



# Libro I: Los Tiempos Míticos

*En el principio creó Dios los cielos y la tierra. La tierra era caos y confusión\* y oscuridad por encima del abismo, y un viento\* de Dios aleteaba por encima de las aguas. Dijo Dios: «Haya luz», y hubo luz. Vio Dios que la luz estaba bien, y apartó Dios la luz de la oscuridad; y llamó Dios a la luz «día», y a la oscuridad la llamó «noche». Y atardeció y amaneció: día primero.*

Génesis, 1-5

## Título I: Los Orígenes

\* 13.700.000.000 AC – Origen del Universo:

### **Teoría del Big Bang:**

El tiempo y el espacio nacen tras una gran explosión desde un punto infinitamente pequeño y denso.

La época de Planck es el más temprano período de tiempo en la historia del universo, entre cero y  $10^{-43}$  segundos, durante el cual las cuatro fuerzas fundamentales están unificadas y no existen partículas elementales. El universo en sus primeros momentos está lleno homogénea e isotrópicamente con una energía muy densa y con una temperatura y presión concomitante. Se expande y se enfría, experimentando unos cambios de fase análogos a la condensación de vapor o la congelación de agua, pero relacionados con las partículas elementales.

Aproximadamente  $10^{-35}$  segundos después de la época de Planck un cambio de fase causa que el universo se expanda de forma exponencial durante un período llamado inflación cósmica. Al terminar la inflación, los componentes materiales del universo quedan en la forma de un plasma quark-gluon en donde todas las partes que lo forman estaban en movimiento en forma relativista. Con el crecimiento en tamaño del universo, la temperatura bajó.

A cierta temperatura, debido a un cambio todavía desconocido llamado bariogénesis, los quarks y gluones se combinan en bariones como el protón y el neutrón, produciendo de algún modo la asimetría observada entre materia y antimateria. Las temperaturas aún más bajas conducen a nuevos cambios de fase que rompen la simetría al dar su forma actual a las fuerzas fundamentales de la física y a las partículas elementales. Más tarde unos protones y neutrones se combinan para formar los núcleos de deuterio y de helio en un proceso llamado nucleosíntesis primordial.

Al enfriarse el universo, la materia gradualmente deja de moverse de forma relativista y su densidad de energía comenzó a dominar gravitacionalmente sobre la radiación. Pasados 300.000 años, los electrones y los núcleos se combinan para formar los átomos (mayoritariamente de hidrógeno). Por eso la radiación se desacopla de los átomos y continua por el espacio prácticamente sin obstáculos. Ésta es la radiación de fondo de microondas.



\* **12.700.000.000 AC – Formación de estrellas y galaxias:** Al pasar el tiempo, algunas regiones ligeramente más densas de la materia casi uniformemente distribuida crecieron gravitacionalmente haciéndose más densas, formando nubes, estrellas, galaxias y el resto de las estructuras astronómicas que actualmente se observan.

\* **5.000.000.000 AC – Origen del Sistema Solar:** Comienza a formarse el sistema Solar, con una gran "protoestrella" en el centro. Los planetas quedan en órbita a diferentes distancias de la estrella y su campo gravitatorio atrajo "restos de materia espacial" aumentando sus masas.

\* **4.500.000.000 AC – Origen de la Tierra:** Los procesos de desintegración radioactiva y la energía liberada por los impactos de materia proveniente del espacio calientan la Tierra, que comienza a diferenciarse en una costra que se enfría y un núcleo que incrementa su temperatura. Los impactos en la superficie, y el comienzo de fenómenos volcánicos liberan vapor de agua, anhídrido carbónico, metano, amoníaco y otros gases en la atmósfera en desarrollo.

\* (4.500.000.000 – 560.000.000 AC) – **Eón Precámbrico:** Caracterizado por el enfriamiento de la corteza terrestre, una intensa actividad volcánica, la formación de los mares y la aparición de las primeras formas de vida.

\* **2.500.000.000 AC – Origen de la vida en la Tierra:** Algunas moléculas complejas consiguen unirse, en un ambiente cálido y húmedo, para formar los primeros organismos orgánicos, principio de la vida.

\* **560.000.000 AC – Aparición de los primeros organismos pluricelulares.**

\* (560.000.000 – 250.000.000 AC (aprox.)) – **Era Paleozoica:** Las tierras emergidas (como América del Sur, Laurentia y Gondwana) tienen el aspecto de islas más o menos dispersas alrededor del ecuador terrestre. Durante esta época se producen numerosos plegamientos. El clima es todavía cálido y húmedo. Esto favorece la proliferación de los organismos pluricelulares y su posterior evolución.

\* **510.000.000 AC (aprox.) - Aparición de los primeros vertebrados y peces.**

\* **400.000.000 AC (aprox.) - Aparición del primer animal de respiración aérea, un escorpión.**

\* **350.000.000 AC (aprox.) - Aparición de los primeros anfibios y reptiles.**

\* (286.000.000 – 250.000.000 AC (aprox.)) – **Período Pérmico:** Desaparición de gran parte de los organismos marinos y rápida evolución y expansión de los reptiles. Agitación generalizada de la corteza terrestre. Emergen continentes de debajo de los mares, aparecen grandes sistemas montañosos (como los Urales o los Apalaches). Europa y Asia se unen, al igual Norteamérica con Gondwana. **De este modo, todas las masas continentales de la tierra se reunieron en una sola, llamada Pangea.**

\* (250.000.000 – 65.000.000 AC (aprox.)) – **Era Mesozoica:** El supercontinente Pangea se desmembra, y aumenta el nivel del mar. Desaparecen grandes grupos de animales como los trilobites, graptolites y peces acorazados. Se desarrollan ampliamente los vertebrados, sobre todo los reptiles. **Reinado de los Dinosaurios. Un pequeño grupo de reptiles, los Theriodontia, dan lugar a los primeros mamíferos.**

\* **65.000.000 AC- Extinción de los Dinosaurios:** Según la hipótesis más aceptada, se produjo a causa de la caída de un meteorito en la península del Yucatán.

\* (65.000.000 - 54.000.000 AC) - Retroceso de los mares, apareciendo los continentes actuales. Se alzan las Montañas Rocosas y los Andes. **Surgen los Prosimios, los primeros Primates: Purgatorius.**

\* **35.000.000 AC- Primeros Antropoides:** antepasado común de los monos, los simios y los hombres.

\* **30.000.000 AC- Aparición del Pliopiteco y del Egiptopiteco (Antropoides).**



- \* 26.000.000 AC- Aparición del Procónsul (Antropoide).
- \* 20.000.000 AC- Aparición de los primeros Hominoides: Dryopithecus
- \* (7.000.000 - 5.000.000 AC) – Separación entre los Homínidos y los Póngidos.
- \* 6.000.000 AC- Aparición de los primeros Australopithecus.
- \* 4.000.000 AC- Aparición del Australopithecus Afarensis.
- \* (3.000.000 - 2.000.000 AC) – Australopithecus Africanus.

\* 2.500.000 – **Aparición del Homo Habilis, primera especie conocida del género Homo, en África.**

- \* 1.900.000 – Aparición del Homo Erectus en África.
- \* 1.600.000 – Extinción del Homo Habilis..
- \* 300.000 A.C. (aprox.) - Aparición del Homo Neanderthalensis en Europa.

\* 200.000 A.C. (aprox.) - **Aparición del Homo Sapiens en África.**

- \* 50.000 – Extinción del Homo Erectus.
- \* 40.000 – Presencia más antigua conocida del Homo Sapiens en Europa.
- \* 30.000 AC (aprox.) - Los primeros hombres modernos (Homo Sapiens) llegan a las Islas Británicas.
- \* 30.000 AC (aprox.) - Primera población humana conocida del Japón. Sus habitantes viven de caza, la pesca y la recolección.
- \* 25.000 AC (aprox.) – Extinción de los Neandertales (por absorción o eliminación).

\*\*\*\*\* - **Poblamiento de América:** Los primeros grupos humanos llegan a América, procedentes de Asia, tras atravesar el estrecho de Bering, que en ese momento, debido a las glaciaciones, forma un puente de tierra que une ambos continentes.



## Título II: Mitología del Dios-Máquina

**Creación de los Primeros Hijos:** El Dios-Máquina crea a sus Primeros Hijos, que serán conocidos como Ángeles o Antiguos por parte de los hombres. [WoD Rb, p. 27]

**Creación del Mundo:** El Dios-Máquina construye el mundo como un lugar de descanso para sus Primeros Hijos. [WoD Rb, p. 27]

**Creación de los Demonios:** Los Antiguos desean sirvientes, y dirigen sus oraciones al Dios-Máquina, quien les da permiso para crearlos. Los Antiguos otorgan a varios animales la capacidad de andar y hablar, pero mantienen su naturaleza bestial, creciendo salvajes y violentos, por lo que son expulsados al mundo salvaje. Estos son los Segundos Hijos, que serán conocidos como Demonios por los hombres. [WoD Rb, p. 27]

**Creación de la Humanidad:** Los Antiguos crean nuevos sirvientes, los Terceros Hijos, que serán conocidos como la Humanidad. La Humanidad sirve a los antiguos pacíficamente y no conoce la muerte, pues aquellos cuyos cuerpos enferman o envejecen son enviados a dormir en la sombra de la Tierra y regresan sanos y jóvenes. [WoD Rb, p. 27]

**Creación de la Ciudad Celestial:** Los Antiguos ordenan a los hombres que construyan una vasta ciudad, tan grande que un hombre podría envejecer sin llegar a su fin. Invocando el poder del Dios-Máquina, los Antiguos elevan su ciudad hasta la cúpula del cielo, fijándola donde la órbita de la Luna cruza la del Sol, y llevando allí una tercera parte de la Humanidad como sirvientes. [WoD Rb, p. 27]

### La Caída:

**Rebelión de la Humanidad:** Algunos de los humanos de la Ciudad Celestial consideran injusto su status de esclavitud respecto a los Antiguos y rezan al Dios-Máquina, cuya única respuesta es: “**Aquello que se alza debe caer. Lo que ha caído debe alzarse de nuevo**”. Tras siete años deliberando, deciden que es la voluntad del Dios-Máquina que se alcen contra los Antiguos, y una noche, en el momento apropiado, caen sobre ellos mientras estos dormían, asesinandolos con sus propias armas e instrumentos.

**Maldición de las Furias:** Tan sólo sobreviven ocho Antiguos, conocidos como las Furias, que maldicen a la Humanidad:

- La Primera Furia es llamada Silencio, y parte hacia el centro del Sol. Maldice a la Humanidad con el olvido del arte de comunicarse con el Dios-Maquina.
- La Segunda Furia es llamada Muerte, y parte hacia la cara oculta de la Luna. Condena a la Humanidad a olvidar el camino de regreso de la sombra de la Tierra.
- La Tercera Furia es llamada Tormento, y parte hacia la estrella Venus. Condena a la humanidad a dividirse en dos seres, Hombre y Mujer, cada uno imperfecto y en busca eterna de su opuesto.
- La Cuarta Furia es llamada Miedo, y parte hacia la montaña más alta de la Tierra. Condena a la Humanidad a ser odiada y temida por todas las bestias y todas las criaturas en todas partes.
- Las cuatro Furias restantes eligen guardarse sus maldiciones y descansar bajo tierra, hasta que sea el momento adecuado de desencadenarlas.

**Caída de la Ciudad Celestial:** La Ciudad Celestial se desengancha del firmamento y cae hacia la Tierra. Los hombres tratan de escapar antes del impacto. Algunos emplean los caminos de luz construidos por los Antiguos y se pierden entre las estrellas; otros llegan a los botes de plata y descienden seguros; pero la mayoría fallece con la ciudad cuando esta impacta contra la Tierra y se hunde bajo las olas.

