intermedio
7	Incarna / Dios Mayor	Duque o Duquesa / Dios Mayor
8	Celestino Menor (Selene, Helios) *	Rey o Reina (los Planetas)
9	Celestino Mayor (Gea, Selene, Helios) *	Emperador o Emperatriz (las Formas Platónicas)
10	Más allá del concepto de espíritu (¿Gea?) *	Más allá del concepto de espíritu (Impulso Inmutable, Ain Soph)

(\*) *Nadie sabe exactamente los Rangos de estas entidades y quien es superior a quien.*



## Cortes Espirituales

Los varios coros de una región forman grupos de poder competitivos, enfrentándose entre ellos por el dominio (y dentro de cada coro, las Discantes luchan entre ellas por el poder). Para tratar con los espíritus de una zona es importante conocer sus estructuras de poder locales, pero hay que tener en cuenta que los espíritus pueden ser tan manipuladores como cualquier humano (dentro de los límites de respeto hacia los espíritus de rango superior).

Los espíritus reclutan activamente a otros espíritus para sus cortes. Es posible reclutar a un espíritu de un coro (o incluso categoría) absolutamente distinto al de la corte ofreciéndole Esencia con la resonancia adecuada para el coro reclutador. Si el espíritu reclutado continúa recibiendo esa Esencia durante tantas semanas como su Aguante, se convertirá en miembro de esa Corte y buscará Resonancia más acorde con su nueva corte que con su alianza original.

## Progenies

Mientras que los Coros y Discantes están unidos por Resonancias innatas, una Progenie es una alianza de espíritus de diversos coros o discantes por razones políticas. Aunque los espíritus son depredadores guiados por su naturaleza básica, también son poseedores de una inteligencia inhumana, y no se limitan a adaptarse a su entorno, sino que lo manipulan. Algunos espíritus forman alianzas, uniéndose para maximizar la Esencia que obtienen y comparten, y el poder que poseen en su entorno. Se trata de una alianza egoísta, por supuesto, pero una alianza que les permite a todos ser egoístas y sobrevivir.

Las Progenies están formadas por espíritus con un trasfondo común, todo y que sus naturalezas pueden variar, para así maximizar la Esencia obtenida. Si la Progenie fuera demasiado diversa, la Esencia obtenida sería demasiado dispar, y a la larga de mínima utilidad para la progenie. Es mejor tener espíritus con similares influencias para crear las condiciones necesarias para la obtención de esa Esencia. Del mismo modo, que algunos espíritus suelen ser comunes en una progenie, no implica que todos los espíritus de ese tipo pertenezcan a ella.

Las progenies raramente están bien organizadas, pues apenas hay reglas que indiquen que espíritus pueden pertenecer a ellas, salvo la de similitud. A continuación ofrecemos los distintos tipos de Progenies que existen:

- **Progenies Errantes:** Estas progenies no están ligadas a un lugar en concreto, sino que por la naturaleza de sus espíritus viaja por la Sombra para obtener su comida.

- **Progenies Territoriales:** Las progenies territoriales centran sus relaciones simbióticas en un lugar o entorno concreto, adecuado a su naturaleza. Estos espíritus reclaman el dominio de un territorio y trabajan juntos para mantenerlo. La resonancia resultante es una mezcla de resonancias adecuada para todos ellos.

## Domirios y Parteones

Una Progenie es una relación natural y simbiótica entre espíritus. Pero hay otros espíritus que están atrapados en crueles ensamblajes de entidades que les ofrecen poco en reciprocidad. Normalmente, una poderosa entidad logra controlar a muchos otros espíritus. Se trata de un control imperfecto, aunque firme. La entidad puede organizar el acceso a una red de loci, tener poderosas Influencias que le permitan actuar sobre el mundo, o ser el primero en beneficiarse del flujo de Esencia. Este poderoso espíritu amenaza, soborna u obliga del modo que sea a espíritus menores para que le sirvan.

Aquellos que no obedecen son exiliados o debilitados, tal vez incluso humillados para convertirse en algo que su naturaleza no desea. No tiene porque ser un único espíritu poderoso. Puede tratarse de un ministerio de poderosos espíritus que controlan un territorio del mismo modo que una banda humana controla un vecindario. Lo que realmente diferencia esta situación de una Progenie es que ésta es antinatural, normalmente basada en relaciones de amenaza o parasitarias entre los espíritus.



El territorio gobernado por tales espíritus suele ser conocido como un “dominio”, aunque también puede aplicárseles otros nombres (territorio, reino, principado). Los espíritus que gobiernan el dominio en cuestión reciben con frecuencia el nombre de “panteón”, aunque también pueden recibir otros nombres (burocracia, corte, orden). Un mismo dominio puede incluir a una o varias progenies cooperando para mantener el poder, o puede estar bajo el yugo del gobierno despiadado de un único espíritu.