[WoD Rb, pp. 27-28]



## TITULO III: MITOLOGIA URATHA

### CAPITULO I: PANGEA

#### **Pangea:**

En sus orígenes el Mundo de la Carne y el Mundo Sombra (Hisil) están interconectados, y los espíritus y humanos viajan de uno a otro reino fácilmente, y hablan la Primera Lengua. Pangea es gloriosa, pero no es un mundo de paz y amabilidad, es un mundo de cazadores, en el que los espíritus toman lo que necesitan del mundo de la carne, y en el que la muerte forma parte de él.

[Ww:TF, pp. 22]

**Afhal Usum (Sabios Serpientes):** Se dice que están presentes en la creación del Universo y el nacimiento de Pangea. Contemplan al mundo con maravilla cuando éste aún es joven, y rugen triunfantes al nacer Padre Lobo. Este coro de espíritus observa el mundo, pero sin intervenir nunca, y guardan los secretos más poderosos del mundo. [SC, p. 78]

#### **Idigam:**

Antes de que Pangea esté plenamente formada, el mundo las cosas que lo componen tienen menos forma que en la actualidad. En estos tiempos, aparecen los Idigam, poderosas entidades de gran poder y una forma casi incomprensible. [Ww:TF, pp. 22, 37] [HG:TR, p. 76]

#### **Celestinos:**

Los espíritus de mayor rango, espíritus de cuerpos planetarios o entidades de igual importancia.

- **Gea:** Encarnación del espíritu de la Tierra.

- **Helios:** El espíritu del Sol, Señor del Día, hermano de Selene. Siempre distante e inmutable.

- **Amahan Iduth (Madre Selene):** La Luna, Reina del Mundo Sombra y de la Noche, hermana de Helios. Tan mutable y cambiante como sus múltiples rostros.

**Según los Puros,** los espíritus más viejos saben que Selene es un espíritu traicionero.

- **Urfarah (Padre Lobo):** Señor de los Confines, es el mayor de los cazadores, y deambula por las fronteras entre los mundos físico y sombra, manteniendo todo en su lugar. Caza a los humanos y espíritus que deambulan demasiado por su mundo opuesto, y les obliga a regresar al suyo.

[Ww:TF, pp. 22] [LotF, pp. 20, 46, 48] [TP, p. 67]

#### **Primogénitos:**

Poderosos Incarnas hijos de Padre Lobo y espíritus-loba, que ayudan a Urfarah a cazar. En la mayoría de relatos (aunque no en todos), cada Primogénito es hijo de una madre distinta.

Algunos Uratha creen que la progenie original de Padre Lobo tenían más en común con el Canis Dirus prehistórico (actualmente extinguido) que con el Canis Lupus (el lobo actual), pero que a lo largo de los milenios, evolucionaron hacia sus aspectos actuales.

Según los Puros, a diferencia de los espíritus más viejos, los Primogénitos desconocen la naturaleza traicionera de Selene, pues crecen escuchando los aullidos de admiración de Padre Lobo hacia ella.

- **Huzuruth-Ur (Lobo Monstruoso):** El más viejo, fuerte y cruel de sus hermanos. Es la nobleza salvaje encarnada. Su ferocidad está templada por su egoísmo, su frialdad y por su gran malicia, aunque templada por astucia instintiva y astucia primaria. Algunos Uratha creen que Huzuruth-Ur es hijo de Padre Lobo y de una poderosa espíritu de Canis Dirus.



- **Skolis-Ur (Lobo de Invierno):** El segundo más viejo de sus hermanos, tiene la responsabilidad de cuidar de ellos cuando Padre Lobo está ocupado en otros asuntos. La mayoría de historias lo consideran el leal beta de la manada, siempre detrás de Lobo Monstruoso, el más viejo de todos. No obstante, algunos relatos lo consideran el alfa.

- **Fenris-Ur (Lobo Destructor):** El mejor guerrero entre sus hermanos, y el más tozudo de todos. Cuando Padre Lobo caza, Fenris es el más feroz y sangriento de sus hermanos, el primero en saltar a la batalla y el último en soltar sus colmillos de la garganta de su presa. No obstante, su ferocidad está templada por su fuerte disciplina. Algunos Garras Sangrientas afirman que era el más antiguo de sus hermanos.

- **Hathis-Ur (Lobo Plateado):** Nacido de la más noble y majestuosa de las espíritus-loba, nace igual de majestuoso y noble que su madre. Su pelaje, aunque plateado, no es de plata verdadera, sino gris y brillante. Está obsesionado con mantener Pangea pura de las influencias corruptas.

**Según los Exiliados,** a causa de su nobleza, cree que él debería ser el alfa de su manada, por encima incluso de Padre Lobo.

**Según los Puros,** en su juventud, Hathis admira a Selene. Como todos los lobos, aúlla a su belleza, pero también siente algo más, una admiración distante y platónica hacia ella, aunque no lujuriosa. Disfruta ante su belleza, y llora en las noches en que está distante y oscura.

- **Kamduis-Ur (Loba de la Muerte):** La más silenciosa y solitaria entre sus hermanos, quien continuamente pregunta a Padre Lobo aquello que no comprende.

- **Hikaon-Ur (Loba Negra):** Una excelente cazadora de noche, absolutamente silenciosa, capaz de atacar desde las sombras y regresar a ellas sin ser detectada. Vigila a sus hermanos cuando estos descansan tras un agotador día de caza.

- **Sagrim-Ur (Lobo Rojo):** El más curioso e ingenioso de sus hermanos, trata de aprender el porqué de todas las cosas y que pasaría si cambiaran. Pregunta a Padre Lobo sobre ello, pero nunca queda satisfecho con sus respuestas. Algunos creen que es el favorito de padre Lobo, mientras otros opinan que Padre Lobo detesta la naturaleza inquisitiva de su hijo. En algunos relatos es gemelo de Gurim, aunque sin compartir la enfermedad de éste.

- **Gurim-Ur (Lobo Rabioso):** Salvaje y cruel como ninguno de sus hermanos, pero débil y cobarde también. Su nacimiento es difícil, pues la loba espíritu que lo engendra cae enferma y se consume, y su Esencia se vuelve corrupta. Gurim-Ur nace de esta Esencia corrupta, siendo un espíritu enfermizo, afectado por la misma dolencia que su madre. En algunos relatos es gemelo de Sagrim.

[Ww:TF, pp., 34-35, 84-97] [LotF, pp. 29-48] [TP, p. 67]

### **Maeljin:**

Terribles Incarnas que reflejan los impulsos más destructivos, violentos y crueles del mundo, y que desean prolongar la agonía del mundo para crecer en poder hasta que éste llegue a su fin. Algunos los ven como demonios, mientras que otros los consideran manifestaciones de los “Viejos Dioses”. Para los Uratha son simplemente los Maeljin. Afortunadamente, no actúan concentradamente, sino que cada uno trata de conseguir sus propios objetivos por su cuenta.

El nombre “Maeljin” no proviene de la Primera Lengua, y se desconoce de que idioma deriva y su significado.

- **Carnala, Dama de la Lujuria:** Suele aparecerse como una mujer esbelta con ojos violetas, labios color ciruela, cuya voz tiene un ronroneo felino. Su piel se mueve como si tuviera gusanos debajo de ella, y desprende un olor de carne podrida.

- **Mammon, Alimentador de la Avaricia:** Suele aparecerse como un ángel esquelético, con piel de alabastro y alas demacradas de murciélago. Los huesos de sus alas parecen delgados y frágiles, y la piel de estas parece haber sido extraída de una docena de víctimas, tanto humanas como animales.

- **Maastrac, Maestro de la Envidia:** En cualquier forma que adopte babea saliva ácida y es incapaz de hablar coherentemente. Se dice que su boca está llena de los dientes mal puestos de muchos animales (tiburones, cocodrilos, osos, jaguares...), lo que contribuye a su voz gruñiente.



- **Baalphegor, Rey de la Gula:** Se dice que es una serpiente gigante y engordada, con encías sangrantes y escamas oxidadas que se parten y supuran por estirarse demasiado. Sus susurros y llantos resuenan por los cráteres que abre para sí mismo, interrumpidos cuando la serpiente abre su boca para alimentarse.
- **Lamashtu, Califa de la Soberbia:** Algunas leyendas afirman que originalmente fue un ángel caído de piel azul, cuya misión era supervisar a todas las bestias de las profundidades oceánicas.
- **Beliar, Esclavo de la Pereza:** Se cree que es el más débil de los Maeljin, pero poseedor de muchos espíritus y humanos a su servicio. Algunos creen que los cristianos lo confundieron con Satán.
- **Asmodai, Reina de la Ira:** Suele tomar la forma de una anciana bruja, envejecida más allá de lo posible, vagando por paisajes rasgados, con una sonrisa sarcástica eterna. Su espalda está jorobada, y sus manos manchadas con docenas de colores oscuros de espíritus despellejados.
- **Pseulak, Ministro del Engaño:** Uno de los Maeljin menos activos, pasa su existencia engendrando espíritus del engaño y digiriendo aquellos que regresan a él llenos de Esencia.  
[Ww:TF, p. 259] [LotF, pp. 49-56]

### Otros Incarnas:

Espíritus de poder y rango elevados, aunque inferiores a los Celestinos.

- **La Bruja de la Rueda (Zur Suhikath):** Es un poderoso espíritu, hinchado y terrorífico, que se mueve a través de los bosques primigenios y bajo las grandes montañas. Caza y mata impunemente, no para sobrevivir, sin preocuparse por el equilibrio natural del mundo, y reclama territorios que ni necesita ni mantiene, viviendo una vida de indulgencia sensual, siguiendo cada uno de sus caprichos egoístas.  
[Ww:TF, p. 38] [P, pp.114-115]
- **El Rey Pestilente:** El Rey Pestilente es un poderoso espíritu de la enfermedad y la plaga. Su aspecto es el de una gigantesca rata negra del tamaño de un mamut, y en su pelaje pueden contemplarse numerosos tumores (de los que nacen legiones de espíritus de la enfermedad). La corrupción de estos tumores es tal, que hasta el propio Rey Pestilente no puede soportarlo, y sus sentidos del gusto y el olfato se atrofian. Para compensarlo, el demonio desarrolla un sexto sentido, que le permite contemplar los muchos futuros potenciales. Aunque puede atacar a mortales y espíritus con plagas sobrenaturales, no puede hacerlo con Padre Lobo, por lo que ha de huir de él.  
[Ww:TF, p. 39] [P, p.140]
- **El Portador de la Hambruna:** Su apariencia es la de un dios-insecto con la piel amarilla y un exoesqueleto más duro que el bronce. Posee alas colosales que provocan al moverse grandes tormentas de polvo. A su alrededor, espíritus del hambre revolotean y asolan a la humanidad.  
[P, p.162]
- **Ka'an Balam (el Dios Jaguar):** Un poderoso espíritu, quien gobierna sobre los Reinos Medios con fuerza y sabiduría. [SC, p. 67]
- **Inari:** El Zorro Eterno, el más grande de los espíritus zorro. [SC, p. 607]
- **Uha:** Llamado por los Uratha "Cuervo", es un espíritu juguetón, quien disfruta retando a Urfarah a batallas de astucia y sabiduría. Aunque Padre Lobo considera estos juegos irritantes, su ira se ve templada por el hecho que Uha conoce su lugar, y nunca le desafía directamente. [SC, pp. 56-57]
- **Inari:** El Zorro Eterno, el más grande de los espíritus zorro. [SC, p. 607]

### Otros Espíritus Lobo:

Otros espíritus emparentados con Padre Lobo, aunque no tan poderosos como los Primogénitos:

- **Lobo Carroñero:** Un gran espíritu. Según algunas fuentes, podría ser hijo de Huzuruth-Ur, Lobo Monstruoso. [SC, p. 37]
- **Hermanos Lobos:** Gaflinos mayores, personificaciones de la leltad entre lobos, absolutamente fieles a los Uratha. [Ww:TF, pp. 244-245]



### **Otros espíritus:**

- **Afhal Usum (Sabios Serpientes):** Guardan los secretos del mundo y de la Sombra, sin cruzar jamás los Confines, por lo que Padre Lobo no muestra ningún interés hacia ellos. Se mantienen ocultos, sin interferir nunca en la política del mundo espiritual, y compartiendo sus secretos cuando les conviene. [SC, pp. 78-79]
- **Therifurge:** Originalmente un espíritu relativamente débil que obtiene sustento de los ciclos de las bestias y espíritus que cazan naturalmente. [LotF, pp. 49-57]
- **El Príncipe de la Carroña / el Devorador de Cadáveres:** Se sabe muy poco de esta monstruosa criatura similar a un cuervo (ni siquiera es seguro que estos dos títulos correspondan a la misma entidad). Según los escasos relatos, el Devorador de Cadáveres tiene las alas y la lengua negras, y el Príncipe de la carroña y su progenie se alimentan de cadáveres y graznan como cuervos. Se cree que este misterioso espíritu está relacionado con los actuales Halaku (Anfitriones Cuervo). [P, p.165]
- **La Serpiente de Mar:** Se trata de, una gigantesca serpiente de mar que devora ballenas, calamares gigantes y ataca a los barcos de los humanos Pangeanos. Se cree que es el progenitor de los Razilu (los Anfitriones Serpiente). [P, p.167]
- **Nam Uha:** Un espíritu cuervo, hijo de Uha (“Cuervo”). No obstante, no ha heredado la templanza de su padre, y desafía a Padre Lobo sin miedo alguno. [SC, p. 57]

## **CAPITULO II: CREACION DE LOS URATHA**

### **Origen de los Uratha:**

#### **Mitología Exiliada:**

Selene toma la forma de una mujer de carne y desciende a la Tierra, caminando por las junglas y nadando en los mares. Es la criatura más bella del mundo y tiene incontables pretendientes. El más grande y valiente de ellos es Padre Lobo.

Padre Lobo y Madre Selene se aparean, y como resultado Selene da a luz a nueve cachorros, tanto carne como espíritu, los primeros Hombres Lobos. De Madre Selene ganan el poder de cambiar de forma, de Padre Lobo ganan sentidos, fuerza y velocidad, de ambos ganan una medida de poder espiritual, pues Madre Selene es la Reina del Mundo de la Sombra y Padre Lobo es el Señor de los Confines.

[Ww:TF, p. 22]

#### **Mitología Pura:**

Madre Selene es una criatura solitaria y manipuladora, que quiere el poder de Padre Lobo. Por ello lo seduce y se aparea con él, para debilitar, pues el nacimiento de los Uratha drena la energía de Urfarah.

A medida que Padre Lobo se debilita, Urfarah comienza a instruir a sus hijos para que hereden su deberes. Selene aprovecha esta debilidad para seducirle, y así engendrar de él una progenie que lo reemplace.

Aunque Hathis-Ur está triste porqué las atenciones de Selene se dirigen a su padre, se alegra de comprobar que ello (aparentemente) produce una mejora en el estado de Urfarah, y confía plenamente en Selene.

[TP, pp. 12, 67]

### **La Primera Manada:**

Madre Selene regresa a los cielos, y Padre Lobo cría la Primera Manada. Les enseña los caminos del lobo y del hombre, de la carne y del espíritu, y les muestra los caminos del Reino de la Sombra al mundo de la carne. Padre Lobo cuida y cría adecuadamente a la Primera Manada para que le ayuden en sus deberes como guardián de los Confines. [Ww:TF, pp. 22-23]

**Según los Puros,** la crianza y entrenamiento de los Uratha mina la fuerza de Urfarah, como Selene había previsto. [TP, p. 12]



### CAPITULO III: PADRE LOBO Y LOS URATHA

#### **Urfarah (Padre Lobo):**

Padre Lobo es un guerrero. Selene ilumina su camino mientras él caza las presas más peligrosas y feroces de Pangea. Comprende el miedo pero nunca es su esclavo. Se deleita en su rabia conquistadora, pero siempre es su amo. Es un terrible asesino, pero nunca desprecia al mundo cuando está en paz ni a sus alegrías. Actúa justamente y nunca como un tirano o un truhán. [LotF, p. 63]

**Según los Puros**, Selene ataca a Urfarah con su magia, criando el germen de la locura en Padre Lobo, y se asegura que los espíritus lo encuentren en los momentos de debilidad. [TP, p. 12]

- Padre Lobo se enfrenta en numerosas ocasiones a la Maeljin **Asmodai**, la Reina de la Ira, expulsándola del mundo físico una y otra vez. [LotF, p. 55]

- Padre Lobo destruye al demonio llamado “Devorador de Cadáveres” (o “Príncipe de la Carroña”), de quien se cree que está relacionado con los modernos Halaku (Anfitriones Cuervo). [P, p. 165]

#### **Fenris-Ur (Lobo Destructor):**

Fenris es impopular en la caza ante sus hermanos, pues cuando es el primero en cazar la presa, la destroza completamente, dejando tan solo pequeños restos de Esencia esparcida para sus hermanos. Fenris y Huzuruth se detestan entre ellos, y tienen varios encontronazos a lo largo de su existencia, a causa de la falta de pureza en las acciones de este último.

[LotF, pp. 29-30]

#### **Kamduis-Ur (Loba de la Muerte):**

Padre Lobo anima a Kamduis a cuestionarse el porqué de las cosas, incitándola a abandonar su manada para viajar por toda Pangea en busca de respuestas. En un viaje épico, aprende muchos secretos y comprende que todo depredador es finalmente presa de la muerte. Su comprensión y su experiencia la ayudan a forjar pactos y alianzas con muchos espíritus con los que se encuentra. Gracias a la sabiduría y experiencia aprendida en sus viajes, Kamduis ayuda a Padre Lobo como intermediaria con muchas Cortes Espirituales.

Según algunas historias, Kamduis no tiene simpatía por Sagrim, al que considera un estúpido al buscar las respuestas a las preguntas equivocadas. Otras historias, en cambio, afirman que Kamduis y Sagrim eran espíritus hermanos, cada uno buscando respuestas de un modo admirado por el otro. Kamduis siente poco amor por Gurim, a quien ve como una rareza enclenque.

[Ww:TF, p. 87] [LotF, pp. 33, 39]

#### **Hikaon-Ur (Loba Negra):**

Hikaon reside en un bosque oscuro y negro en el mundo espiritual, donde apenas llega la luz. Se desconoce de que bosque en el mundo físico es reflejo, o si alguna vez ha tenido reflejo en él.

Hikaon admira la experiencia de cazador y la sabiduría despiadada de Huzuruth, pero detesta a Gurim. Hikaon y Sagrim sienten una gran admiración y respeto mutuos. Aunque no acaban de comprender la mentalidad y creencia del otro, ambos admiran y respetan la importancia de los deberes del otro en los caminos opuestos que caminan.

[LotF, pp. 37-38, 40]

#### **Sagrim-Ur (Lobo Rojo):**

Sagrim vigila a los rebaños humanos por todo el mundo, observando los cambios que realizan sobre el mundo espiritual cerca de sus asentamientos. Contempla sus modos de adaptarse al entorno y la sabiduría tras esa evolución. Sagrim-Ur no tiene interés en el cambio natural, sino que se pregunta que sucedería si la Creación cambiara irrevocablemente y como toda criatura reaccionaría a ello.

Sagrim suele discutir frecuentemente con sus hermanos, especialmente con Fenris-Ur y Kamduis-Ur. Siempre hay un aire de tensión entre Sagrim y Gurim. Algunos relatos afirman que son gemelos.

[LotF, pp. 39-40]



**Skolis-Ur (Lobo de Invierno):**

Skolis, el beta de los Primogénitos, corre hombro con hombro con su hermano Huzuruth, ambos cazando presas como si fueran uno solo. Mantiene fuertes enfrentamientos con Hathis, a quien considera una criatura farsante e inefectiva. Tiene choques furiosos con Fenris por trivialidades, aunque nunca llegan lo suficientemente lejos como para no perdonarse. Siente afección por su hermano Sagrim, impopular con el resto de hermanos, ofreciéndole su protección, pues admira su versatilidad y capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.

[LotF, pp. 41-42]

**Hathis-Ur (Lobo Plateado):**

Inocente y confiado (**según los Puros**), Hathis ayuda a Urfarah a mantener la confianza y la amistad con los señores espirituales, mediante su paciencia y abierta amistad hacia ellos.

**Algunos Puros marginados** creen que Selene también seduce a Hathis, y que tal vez hasta engendra prole con él. **Los Garras de Marfil consideran esta creencia blasfema.**

[TP, p. 67]

**Gurim-Ur (Lobo Rabioso):**

Se dice que Gurim (llamado el Honesto) está loco pues conoce la verdad del mundo y rechaza callar acerca de ello. Su honestidad provoca que sus hermanos le desprecien, pero Padre Lobo lo entiende y le pasa su más preciada sabiduría.

Las cacerías de Gurim tienen una vena sádica desde el principio, pues juega con su presa y en ocasiones ni siquiera la devora. Su aullido no es largo y ululante como el de sus hermanos, sino que es una risa rota y con resuello, similar al llanto de las hienas. Su salvajismo caótico es tan grande que en ocasiones casi ensombrece al de Fenris-Ur.

[LotF, p. 46] [TP, p. 48]

**Vida de los Uratha:**

Los Uratha están en la cima de la cadena alimenticia, cazan por toda Pangea sin oposición y patrullan los confines. Todos las bestias, animales, humanos y espíritus les temen. Son pastores de humanos, animales y espíritus, seleccionando cualquier rebaño, tribu o manada que crezcan de modo demasiado grande o peligroso, manteniendo el equilibrio en todas las cosas.

Algunos espíritus y tribus de la humanidad se resisten. Algunos pelean, y mediante los números, magia o fuerza, no mueren fácilmente. Padre Lobo y su manada expulsan a los peores a los confines lejanos del mundo espiritual. Otros se oponen a Padre Lobo cuando pueden y parten al comprender que no pueden enfrentarse a su Manada entera.

Los Uratha son los señores del mundo, capaces de dominar cualquier hombre o criatura. Es un tiempo oscuro para los humanos, pero una era de gloria para los Uratha.

[Ww:TF, pp. 23] [TP, p. 12]

**Los Uratha y los humanos:**

Los hombres lobo caminan entre los pueblos y ciudades humanas, apareándose con los humanos para reproducirse. Quienes se topan con ellos y sobreviven, cuentan historias acerca de ellos, pero con los recuerdos alterados a causa de la Vesania. Así, surgen numerosas leyendas que serán la base del mito del Rey Licaón, Rómulo y Remo, la idea de la licantrópica como enfermedad...

En las zonas donde no hay lobos, los Uratha en forma de bestia (o casi bestia) son fácilmente confundidos con hombres zorro, hombres chacal u hombres oso, especialmente si los testigos están bajo los efectos de la Vesania.

[SC, p. 10]

**Ritos Uratha:** Algunos ritos apuntan a la existencia de rituales Uratha mucho más antiguos que la Caída, pero las muchas historias sobre ello son contradictorias entre ellas. [LotF, p. 106]

**Sangre de Reyes:** Se dice que algunas manadas de Uratha gobiernan grandes partes del mundo, los ancestros de los Sangre de Reyes, un Círculo de los futuros Garras de Marfil. [TP, pp. 84-85]



## CAPITULO IV: OTROS ESPIRITUS

**Exilio de los Idigam:** Padre Lobo exilia a los Idigam a prisiones mucho más lejanas de lo que cualquier Uratha es capaz de llegar. [Ww:TF, pp. 22-23]

### **El Rey Pestilente:**

El Rey pestilente se mantiene al margen de la ira de padre Lobo. Habita en las profundidades de las Marcas Fronterizas, y se conforma con infligir su influencia venenosa sobre las comunidades humanas lejanas raramente visitadas por Padre Lobo y la Primera manada. Disfruta con las matanzas con sus poderes, especialmente por el daño emocional sufrido por los humanos (al fallecer sus seres queridos por la enfermedad).