Hay varias maneras distintas de organizarse un gobierno de un panteón:

- **Gobierno de Bandas:** Varios espíritus de poder similar se unen para controlar una región. No es un crecimiento natural. En una Progenie, los elementos de un bosque (árboles, animales...) se unen en simbiosis entre sí para controlar la zona. Aquí es una alianza artificial de espíritus que (aunque pueden estar relacionados) no tienen porqué tener relación con la zona, y toman el poder por la fuerza, alterando el mundo físico hacia su agrado. Son los primeros en consumir la Esencia de la región, y todo espíritu que desee operar en él lo hace bajo su supervisión (y aquellos que osen retar su poder son consumidos).

- **Corte Feudal:** Aunque no es normal que un panteón de espíritus imite conscientemente las organizaciones nobiliarias o políticas de los humanos, sí pueden reflejarlas en estilo. Un espíritu se establece como señor de un dominio, y permite a otros espíritus cazar y actuar en la zona, pero bajo su aprobación. Los otros espíritus deben ofrecerle Esencia o favores, y a cambio reciben pequeñas preferencias y, obviamente, se les permite estar intactos. El equilibrio en tales bloques de poder es siempre tirante, pero es mejor que otros tipos de gobierno. Aunque todo está en manos de la casta resonante del espíritu rey, sus menores al menos pueden seguir actuando *mayoritariamente* como siempre.

- **Dioses y Monstruos:** Esta es una versión mucho más cruel de la corte feudal, en la que uno o varios espíritus poderosos gobiernan sobre sus inferiores. En este caso, los poderosos son amos tan aterradores que no necesitan ofrecer nada para mantener a los espíritus menores a raya, salvo amenazas y la fuerza. Un dios loco en el centro de tal red destruye a quienes rechazan su gobierno y no le ofrecen adoración.

¿Cuáles son los beneficios que comporta este tipo de organización?

Los espíritus al cargo de un dominio (el panteón o el señor) tienen varias cosas que hacer y que ganar si mantienen el poder. El control de la Esencia es vital, aunque ello requiere el control de la resonancia de la zona. Si el espíritu puede alterar la resonancia local a su favor, entonces ese espíritu puede cosechar la Esencia. Y si es lo suficientemente poderoso, puede asegurarse de ser el primero en alimentarse de ella. Cuando otros espíritus intentan entrometerse, el espíritu dominante (que puede tener ayudantes que colaboren en asegurar su autoridad) les “muerde” fuerte, y deja que todo el mundo sepa quien es el “gran perro” local. Así, el primer (y a veces *único*) beneficio de este tipo de gobierno es la Esencia.

El control de la Esencia no tiene porqué ser una simple cuestión de fuerza bruta. Algunos espíritus son astutos y ofrecen cosas a cambio de la Esencia: protección, favores, conocimientos. Estos tratos raramente son tan puros como la Esencia deseada inicialmente, pero los espíritus menores son lo bastante sabios para no desafiar al señor. Un espíritu señorial puede fácilmente girar las tablas contra uno menor, y lo que parecía un trato favorable puede acabar siendo una amenaza despiadada. Los espíritus poderosos no soportan la insolencia.

Veces, la Esencia se obtiene mediante adoración. Aunque no todos los espíritus pueden ganar poder así, algunas de las entidades más poderosas pueden cosechar Esencia del acto de veneración. Ya sean espíritus, hombres lobos, humanos o quien sea que le venere, no importa. La adoración es adoración, un dios es un dios y la Esencia surgida de esta relación es más dulce que ninguna otra.



El espíritu o espíritus dominantes de la zona ganan Esencia porque su presencia continua les asegura que la resonancia más adecuada eventualmente se filtrará en el dominio. Las acciones e Influencias del espíritu (o espíritus) al cargo propiciará la generación de resonancia adecuada, lo que le supondrá más Esencia para ellos. Esto también obligará a los espíritus inferiores a consumir esta Esencia resonante con el panteón dominante (que no tolerará que no lo hagan). Pronto esos otros espíritus comenzarán a adquirir características similares al panteón dominante, a causa de esta Esencia, volviéndolos más acordes con él. Quienes no lo hagan son aplastados sin piedad. De esta manera, poco a poco se uniformiza la resonancia de la zona, y todos los espíritus comparten características comunes con el panteón dominante.

¿Y que hay de los beneficios para los espíritus inferiores del dominio? Los beneficios son pocos, pero innegables. A muchos se les permite conservar una pequeña porción de poder, y al menos sus señores los mantienen a salvo de elementos externos. A algunos hasta les es permitido atender a su naturaleza (hasta que ello disgusta al panteón en el poder, por supuesto).

## Lúnulas, Heliones y otros Celestiales

Las Lúnulas, Heliones y otros espíritus de los otros planetas del sistema solar son cartas libres en la política espiritual. Sus preocupaciones no se limitan a este mundo, sino también a sus respectivos cuerpos celestiales. Tanto el Sol como la Luna tiene sus propias categorías y coros de espíritus de sus zonas nativas de la Sombra (aunque las diferencias entre cada coro pueda parecer incomprensible desde un punto de vista terráqueo).

Se cree que los otros cuerpos celestes también tienen sus propios coros: bien podría tratarse de extraños espíritus que a veces aparecen en la Sombra, tal vez explorando nuevas áreas, o tal vez exiliados de los suyos.