[P, p. 140]

### **Ka'an Balam:**

El Dios Jaguar (al igual que otros espíritus) hace pactos con las tribus humanas de los Reinos Medios para gobernarlas. Urfarah lo permite, siempre y cuando los espíritus sepan su lugar. Pueden guiarlos y protegerlos, e influir en sus creencias, pero no volverse como los humanos, pues los mundos de la carne y del espíritu han de permanecer separados. La mayoría de los espíritus aceptan la decisión de Urfarah y se someten a sus deseos.

Ka'an Balam es un dios exigente, pero justo, que hasta impresiona a los dioses por su gobierno. Enseña a sus gentes a vivir vidas de fe y piedad, y a vivir y sentir con todo su corazón, tanto en el amor como en la guerra. Con ello, su gente aplasta a sus enemigos, viviendo vidas peligrosas pero intensas.

[SC, p. 67]

### **Muerte del Portador de la Hambruna:**

El Portador de la Hambruna trae miedo y pesar a las criaturas de Pangea, aprovechando que aún hay pocos Uratha. Padre-Lobo, en su plenitud, actúa velozmente de modo furioso y letal. Urfarah acaba con el demonio en medio de la naturaleza, rodeado de abundante vida. Tras ello, Urfarah y la Primera manada regresan a las Confines.

### **Los Srizaku (Anfitriones Langosta):**

La Esencia y el Alma del Portador de la Hambruna no desaparecen, sino que se expanden y corrompen a cientos de pequeños insectos de la naturaleza alrededor del lugar de su muerte. Su poder se impone a la naturaleza de estos insectos: sus pieles se convierten en una costra amarillenta y dura, y sus alas extienden el sabor del polvo y la decadencia al aletearlas. Así surgen los primeros Shartha. Este enjambre de langostas vuelan hacia el asentamiento humano más cercano donde se alimentan, procrean y crecen en número. Tras abandonar el poblado, sólo queda un asentamiento despoblado y un montón de huesos limpios. Ansían la carne humana por encima de todo.

[P, p. 140]

### **Los Espíritus Zorro:**

Los espíritus zorro son espíritus depredadores, pero al ser débiles han de recurrir a la astucia para cazar. De este modo, se convierten en espíritus embaucadores, actuando indiscriminadamente (y a veces cruelmente) con sus víctimas. Algunos viajan al mundo físico, para practicar sus tretas con los humanos y animales.

A Padre Lobo (llamado Hakken por ellos) no le gusta nada esta situación (según los Kitsune porque fue víctima de una treta de los zorros, aunque los Uratha lo niegan), por lo que se reúne con Inari, el más poderoso de los espíritus zorro. Le advierte que la situación debe parar, y que o bien Inari pone fin a ello, o serán las garras de Padre Lobo las que lo harán.



Inari se reúne con los zorros espíritu y les explica la situación, pero estos se niegan a cambiar de actitud, afirmando que es algo que está en su naturaleza. Inari les propone cambiar esta ligeramente, de modo que tengan que recompensar a quien sea amable con ellos, pero puedan seguir haciendo bromas a quienes les traten mal. Los espíritus zorro se dividen en dos bandos:

- **Inari Seha (los zorros que obedecen a Inari):** Aceptan la petición de Inari, y son perdonados por Padre Lobo.
- **Inari Kihar (los zorros que abandonan a Inari):** No aceptan la oferta y abandonan a Inari. Padre Lobo los perseguirá (y casi exterminará) hasta el fin de sus días.

[SC, pp. 60-61]

**Thar Akuru (el Rebaño Negro):**

Nam Uha, uno de los hijos de Cuervos, reta a Padre Lobo sin templanza. Al principio, sus tretas son inofensivas (como robarle la memoria temporalmente a Urarah), pero poco a poco se van volviendo más graves: entra al mundo físico, desafía abiertamente la autoridad de Padre Lobo, y provoca tal caos que Padre Lobo se ve obligado a cazarle

Cuando Nam Uha descubre la gravedad de su situación, introduce parte de su espíritu en una mujer humana, tras lo cual huye. Padre Lobo lo persigue por la Sombra y por el mundo físico, y una vez lo atrapa, lo destruye.

Cuando el huevo eclosiona, surge un espíritu que reclama el alma de la mujer en el proceso. Se trata de una copia exacta de Nam Uha, pero sin sentido de identidad ni de propósito, e incapaz de salir del cuerpo que ha poseído. Se trata, a efectos prácticos, de un Reclamado permanente.

El espíritu poco a poco entiende su situación y va recuperando sus Nímenes espirituales, aunque no su memoria. Para sobrevivir a la muerte de su cuerpo, imita el proceso de Nam Uha e introduce un nuevo huevo espiritual en otro cuerpo humano. Ello le deja débil durante meses, lo que acaba provocando la muerte de su anfitrión humano por enfermedad (y la del espíritu con él). No obstante, El nuevo espíritu tiene acumulada la experiencia de su progenitor para guiarle en el proceso, pero éste sigue siendo un trabajo duro.

[SC, p. 57]

**Lobo Carroñero:**

El espíritu Lobo Carroñero contempla a los Uratha con envidia, pues también desea cambiar de forma como lo hacen ellos. Tras varios intentos fallidos, observa como los humanos se visten con la piel de animales, así que mata a un hombre y se viste con su piel. Se mezcla entre los humanos sin ser detectado, y mata a un lobo para curar con su pelaje el daño sufrido por su piel humana.

Orgulloso, se muestra ante los Uratha para enseñarles su logro, pero estos lo maldicen en nombre de Padre Lobo y le quitan el rango de gran espíritu. Avergonzado, Lobo Carroñero se retira a la Sombra.

**Se desconoce si esta historia sucede poco antes o después de la Caída.**

[SC, p. 37]

## CAPITULO V: DECADENCIA DE PADRE LOBO

**Debilidad de Padre Lobo:**

El poder personal de Padre Lobo disminuye a medida que engendra prole en Madre Selene y en otros espíritus. Con el paso de muchos años, Padre Lobo comienza a perder fuerza, velocidad y sabiduría. Más y más espíritus escapan a su percepción, instaurando terribles reinos entre los humanos e hinchándose de poder, y cuando los atrapa necesita más tiempo para acabar con ellos. Algunos incluso escapan, debilitados por el combate, pero libres de todas maneras. Gradualmente, Pangea se convierte en un paraíso para los espíritus y los humanos que aceptan su gobierno, y un purgatorio para el resto.

[Ww:TF, pp. 23] [TP, p. 67]

**Según los Puros,** la debilidad de Urarah se debe a las manipulaciones de Selene, quien drenó a Padre Lobo con el nacimiento de los Uratha, lo debilitó con su entrenamiento, y lanzó su magia sobre él provocándole la locura.

[TP, p. 12]



**El Rey Pestilente:**

Padre Lobo descubre las actividades del rey Pestilente en los límites de la Creación, por lo que declara una Gran Cacería contra él. Durante meses (o incluso años), Urfarah y la Primera manada lo persiguen, pero el Rey Pestilente envía a espíritus de la plaga y a mortales enfermos contra sus perseguidores, retrasándoles y enfermado la misma tierra por donde huye.

[P, pp. 140-141]

**La Bruja de la Rueca:**

Durante la ausencia de Urfarah, Zur Suhikath, la Bruja de la Rueca, se vuelve corpulenta con la sangre de un millón de criaturas de Pangea. Sus telarañas cubren de bosques y montañas enteras a medida que reclama territorios que ni necesita ni mantiene. Poblaciones enteras son destruidas, regiones enteras devastadas, a medida que el demonio-araña consume y consume indiscriminadamente: humanos, animales, espíritus, demonios y, sobretodo, Uratha (su manjar favorito).

[P, pp. 114-115, 141]

**“La Cacería Crepuscular” (muerte de la Bruja de la Rueca):**

Padre Lobo abandona temporalmente la cacería contra el Rey Pestilente, y proclama una Gran Cacería contra la Bruja de la Rueca. La Bruja de la Rueca huye, preparando trampas para Urfarah, pero éste las destruye, al igual que numerosos palacios de telaraña.

Urfarah atrapa a Zur Suhikath mientras ésta estaba masacrando un poblado humano, y se enfrenta a ella, hiriéndola gravemente. La reina araña logra huir, pero sabe que su vida se acerca a su fin, a causa de las heridas provocadas por Urfarah. Para preservar su existencia, la Bruja pone diez mil pequeños huevos espirituales por todo el mundo, cada uno con parte de su esencia espiritual.

Padre Lobo logra atrapar a la malherida Bruja de la Rueca en la cima de un gran abismo. Zur Suhikath sólo logra causar una pequeña herida en el hombro de Urfarah, tras lo cual, éste la despedaza sin piedad, y regresa con los suyos.

**Según una versión del relato**, la Bruja de la Rueca muerde a Padre Lobo, infectándole su veneno y debilitándole aún más.

[Ww:TF, p. 38] [LotF, p. 48] [P, pp. 115-116]

**Muerte del Rey Pestilente y nacimiento de los Beshilu:**

El Rey Pestilente descubre la artimaña de la Bruja de la Rueca para sobrevivir, y hace planes similares. Contempla como su futuro más probable es su destrucción a manos de Urfarah y la Primera Manada, por lo que trata de buscar recipientes para su esencia de modo similar a como lo hizo Zur Suhikath.

Cuando Padre Lobo y la Primera Manada lo encuentran, lo ven rodeado por un enjambre de miles de ratas. Cuando comienza la batalla, los Uratha contemplan con disgusto como un débil Urfarah casi es incapaz de derrotar a un decadente Rey Pestilente.

Cuando finalmente Urfarah logra matar al rey Pestilente, los millares de ratas se lanzan a devorar su cadáver. Los Uratha logran exterminar a muchas de ellas, pero no pueden evitar que finalmente devoren el cadáver del Rey Pestilente y luego huyan. De este modo, el demonio de la plaga logra infundir su esencia en ellas, alterando su alma y ligándose al mundo físico.

[Ww:TF, p. 39] [P, pp. 141]

A medida que Urfarah se debilita, el mundo se ve con más frecuencia invadido por espíritus de maldad y corrupción. Ka'an Balam logra hacerles frente con toda su furia, manteniéndolos a raya por un tiempo. Pero con el paso del tiempo se ve superado por el gran número de sus enemigos, y las grandes ciudades de los Reinos Medios comienzan a caer una a una. [SC, pp. 67-68]



## CAPITULO VI: LA CAIDA

### **Muerte de Padre Lobo:**

#### **“El Aullido del Fracaso de Lobo Plateado”:**

Según los Exiliados, Hathis-Ur se da cuenta de la debilidad de Padre Lobo, y se enfrenta a su padre tratando de reemplazarle. Pese a la debilidad de Urfarah, Hathis-Ur es derrotado sin contemplaciones y huye a lamerse las heridas. [LotF, p. 48]

#### **Levantamiento de la Primera Manada:**

Tras la huida del Rey Pestilente, La Primera Manada se da cuenta de la debilidad de Padre lobo y de sus consecuencias (los espíritus y demonios ya no temen a Urfarah), así que deciden alzarse contra él para arrebatarse el mando. Tres Uratha de la Primera Manada se niegan a participar en el ataque contra Padre Lobo, ya sea por cobardía o por amor al lugar decadente en que se estaba convirtiendo Pangea. [Ww:TF, pp. 23-24, 34] [P, pp. 116, 142]

Según los Puros, es Selene quien propone a los Uratha asesinar a su padre. Los tres que se niegan a cometer parricidio, tratan de evitarlo, pero son incapaces de imponerse a la superioridad numérica de sus hermanos. [TP, pp. 12-13, 67]

#### **Muerte de Urfarah:**

Padre Lobo no puede defenderse contra alguien que le desafíe por el mando y sea capaz de derrotarlo, por lo que no puede hacer nada y es asesinado por sus hijos. Con su último aliento, Padre Lobo lanza un aullido que estremece ambos mundos, matando al instante al hombre lobo que lanza el golpe mortal. [Ww:TF, pp. 23]

Según una versión de “**La Cacería Crepuscular**”, Padre Lobo está muy débil a causa del veneno de la Bruja de la Rueda, y es incapaz de huir. Los Exiliados niegan la veracidad de este relato. [P, pp. 116]

Según los Puros, los Uratha que se negaron a tomar parte en el levantamiento contemplan como se enfría el cadáver de su padre, y beben de su sangre derramada, para convertirse en los auténticos guardianes de su linaje. [TP, p. 13]

### **Final de Pangea / Origen de la Celosía:**

El alma del planeta se agita. Mientras los habitantes del Mundo de la Sombra y las criaturas mortales del mundo físico retroceden, los dos mundos se dividen y se separan. La tierra tiembla y las tormentas arrasan la tierra. El hielo se libera del norte, y las islas se hunden en el océano. Pangea ya no existe. [Ww:TF, pp. 23]

### **La Primera Llagas:**

Con la muerte de Padre Lobo se abre la primera llaga en el Mundo Sombra, creándose un lugar lleno de energía negativa y habitado por espíritus del dolor y de odio.

Los Maeljin extenderán su dominio sobre las llagas, por lo que también serán conocidos como Incarnas de las Llagas.

[Ww:TF, pp. 36, 259, 260]

### **Reacción de los Espíritus a la muerte de Padre Lobo:**

El aullido de muerte de Padre Lobo estremece a mortales y espíritus por igual. [SC, p. 68]

- **Selene:** Tras escuchar el aullido de muerte de Urfarah, Selene llora de angustia por la traición, maldiciendo a todos los hijos que hubiera parido en su existencia, y desde entonces la plata (el metal más sagrado para Selene) comienza a herir de gravedad a todos sus descendientes. [Ww:TF, pp. 23]

- **Ka'an Balam:** El Dios Jaguar se estremece por el aullido de muerte de Padre Lobo, sintiendo miedo por primera vez en su existencia, tanto por el ser capaz de matar al Gran Cazador, como por el futuro que le espera al mundo. [SC, p. 68]



- **Afhal Usum:** Los Sabios Serpiente se estremecen y se desesperan por la muerte de Urfarah, pues saben que con la destrucción de la Celosía, el mundo material y la Sombra caerán en el caos. [SC, pp. 67-68]
- **Therifurge, Arquitecto de la Violencia:** Therifurge, hasta entonces un espíritu menor que recibía sustento de los ciclos naturales de caza de animales y espíritus, recibe tanta Esencia por el asesinato de Padre Lobo que crece en poder hasta obtener el Rango de Incarna, pasando a engrosar las huestes de los Maeljin. Según “*El Aullido del Destino de Padre*”, Therifurge emplea los restos de Padre Lobo para construir los cimientos de su fortaleza en el mismo lugar donde Urfarah fue asesinado, la Primera Llag. [LotF, p. 57]

### **Reacción de los Primogénitos a la Muerte de Padre Lobo:**

#### **- Skolis-Ur:**

Siente rabia por la muerte de Padre Lobo, pero aún siente un mayor pesar y dolor. [Ww:TF, p. 96]

#### **- Kamduis-Ur:**

No lamenta la muerte de Padre Lobo, sino la pérdida de lo que aún no le ha enseñado. [Ww:TF, p. 87]

#### **- Sagrim-Ur:**

Aunque no desea la muerte de su padre, no hace nada para impedirla, prefiriendo contemplar los efectos de su muerte sobre el mundo. Antes de morir, Padre Lobo le encarga vigilar la humanidad y sus efectos sobre el Reino Sombra. Sagrim-Ur contempla los cambios que suceden, y descubre que no todos son buenos, estando asustado y excitado a la vez por ellos. Comprende que el único modo de sobrevivir es aceptar y adaptarse a los nuevos cambios. [Ww:TF, p. 93] [LotF, p. 30]

#### **- Gurim-Ur:**

Según los Puros, al descubrir la muerte de Padre Lobo, siente paz por primera vez, pues conoce la verdad de las palabras de su padre, y sabe qué es lo que hay que hacer. [TP, p. 48]

Según los Exiliados, tan sólo siente miedo, miedo a que sin la protección de su padre, sus hermanos lo maten por su inestabilidad y su debilidad en la caza. [LotF, p. 46]

#### **- Hathis-Ur:**

Según los Puros, la muerte de Urfarah le provoca una gran rabia. Sabiendo que Selene (a quien amaba en secreto) es la responsable de ello, salta de la montaña más alta hasta la luna para vengar a su padre y purgar su culpa mediante una muerte honorable en combate. Selene envía a sus incontables sirvientes contra él, y logra herir a la Luna, creando cráteres en su bella cara, pero finalmente es derrotado. Selene lo maldice, convirtiendo su pelaje en plata ardiente y lo envía de regreso a la Tierra. [TP, p. 67]

Según los Exiliados, una vez recuperado de sus heridas, Hathis-Ur descubre que los Uratha han triunfado donde él ha fracasado. Siente un gran odio y celos hacia los Uratha, pues cree que él sólo podría haber matado finalmente a Padre Lobo sin necesidad de separar los dos mundos. Les culpa a ellos de la corrupción del mundo tras la Caída. [LotF, p. 48]

#### **- Huzuruth-Ur:**

No lamenta la muerte de Urfarah ni culpa a los Uratha por ella. Aunque una sorpresa para él, considera su muerte de Padre Lobo parte del ciclo natural de depredador y presa, y si ha sido tan débil para ser asesinado merece su destino. En vez de ello, ensucia con sus zarpas su cadáver, ríe y considera a sus hermanos que juran venganza unos estúpidos por no entender el ciclo de la vida y la muerte. Pero cuando Pangea, el paraíso de los Depredadores, es destruido por ello, siente furia y rabia. Culpa a los Uratha asesinos de Urfarah de la destrucción, y los odia por ello.

[LotF, pp. 30, 44] [TP, p. 86]

### **Los Anfitriones:**

Tanto los huevos de la Bruja de la Rueda como las ratas-alma del Rey Pestilente quedan atrapados en el mundo físico al desaparecer Pangea y surgir la Celosía. [P, pp. 116, 142]



## Título IV: Mitología Despertada

### Capítulo I: Orígenes

#### **El Origen:**

Originariamente hay mucho más que la simple realidad observada mediante el ojo, y hay más de un estado de existencia más allá del material. Tras la multitud de formas de las cosas, el mundo en realidad es Uno, con el cielo y la tierra juntos en un único y simple continuum. Sutiles velos dividen los reinos y los estados del ser entre ellos, separando lo alto de lo bajo y creando así la ilusión de la división.

[M:TAW, p. 25]

#### **Los Dioses y los Titanes:**

Según el "Ciclo Gris" (un texto supuestamente atlante), los dioses del Temenos derrotan a sus ancestros primordiales, los Titanes, Dragones, y otros monstruos de cien manos, encerrándolos en el Anima Mundi, y protegiendo a la Tierra de ellos.

[AR, p. 74]

#### **Origen de la Humanidad:**

Las almas mortales surgen en lo alto y bajan al reino inferior para manifestarse en la carne. En el trayecto abandonan su herencia celestial y olvidando sus memorias de los Reinos Supernos, encarnándose ignorantes en el mundo inferior, deseosas de aprender de nuevo

Cuando sus cuerpos de arcilla mortal se derrumban y su viaje concluye, ascienden de nuevo para regresar a su fuente para renovarse. Son como chispas de una llama, siguiendo la llamada de las estrellas para regresar gloriosamente, con la madurez de la sabiduría aprendida durante su tiempo entre las formas limitadas del reino inferior.

Se desconoce la razón por la que las almas han de descender a encarnarse en los cuerpos mortales:

- Algunos magi afirman que es el modo en que el Universo puede conocerse a sí mismo.
- Otros sostienen que es un castigo impuesto por dioses locos y crueles, un ciclo terrible diseñado para evitar que los mortales se conviertan en más que dioses.
- Otros afirman que se trata de una prueba, para determinar los dignos y los más preparados. Sólo aquellas almas que viajen a los Espacios Astrales y que pasen las pruebas creadas por sus daimons podrían recordar la verdad y ascenderían en la vida, escapando del ciclo de reencarnaciones.

[M:TAW, p. 26]

#### **La Humanidad sometida:**

La humanidad vive sometida bajo el terror de los monstruos, espíritus y otras criaturas monstruosas. Muchas de estas criaturas son tan inteligentes como los humanos, pero tan fuertes como las bestias o elusivos como el humo. Los humanos se adhieren a costumbres supersticiosas, sometiéndose a la voluntad de los dioses, monstruos y espíritus más poderosos para satisfacerlos y alejar a los más débiles. En ese mundo, el día a día es un conflicto constante, que determina quien sobrevive y quien fallece.

Pero los humanos logran sobrevivir, gracias a apoyarse mutuamente y a permanecer unidos en vez de huir en todas direcciones ante los peligros. Y algunos sobreviven mediante el poder y la sabiduría de los primeros sabios. Estos dominan el fuego, y se adentran en la oscuridad para aprender las debilidades de sus depredadores. Y así, sus clanes prosperan mientras otros caen.

[M:TAW, p. 24] [GotV, p. 20] [TSL, p. 18] [TAA, p. 16]

**Huérfanos de Proteo:** Algunos sostienen que el Legado de cambiaformas naturalistas de los Huérfanos de Proteo son los primeros Despertados practicantes de la Magia, incluso antes que los Magos de la Atlántida. [M:TAW, p. 346]



## Capítulo II: Los Dragones y la Atlántida

### **Los Sueños de los Dragones:**

Desde la Atlántida surgen oleadas de sueños que se mueven a través del Temenos hacia los sueños de la humanidad. Por todo el mundo, los humanos más receptivos, perceptivos e inquisitivos, sufren unos sueños recurrentes, en los que unos dragones les muestran una isla, antaño habitada por los dragones y ahora deshabitada. Esa isla posee con una gran aguja en su centro, que parece ser el eje del mundo. Algunos sueñan con los secretos de la magia, otros con la forja de nuevas sendas con la magia, otros con la posibilidad de ver el mundo con nuevos ojos, y otros con el dominio de la magia mediante el conflicto.

Estos sueños proporcionan a los humanos la posibilidad de controlar su propio destino, y la inspiración para escapar no con desesperación sino con esperanza.

[M:TAw, p. 24] [GotV, p. 20] [TM, p. 18] [TAA, p. 16]

La versión tradicionalista sostiene que los Dragones son emisarios el sueño, no reptiles alados, sino ideas Supernas que representan el concepto de la magia. [M:TAw, p. 25]

Algunas versiones del “Ciclo Gris” afirman que Dragones son los monstruos primordiales encerrados en el Anima Mundi por los Dioses, y que pretenden crear una raza que les ayude a liberarlos. [AR, p. 74]

La gran mayoría de soñadores deciden no embarcar en busca de la Atlántida, y el recuerdo de los sueños desaparece de su mente. Pero algunos de ellos deciden no embarcar para proteger a sus familias ya a sus hermanos de clan. Algunos tearcas honran a estos últimos, pues a diferencia de los otros, aunque rechazaron la magia, lo hicieron por una buena causa.