El Legado de Magos llamados los *Tres-Veces-Grandes* está especializado en tratar con los espíritus celestiales. Concretamente, tratan con las cortes celestiales de los planetas del Sistema Solar, aunque bajo una visión Ptolemaica geocéntrica. En ella, la Tierra como centro del universo y el resto de planetas (Sol, Luna, Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno) giran a su alrededor. Curiosamente, no se han encontrado espíritus de los planetas descubiertos más recientemente, lo que para ellos es la prueba de que su cosmología es la correcta.

## Guerra Espiritual

A veces los espíritus van a la guerra. A veces puede tratarse de simples escaramuzas entre cortes espirituales, o descantes, por el dominio de un territorio o de un coro. Pero a veces puede tratarse de terribles acontecimientos, arrasando territorios enteros de la Sombra, y provocando grandes daños a sus análogos físicos (con terremotos, explosiones, incendios, extinciones...). Hay leyendas de grandes guerras entre espíritus en el pasado que provocaron la extinción de especies enteras en el mundo físico, cuya descante espiritual fue exterminada en el espiritual.

Muchos espíritus no temen la muerte como la temen los humanos y animales. Mientras su equivalente material sobreviva, el espíritu probablemente se reformará a partir de los restos efímeros que sobreviven a su disolución. Las batallas espirituales no finalizan con cadáveres en el campo de batalla, sino que los combatientes fallecidos se disuelven en modos apropiados para su coro. Lentamente, la efímera que compone el corpus del espíritu logra regresar al análogo material del espíritu (o si ya no tiene, a su hogar en la Sombra). Una vez reformado, se vuelve a reunir con otros espíritus de su coro o descante. Las viejas rivalidades vuelven a surgir y la guerra empieza de nuevo. Por tanto, las batallas espirituales raramente sirven de nada.

No obstante, los espíritus pueden decidir destruir del todo a un enemigo espiritual, no simplemente descorporarlo. Ello contamina al asesino con una gran mancha de resonancia negativa. Ese espíritu ha dado su primer paso para convertirse en una perdición.



## Hithimu: Los Poseídos

Algunos espíritus viajan al mundo físico, donde no pueden permanecer mucho tiempo si no se atan en alguna parte. Algunos se anclan en un objeto inanimado, pero siempre que puedan, prefieren anclarse en un ser vivo, a poder ser un humano. Son los *Hithimu*, los Poseídos.

## Hithisu: Los Urgidos

Estos Poseídos surgen cuando un espíritu se ancla a una persona (mediante el Numen *Ancla Animada*) pero sin fusionarse con ella. El espíritu puede dirigir e influenciar las direcciones de la persona con quien está Anclado, y hasta poseerla brevemente. De esta manera, el espíritu, puede susurrar sus deseos a su víctima, quien sentirá impulsos inusuales de obedecer al espíritu. La víctima probablemente desconocerá la existencia del espíritu, y tratará de racionalizar esos impulsos que siente.

## Duguthim: Los Reclamados

Otros espíritus van más lejos y buscan una fusión total con la persona a la que se unen. Estos espíritus buscan personas con las que compartan resonancia (un espíritu de la muerte con un asesino, un espíritu de árbol con un ecologista...). Para ello empleará el Numen Reclamar, y si tiene éxito se fusionará con su víctima, creando un ser totalmente nuevo en el proceso. Otros son el producto de un espíritu que lleva tiempo (desde semanas a años) Urgiendo a alguien. La víctima acaba creyendo que sus cambios de conducta y de aspecto son absolutamente naturales, lo que permite al espíritu que lo Urge fundirse con él y convertirlo en un Reclamado.

El cambio no es instantáneo. Al principio el sujeto seguirá su rutina habitual, pero sus conocidos notarán algo raro (aunque él se sentirá mejor que nunca, sin ser consciente del cambio). Poco a poco su cuerpo se alterará y tendrá recuerdos del Reino Umbrío. Al principio reaccionará con miedo y recelo, y se ocultará, pero finalmente acabará aceptando su nueva situación. Finalmente, se sentirá excitado con el cambio, lo que indicará que su personalidad ya se ha fusionado totalmente con la del espíritu invasor. A lo largo de este proceso su apariencia también cambiará, adquiriendo rasgos del espíritu con el que se ha fusionado.

## Nanutari: Los Ladrones Espirituales

Los Nanutari no son Poseídos propiamente dichos, pues su control del individuo es más superficial. Urgir o Reclamar a alguien requiere su tiempo y esfuerzo, y no todos los espíritus se lo pueden permitir. A veces, simplemente se limitarán a tomar el control directo del cuerpo de su víctima, sin llegar a unirse a ella.

Los Ladrones Espirituales conservan sus recuerdos y adquieren los de su víctima, aunque absolutamente descontextualizados, sin llegar a comprenderlos. A causa de ello, desatenderá aspectos como la higiene personal y la estética, y en pocos días parecerá un vagabundo. Controlar un cuerpo humano suele requerir todo el esfuerzo del espíritu, por lo que no podrá emplear ni sus Númenes ni Influencias mientras esté en él.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Heinrich von Murnau (Uxas)

**Digitalización:**  
Uxas

**Un Documento de:**  
Requiem Nocte