[GotV, p. 20] [TSL, p. 19]

### **La Isla de los Magos: la Atlántida.**

Siguiendo el liderazgo de los soñadores, humanos de todo el mundo embarcan en busca de esa isla, donde serán libres de forjarse su destino, y podrán alcanzar la iluminación. Siguiendo la estrella polar, llegan a la isla, donde se encuentran con otros humanos, llegados de todos los rincones y culturas del mundo, con quienes se unen pacíficamente.

Los humanos reciben visiones, aprendiendo a practicar las técnicas de hesychia (la meditación atlante), para viajar a los Reinos astrales. Allí, se encuentran con los “Otros”, los daimonions de sus almas, y quienes les hacen pasar unas pruebas para ver si son capaces de llegar a los Reinos Supernos. Muchos fallan, regresando a sus cuerpos incapaces de volver a intentarlo, pero otros logran superar las pruebas, moldear sus propias almas y regresar con éxito.

Estos regresan con sus almas radiantes por el fuego celestial. Son capaces de ver el mundo tal y como es realmente, contemplar los Reinos Invisibles y, por primera vez, pueden cambiar la realidad (física y espiritual) con su voluntad, en vez de ser cambiados por ella. Son los llamados Despertados.

Los sueños de los dragones lo cambian todo para los soñadores tras llegar a la Atlántida: su capacidad de tratar con el mundo (los monstruos ahora pueden combatirse), su perspectiva del mundo (se encuentran otros humanos de los confines de un mundo mayor de lo que creían), y las fronteras de lo que es posible. Lo único que no cambia es el propósito de los sabios, pues les sigue correspondiendo a ellos hacer del mundo un lugar mejor.

[M:TAw, pp. 24-25] [GotV, p. 20] [TM, p. 18] [TSL, p. 19]

### **La Ciudad Despertada:**

Los magos sospechan que la isla tiene propiedades místicas, que les permite Despertar. Investigando las cavernas bajo la isla, descubren grandes cristales en forma de hueso con propiedades místicas. Algunos creen que se trata de los huesos de los Dragones, cuya resonancia Superna llamó a los soñadores.

Los Despertados llaman a las cavernas (que son una Morada mística natural) “la Tumba del Dragón”. Encima suyo, construyen una ciudad-estado dirigida por los Magos, a la que denominan en su lengua políglota “la Aguja del Océano”, aunque recibirá muchos nombres a lo largo de la historia (el más conocido de todos es “Atlántida”). Para la construcción de la ciudad, agujas de roca se transforman en agujas de cristal, oro, plata y adamantio.



[M:TAw, p. 25] [TAA, p. 16]

Muchos magos estaban acostumbrados a ejercer de las voces de sus clanes, y siguen haciéndolo ahora. Tanto cuando se alzan las torres de la Atlántida, como cuando se descansa, cantan himnos de las glorias encontradas, construidas o por construir. [TSL, p. 19]

#### **El Axis Mundi:**

El Axis Mundi (Eje del Mundo) es el centro fijo de la existencia, que los espiritualmente atentos pueden emplear para guiar sus caminos. Los antiguos Atlantes lo llaman la Aguja del Océano, aunque otras culturas le dan diferentes nombres (Yggdrasil, Monte Meru, Atziluth del Arbol de la Vida...).

La Aguja del Océano se halla en el centro de la Atlántida y atraviesa el Anima Mundi. Los atlantes allí pueden Despertar fácilmente con la ayuda de la Aguja, pues pueden escalar físicamente el Axis Mundi. Para los Atlantes es mas que un lugar físico, pues la Aguja se fusiona con los Reinos Invisibles para formar una totalidad.

Diferentes relatos lo describen como una montaña esbelta, un ficus frondoso o incluso un pilar de fuego y humo. Los revisionistas opinan que es una región con plantas alucinógenas.

[AR, p. 76]

## Capítulo III: Desarrollo de la Atlántida

### **Desarrollo de la Atlántida**

**Desarrollo de las Artes Mágicas:** Los Magos de la Atlántida desarrollan la teoría y las artes de la Magia, codificando el modo adecuado de practicarla. Creen que la práctica de la magia muestra la conexión del alma de un mago con lo Superno, pero que también hace falta una comprensión de cómo hacerlo: para ello, consideran el universo como un tapiz, y dividen la realidad en 10 hilos que lo conforman, que son los 10 Arcanos de influencia. [M:TAw, p. 25]

**Código de Leyes Atlante:** Los bardos, narradores, mediadores y voces de los Atlantes se reúnen entre ellos. Comparan sus conocimientos y mitos, desarrollando la base de un código de leyes. Se comparan los tabúes y costumbres de todos los magos, y los elementos comunes que surgen se emplean como base para un código común de deberes y prohibiciones. Los tearcas de la escala de Plata ven en ello las raíces de su orden. [TSL, p. 19]

Desde los comienzos de la Atlántida, aquellos magos que soñaron con la unión del conflicto y la magia, se consagran a la causa de proteger la isla de sus enemigos externos. [TAA, p. 16]

Con el paso del tiempo, los magos pierden la pureza de su causa. Los magos, que antaño sólo buscaban la iluminación, ahora buscan ejercer el poder sobre otros, mediante la guerra, la política o el espionaje. Unos pocos, no obstante, siguen consagrados al aprendizaje de la verdad. [TM, p. 19]

**Cábalas:** Los magos de la Atlántida tienen vínculos entre sí basados en la afinidad Superna entre ellos. [S&S, p. 18]

**Ingeniería Social:** Para los arquitectos y diseñadores de la Atlántida, la sociología no es una simple ciencia, sino un arte mágico. Creen que una sociedad en armonía social puede lograrse mediante el adecuado diseño de su entorno, creando así las pautas de conducta adecuada. Para ellos, todos los aspectos culturales (desde la geografía hasta la música, literatura y el arte) pueden emplearse para ello. El Legado de los Sutiles se inspirará en estas prácticas en el futuro. [M:TAw, p. 352]

**Duelo Arcano:** Los magos Atlantes desarrollan el Duelo Arcano, como método apropiado para resolver en combarte las diferencias entre los Despertados. [M:TAw, p. 286]



**Cenáculo de los Suspiros:** En él, los magos del *Mysterium* consultan a los fantasmas de científicos y literatos, y acceden a grandes bibliotecas con libros y documentos escritos en las lenguas de las hadas, demonios, ángeles y dioses. [M:TAw, p. 47]

**Alquimia:** Los Magos de la Atlántida aprenden como transmutar una sustancia en otra. En sus prácticas transformaran tanto sus almas como sustancias externas a ellos mismos. [M:TAw, pp. 355]

#### **Los Guardianes de Templos:**

Los Príncipes Atlantes crean guardianes para proteger sus mayores tesoros y sus templos. Estos protectores son fabricados con inmunidades a varias formas de magia, especialmente la Atlante. Algunos se parecen a las leyendas descritas por Platón; otros son estatuas mágicas animadas que se materializan de la nada; otros son fuerzas elementales, como tormentas de viento y agua; otros asumen formas relacionadas con su entorno cultural (como momias en Egipto o bestias del Tibet). [M:TAw, p. 328]  
Entre los Guardianes más conocidos se encuentra el Mirmidón de Mármol, forjado por uno de los archimagos más célebres de la Atlántida para proteger su templo y sus tesoros. [M:TAw, p. 329]

**Los Ananke:** Temiendo el posible futuro, algunos magos Atlantes crean sirvientes espirituales para descansen hasta que en el momento adecuado despierten, avisando a los descendientes Atlantes cuando las catástrofes mágicas sean inminentes. Otros los crean como avatares para asegurarse que sus visiones de la realidad se lleven a término, tratando de moldear el futuro incluso tras su muerte. [M:TAw, p. 330]

#### **El Reborde Celestial:**

Su nombre original, significa algo relacionado con el "principio unificador cósmico". Para algunos, es parte de un mecanismo, aparato o fórmula capaz de restaurar la gloria y la grandeza de la Atlántida. Otros afirman que garantiza grandes poderes y una larga vida a su poseedor. Otros lo relacionan con la destrucción de la Atlántida. Se debate si es un objeto físico, una fórmula, un ritual, o una persona incluso. Hay quien cree que no ha existido jamás.

[WoD: Ch, p. 303]

#### **Marduk:**

Según la mitología babilónica, el dios Marduk es llamado por los dioses para enfrentarse a Tiamat (la Dragona del Caos y Diosa Madre de todo), que se ha apoderado de las Tablillas del Destino. Marduk mata a Tiamat, y de sus restos crea un nuevo mundo para los recién creados humanos.

Algunos Despertados de la Escala de Plata ven a Marduk como uno de los primeros magos, mientras que otros lo ven como lo ven como una metáfora para la acción conjunta de los primeros magos de la Atlántida, creando un nuevo mundo perfecto para la humanidad.

[TSL, p. 19]

#### **Regreso al Mundo Exterior:**

Los Magos Atlantes regresan a sus tierras, en busca de nuevas pistas sobre los Misterios, y allí se convierten en leyendas vivientes ante los mortales.

Muchos mortales tratan de llegar a la Atlántida, pero tan solo lo logran aquellos que la ven en sueños; el resto navega por los océanos durante años. Los recién llegados van a la tumba de los dragones y tratan de Despertar astralmente. La mayoría falla las pruebas de sus daimonions, sus almas se pierden en el proceso, y sólo unos pocos lo logran.

[M:TAw, p. 25]

### **Organización de la Atlántida**

#### **Gobierno de la Atlántida:**

Al principio, hay pocos magos entre la población de la isla. Reconociendo la sabiduría superior de los Despertados, los Durmientes aceptan obedecer la voluntad de los magos sin cuestionarla (y quienes lo hacen, se encuentran excluidos de la ayuda de los magos).



Con el paso del tiempo, la población de la Atlántida crece. Nuevos buscadores llegan a la Isla, y sus habitantes se reproducen. No tardan en haber disputas acerca de cómo administrar la ciudad. Por ello, los magos consideran adecuado que los sabios entre los suyos se conviertan en reyes, guiando a los más jóvenes en su sabiduría. [TSL, pp. 20]

#### **La Sangre del Dragón:**

Los Despertados se reúnen en asamblea para determinar quienes entre ellos son los más sabios y deben ser nombrados reyes. Un grupo de magos (los proctores) piden no ser considerados para el cargo, puesto que creen necesario que haya un grupo neutral que determine la capacidad de los candidatos. Tras una deliberación la asamblea de magos acepta la propuesta. Los proctores se retiran y comienzan a diseñar las pruebas.

Tras un ciclo lunar, los proctores comienzan a probar a los candidatos. Las pruebas miden la fuerza del cuerpo y, sobretudo, de la mente y del alma. Les presentan acertijos dentro de acertijos, les enfrentan a terribles decisiones éticas, miden tanto la habilidad de su lengua como el peso de su corazón. Las pruebas duran otro ciclo lunar, y tras ella, pocos dudan de la capacidad de aquellos que han sido capaces de superarlas.

De este modo, los primeros reyes de la Atlántida ascienden al trono, dando forma al Concilio gobernante de la Ciudad Despertada. Son los llamados Sangre de Dragón.

Unos pocos eruditos afirman que los reyes atlantes no son monarcas absolutos, sino reyes ceremoniales y objetos de devoción, que dejan el gobierno en manos de otros magos.

[TSL, pp. 20, 44] [GotV, p. 20]

## Capítulo IV: Las Órdenes Atlantes

### Origen de las Órdenes

#### **Fundación del Diamante (las Órdenes):**

La primera acción de los Sangre de Dragón (los reyes de la Atlántida) es honrar a sus súbditos, creándose así las diferentes Órdenes Atlantes:

- **Ungula Draconis (Garra del Dragón):** Aquellos que han demostrado ser fuertes y tener grandes dotes marciales son reconocidos como los primeros y mejores guardianes de la Atlántida.

- **Alae Draconis (Alas del Dragón):** Aquellos que son considerados los más sabios y eruditos entre los Despertados, son animados a compartir sus conocimientos entre ellos, para así incrementarlo.

- **Visus Draconis (Ojo del Dragón):** Aquellos que han demostrado grandes dosis de pragmatismo y realismo, y la capacidad de actuar silenciosamente. Otras versiones sitúan su origen como un hecho posterior a la fundación de las otras Órdenes.

- **Vox Draconis (Voz del Dragón):** Finalmente, los gobernantes llaman a los proctores que diseñaron y supervisaron las pruebas. Agradeciéndoles su previsión e imparcialidad les piden actuar como sus consejeros.

[TSL, p. 20] [GotV, p. 20]

#### **Origen del Visus Draconis: Los Silenciosos.**

A petición de un rey atlante, varios miembros de otras órdenes se unen para fundar una nueva Cábala, con la intención de ejercer de guardián invisible y de la consciencia de la Atlántida. Todos ellos conocen mucha información, y abandonan sus antiguas órdenes en nombre de la neutralidad.

A ninguna de las Órdenes les gusta, pero se ven obligados a aceptarlo cuando los Silenciosos, en una ceremonia pública, juran ante el Destino, que sólo actuarán para proteger la isla. En esa ceremonia, los Silenciosos lanzan un hechizo para eliminar sus nombres, incluso para aquellos que los conoce, de modo que nadie pueda identificarlos. En el proceso, sus rostros se vuelven borrosos y sus voces susurros.

[GotV, pp. 20-21]

**Los Timori:**

Se cuenta que hay una orden rebelde entre los magi Atlantes, llamada los Timori (los Terribles). Temen las posibilidades sin límites que la magia ofrece, y cazan a aquellos que siguen lo que ellos consideran caminos peligrosos, pues creen que el Despertar es un estado maldito. Los Timori juran destruir su propia magia una vez todas las otras Órdenes místicas hayan sido eliminadas.

[M:TAw, pp. 53, 313]

**Desarrollo de las Órdenes****Vox Draconis:**

Las Voces del Dragón llevan su título con orgullo, tratando de mantener vivo el espíritu de la llamada original de los Dragones. Su misión consiste en recordar cómo llegaron a la primera ciudad y porqué. Actúan como consejeros de los reyes, sacerdotes, visires y jueces de la tradición, y sostienen los principios de la ley. Mantienen la balanza de poder entre los magos y la humanidad ignorante, y promueven un sabio equilibrio entre las necesidades materiales y los deseos espirituales.

A medida que pasan los años, se van involucrando más y más en el gobierno de la Atlántida. Conforman una sociedad casi-perfecta, moldeada en parte por el poder de la nobleza y en parte por la sabiduría de la Vox Draconis.

[TSL, p. 20]

**Ungula Draconis:**

Las Garras del Dragón se encargan de proteger la Atlántida de cualquier amenaza, tanto de origen interno o externo. Mantienen viva la llama del poder humano en una época llena de monstruos conquistadores y de brujos renegados.

Entrenan tanto a los soldados de a pie comunes como a los guerreros montados de élite. Dirigen a la guardia interna encargada de la protección de la ciudad. Cuando los reclutas son prometedores les ayudan a Despertar, reforzando así sus filas con nuevos magos-guerreros.

[M:TAw, p. 47] [TAA, p. 16]

**Alae Draconis:**

La Alae Draconis cree en de la necesidad de proteger los Misterios de los indignos que podrían resultar dañados por ellos. Para su orden desarrollan un sistema de varios grados para separar la paja del grano, mediante círculos concéntricos, y guardar los secretos sólo para los realmente dignos:

- Por encima de todos ellos está el Hausamet ("el más cercano a la verdad"), que guía a todos los magos de la orden hacia la iluminación.
- Por debajo suyo están los 10 Erunati, cada uno archimaestro en un Arcano.
- Bajo ellos están los estudiantes, con diferentes rangos según su dominio de los Misterios.

Los iniciados tienen la esperanza de ir ascendiendo en la orden poco a poco, hasta llegar al círculo interno absoluto y dominar toda la magia existente.

La realidad es que ello es una mentira que sólo saben los magos más elevados de la orden. No hay centro absoluto de la magia, ni el conocimiento total es posible. Siempre se pueden realizar nuevos descubrimientos y seguir progresando. Lo realmente importante es el camino.

[TM, pp. 18-19]

**Visus Draconis:**

Aunque las otras Órdenes nunca ven al Ojo del Dragón, saben que están allí, pues numerosos magos (viejos y jóvenes) desertan para unirse al Ojo. A medida que aumentan las conversiones, eventualmente ello lleva a reconocer el Ojo del Dragón como una Orden (aunque jamás alcanzará el tamaño de las otras Órdenes).

No todas las conversiones son públicas, y algunos Ojos mantienen sus viejas afiliaciones, lo que crea una situación de paranoia entre las otras Órdenes. El Ojo se convierte en una red moral que abarca toda la Atlántida, con los Silenciosos en su centro.



Gracias a ello, logran acabar sutilmente con muchas amenazas y traiciones internas. Se localiza y elimina a criaturas insidiosas que tratan de penetrar en la isla (o que ya moraban en ella antes de la llegada de los primeros humanos). Se localiza y destruye a los astutos changelings o a los demonios en carne humana que amenazan la ciudad. Los disidentes mortales se ven obligados a abandonar toda rebelión o abandonar la isla. Se descubre y acaba con magos conspiradores, y poco a poco disminuye las conspiraciones políticas y peleas internas de los otros magos. Se acaba con toda amenaza que pretenda socavar la libertad del gobierno humano en la Atlántida. No obstante, muchos se ven obligados a sacrificar incluso su iluminación personal para ello.

Pese a ser odiado y despreciado por las otras órdenes, el Ojo les proporciona información que no considere confidencial, informando a las Garras de flotas invasoras que no habían sido descubiertas, o ayudando a rescatar a expediciones de Alas desaparecidas en tierras extranjeras. Y aunque las Voces están satisfechas con la seguridad y estabilidad que proporcionan, tampoco les gusta su escrutinio.

Es gracias a contar con el apoyo de la monarquía de la Atlántida que el Ojo no es expulsado de la isla.

[M:TAw, p. 44] [GotV, p. 21]

## Capítulo V: El Expansionismo Atlante

### **Los Magos Bárbaros:**

Hay rumores de unos pocos extranjeros que han llegado a los Reinos Supernos por ellos mismos, lejos de la Atlántida, pero son pocos y a menudo se destruyen a sí mismos o fallecen a manos de plebeyos. Tan solo en la Atlántida se domina y codifica correctamente el Ars Mysteriorum.

[M:TAw, p. 25]

### **Alae Draconis:**

**Los Alas del Dragón se aventuran** al interior de los territorios **salvajes** para aprender las ciencias naturales y seleccionar las innovaciones de los estados bárbaros. Estas expediciones casi siempre **son tanto** militares como científicas **expediciones científicas y marciales** debido a que los extranjeros (y los horrores nocturnos que con frecuencia les gobiernan) temen y odian la Gran Ciudad. **Muchos Mistagogos pagan con su sangre sus ansias de conocimiento.**

En muchas expediciones les acompañan Garras del Dragón como guardaespaldas, u Ojos del Dragón como agentes infiltrados.

[M:TAw, p. 47] [TAA, p. 16] [GotV, p. 21]

### **Ungula Draconis:**

Las Garras del Dragón consideran los viajes al exterior como un medio para mejorar sus habilidades al enfrentarse a los monstruos que allí habitan.

Algunos Garras realizan una política expansionista de conquista para expandir las fronteras de la Atlántida, incorporando territorios hasta entonces no iluminados al gobierno benevolente de la Atlántida. Otros actúan para prevenir incursiones no deseadas contra la isla. Todos ellos tienen un propósito y una dirección. Todos actúan sin duda ni negociación alguna, aunque ello implique arrasar las tierras de los alrededores para favorecer la Gloria de la Atlántida.

Pronto, las voces comienzan a comparar a los Garras con “flechas”, pues, a diferencia de las garras (de dragones u otros animales), pueden atacar a distancia, separados de su origen. Los Garras del Dragón comienzan a llamarse a sí mismos Flechas adamantinas, especialmente cuando están en territorios extranjeros, lejos de la Atlántida.

[M:TAw, p. 38] [TAA, p. 16]

### **Visus Draconis:**

El Ojo del Dragón sitúa a agentes entre los exploradores atlantes en las tierras extranjeras, y a través de ellos en esas mismas tierras. En muchas ocasiones, es gracias a esos agentes que se logra rescatar a expediciones perdidas del Alae Draconis.



Eliminan discretamente a enemigos extranjeros, presionan a caudillos y señores a cambio de su apoyo ofreciéndoles favores, y en caso de necesidad, derriban reinos al inflamar los fuegos de la rebelión desde dentro. Algunos de estos reinos son una amenaza real para la Atlántida, normalmente mediante planes de magos bárbaros, pero la mayoría no pasan de potenciales amenazas, aunque son aplastados igualmente, sin implicar a la Atlántida.

[M:TAw, p. 44] [GotV, p. 21]

#### **El Omphalos:**

Según el “Ciclo Gris” (un texto supuestamente atlante), los sacerdotes atlantes construyen una escalera para ascender al Temenos, conquistar a los dioses que lo habitan, y arrebatárselos sus secretos. Los sacerdotes tienen éxito, pero descubren que los dioses protegían a la humanidad de sus monstruosos ancestros: los Titanes, Dragones, y otros monstruos de cien manos, que residen en el Anima Mundi.

Las legiones atlantes y sus dioses esclavizados derrotan a los monstruos primordiales del Anima Mundi, y construyen el Omphalos como barrera defensiva al inicio de ese plano, una gran piedra que permite a los magos entrar, pero impide que el Anima Mundi invada los sueños y arquetipos humanos y que la energía Superna indomada peine la tierra.

Algunas versiones de la historia afirman que los monstruos primordiales tras el Omphalos son los Dragones que guiaron a los humanos hacia Atlantis, con la intención de crear una raza que derrotara a sus carceleros, los dioses.

[AR, p. 74]

## Capítulo VI: La Decadencia Atlante

Con el paso de tiempo, se produce una estratificación de la Atlántida, creándose numerosos cargos y departamentos. El dominio de los Misterios se convierte en una cuestión de prestigio social, y muchos magos se dedican más a la política y al poder temporal, acaparando los cargos más importantes. Aquellos magos que, sabiamente, dedican su tiempo al estudio de los Misterios, quedan relegados al margen de los principales puestos de poder. [GotV, p. 20]

En todas las órdenes se crean facciones, sociales y filosóficas, facciones que cada vez adquieren más importancia, relegando la búsqueda de las verdades mágicas tras una fachada de elegancia, decadencia y poder. [TAA, p. 17]

### Decadencia de las Órdenes

#### **Vox Draconis:**

El Concilio gobernante de la Atlántida se divide y se vuelve orgulloso. Muchos magos comienzan a verse a sí mismos como líderes más capaces que el Concilio de los Sangre de Dragón, pues su innegable poder alimenta su hubris.

La Vox Draconis ve esto y trata de contener estos conflictos, pero para ello hace falta obtener poder. Cuanta más autoridad tratan de ejercer para ello, más poder les es celosamente arrebatado.

Frustrados más allá de toda medida, sólo pueden observar como se aproxima la guerra.

[TSL, p. 20]

#### **Ungula Draconis:**

El ideal de la Ungula Draconis se convierte en belicismo y afán de conquista. Un mero soldado en las calles brillantes de la ciudad puede convertirse en un dios en los exteriores salvajes.

Una era de ejércitos personales surge en la Ciudad de las Agujas, entre los Garras del Dragón. Los generales de la Ungula Draconis desfilan esplendorosamente a lo largo de la Ciudad Despertada, para que todos puedan admirar su poder. Aunque la mayoría de las Garras mantienen su foco en la magia y en la perfección del cuerpo, mente y voluntad, unos pocos sucumben ante el poder y se alían con reyes y reinas atlantes de similar ideología. Otros buscan poder para sí mismos, convirtiéndose en señores de la guerra y promocionando aquellos que le siguen hacia su ejército personal y mágico.



Las Garras regresan de sus expediciones con noticias del mundo exterior, y trayendo de sus viajes a buscadores bárbaros que quieren Despertar. Muchos fallecen en el intento, pero unos pocos sobreviven y se unen a los magos. Sus familias desarrollan una tradición de entregar su hijos e hijas a las Garras para servirles y aprender de ellos, con la esperanza que algún día se unan a las filas de los guerreros Despertados de la Atlántida.

Mientras, las Garras siguen viajando a los confines más remotos de la Tierra, Lemuria, Mu, Ultima Thule, Caral-Supe, y las Tierras del Emperador Amarillo (muchos de estos nombres, en otras tradiciones y versiones se consideran sinónimos de la misma Atlántida), buscando retos mayores. Regresan con noticias de los monstruos que habitan esos rincones, humanoides bebedores de sangre, lobos cambiaformas, sombras del reino de los muertos y otros monstruos.

[TAA, pp. 16-17]

#### **Alae Draconis:**

A medida que las exploraciones de otras tierras traen nuevas pistas y medias-respuestas, los Magos más iluminados del Alae Draconis crean nuevas estratificaciones en la orden para aprender todos estos nuevos secretos. Pronto, se extiende la comprensión que la promesa del conocimiento absoluto que pregonan los archimaestros de la orden es una promesa vacía.

Algunos de sus maestros no lo pueden aceptar, y comienzan a tejer planes para acceder a la verdad absoluta: la escalera Celestial.

[TM, pp. 18-19]

#### **Visus Draconis:**

Los Silenciosos (la cábala dirigente de la Voz del Dragón) observa el proceso de decadencia de la Atlántida, la creación de facciones y el incremento de la búsqueda de poder temporal entre los Despertados. Previendo un desastre, sitúan a ojos y oídos (y ocasionalmente dientes) entre el resto de magos de la isla.

No obstante, en los últimos días de la ciudad, se acusa en susurros a la orden de espiar y de matar en su propio interés.

[M:TAW, p. 44] [GotV, p. 21]

### **Otros Signos de Decadencia**

**Las Profecías:** Profecías de varios magos atlantes predicen la caída de la isla y el fin de una era.  
[M:TAW, p. 330]

**El Legado del Amor:** Previendo la futura Caída de la Atlántida, un mago anciano quiere asegurarse que los descendientes de sus siete hijos hereden su conocimiento mágico. Profetizando que uno de sus descendientes heredaría su magia, construye un espíritu avatar (un Ananke) para que transmita su legado a su descendiente en el futuro. [M:TAW, p. 330]

#### **Las tierras lejanas:**

Los Magos atlantes ignoran las peticiones de los mortales en tierras lejanas, que son entregados a monstruos y demonios, o gobernados por Despertados locales. Los magos mortales recurren a sacrificios humanos para realizar sus hechizos, corrompiendo el mundo y envenenando Santuarios de poder primordial.

[M:TAW, p. 29]



## Capítulo VII: La Caída

### **Inicio de la construcción de la Escalera Celestial:**

Algunos maestros de la Alae Draconis no pueden aceptar que el camino es más importante que el destino, y que es imposible acceder al conocimiento supremo. Tratando de superar esa limitación, se plantean la construcción de la Escalera Celestial, que llevará a los Despertados en persona al Mundo Superno, para someter a los dioses y demonios bajo su gobierno..

Estos Mistagogos renegados revelan los secretos del Alae Draconis a los indignos, para que les ayuden en su obra. Los Exarcas y sus partidarios la apoyan decididos. La orden más seducida por las promesas de la Escalera Celestial es la Vox Draconis.

La construcción de la Escalera Celestial es observada en secreto por la Vox Draconis. Mensajes susurrados, comunicación de pensamientos entre torres, viajes astrales coincidentes a lugares donde colores inimaginables ocultan conversaciones... la Voz está al tanto de todo ello. Todas las restantes órdenes están corruptas, y sólo los Silenciosos saben en quien confiar. Pero revelar lo que saben empeoraría la situación y aceleraría la guerra, así que guardan silencio.

El Mysterium consideran que esta fue la verdadera causa de la Caída, el revelar información no adecuada a los indignos. Creen (al igual que la Escala de Plata) que la Escalera Celestial fue una buena idea, pero que se entregó a manos indignas y equivocadas.

[M:TAw, p. 50] [TM, pp. 18-19] [GotV, p. 21]

### **Retirada del Alae Draconis de la Atlántida:**

El Alae Draconis sabe que no puede detener la construcción de la Escalera Celestial. A todos sus miembros leales se les entrega copias del saber de la orden para llevársela a tierras lejanas. Se envía a magos de todos los grados de iniciación, para asegurarse que siempre haya alguien para iniciar a sus inferiores y proteger los Misterios.

Sólo se permite permanecer a los iniciados más versados en la guerra, y dispuestos a luchar por la sabiduría. Los antiguos de la orden, aunque avergonzados, se ven obligados a partir, para evitar que sin su guía la orden se derrumbe y se pierdan grandes verdades. Pero antes de partir, los antiguos visitan a los principales nobles de Atlantis y les revelan lo que está sucediendo, para asegurarse que alguien prosiga la lucha en su ausencia. Tras ello, parten con el resto de la Orden.

Algunos creen que los antiguos les enseñan secretos prohibidos y que esto también podría ser una causa de la Caída, pues los futuros Oráculos aprenden aquello que no se han ganado, y ello puede haber provocado un defecto en la fábrica de la realidad.

[TM, p. 19]

### **Athenaea Prima:**

Los magos del Alae Draconis parten en tres grupos, cada uno dirigido por uno de los más sabios. Parten hacia lugares donde la escritura es conocida, y allí construyen depósitos del conocimiento y la magia. Allí, los Misterios estarán a salvo de manos indignas, y sólo los sabios podrán acceder a ellos. No se trata de libros y pergaminos polvorientos con información, sino que están diseñados para probar el conocimiento de los Misterios mediante la acción y para aprender mediante la experiencia.

Mediante hechizos se aseguran que sólo los Despertados, y entre ellos los más dignos y sabios puedan acceder a ellos; además de elaborar toda una serie de rituales y prácticas para probar a quienes lo intenten. No obstante, se basan en la estructura de la orden en ese momento, sin tener en cuenta su posible evolución y que muchas de sus prácticas pueden olvidarse con el tiempo.

Gracias a su previsión logran completarlo antes de la Caída. Se trata de la mayor concentración existente de magia Atlante, y la más resistente al paso del tiempo. También son las construcciones con las defensas más sutiles e insidiosas. Contienen muy poca información mundana, pues el interés de la orden es proteger los secretos de la magia.

[TM, pp. 19-20]



### **La Guerra de los Hechiceros y la Escalera Celestial:**

#### **La Guerra de los Hechiceros:**

*La hubris de los magos se eleva sin control. Tras muchas generaciones su legado se vuelve amargo, Los magos se vuelven unos contra otros en masa y las órdenes se colapsan cuando los sabios y los ambiciosos se enfrentan a causa de la Escalera Celestial.*

*Todas las Órdenes colaboran en la guerra. Las Garras prueban sus efectividad en el campo de batalla. Los Ojos realizan actos de sabotaje y asesinato. Las Alas obtienen información y la diseminan, y la Voz aporta su influencia y su liderazgo, aunque se ve dividida en dos facciones irreconciliables.*

*Aunque muchas Garras del Dragón estaban alineados con un bando u otro, la guerra les toma por sorpresa. Las Garras del Dragón del Dragón y sus ejércitos no Despertados son los que llevan el grueso del combate, eliminando a cientos de magos en el campo de batalla. Se dice que al menos la mitad de las Garras fallecen durante la guerra y la retirada de los derrotados.*

*Las contingencias previstas por los Silenciosos (la cábala dirigente de los Ojo del Dragón resultan altamente efectivas). Ojos con cuchillos o hechizos, o autómatas asesinos acaban con muchos generales sedientos de poder y con varios arquitectos integrales de la prevista incursión Superna.*

*Finalmente, los ambiciosos arquitectos de la Escalera Celestial derrotan a los magos sabios, y reclaman la Atlántida como suya.*

*Los perdedores se exilian a los rincones más lejanos de la tierra. Numerosos magos (entre ellos un alto porcentaje de Garras) fallecen durante la retirada de la Atlántida.*

*Una parte de la Vox Draconis se queda en la Atlántida como consejeros de los vencedores (y algunos espías también). Otros se exilian con los derrotados, ofreciéndoles sus consejos.*

*Los Silenciosos se niegan a abandonar la Atlántida en el exilio. Nunca habían abandonado su hogar cuando estaba amenazado y no lo harían ahora. Aunque los vencedores les buscan no logran encontrarlos.*

*[M:TAw, pp. 26] [GotV, pp. 21-22] [TAA, p. 17] [TSL, pp. 20-21]*

#### **La Escalera Celestial:**

*Los Exarcas (la cábala dirigente de la Atlántida) planean erigir una escalera hacia los Reinos Supernos. La Vox Draconis son los responsables del plan o los más seducidos por la idea de poner a dioses y demonios bajo la soberanía humana. El Alae Draconis es quien aporta los conocimientos para ello.*

*Los Exarcas tejen un gran conjuro y erigen una escalera hacia los Reinos Supernos. Por ello, la escala es construida en la Aguja del Océano, donde se encuentra el Axis Mundi. Está construida con materia en un lugar donde el mundo físico y astral se unen, para así poder transportar físicamente ejércitos enteros a los Reinos Supernos.*

*Para construir la Escalera, los magos deben reconstruir la fábrica de la realidad, uniendo la Materia al Espacio y el Espíritu, tejiendo conjuros de Tiempo y Cardinal para que la Escalera sustancia en el pasado y presencia en el futuro, al igual que en lo mundos físico y mágico. Finalmente, en previsión de futuros ataques, se establecen protecciones contra los varios poderes de Fuerzas y las propiedades erosivas de Muerte.*

*La Escalera Celestial es un edificio que asciende en espiral más allá de la imaginación, y a medida que asciende, su sustancia se vuelve más entrelazada con la material del Mundo Superna. Quien asciende por ella se convierte en Materia impregnada de energía Cardinal, hasta que la Materia y el Cardinal se vuelven uno y lo mismo. En este estado, los magos pueden penetrar con sus cuerpos materiales en el Mundo Superno en la cima de la Escalera.*

*Los Exarcas y sus ejércitos asaltan el Mundo Superno. Entre ellos se hallan algunas Voces del Dragón, aunque otras permanecen en tierra. Los Exarcas reclaman los tronos de los dioses para sí mismos, reinando desde las alturas, seducidos (especialmente la Vox Draconis) por la idea poner a los dioses y demonios bajo el reinado de la humanidad. Ya no ligados a la tierra, incluso sus dictados y deseos más leves se hacen reales, al erguirse sobre los reinos inferiores. Los sutiles velos son rasgados y los mundos inferiores se unen, lo puro se mezcla con lo impuro y el universo tiembla.*

*Los Exarcas, poseedores ahora del poder absoluto en el Mundo Superno, están tan centrados en sí mismos en su megalomanía que dejan de prestar atención a los magos Exiliados e ignoran lo que acontece en la base de la Escalera Celestial.*

*[M:TAw, pp. 26, 50] [AR, p. 77] [GotV, p. 22] [TAA, p. 19] [TSL, p. 21]*



### **Los Exiliados Atlantes**

Se desconoce el tiempo que pasa entre el Exilio y el regreso a la Atlántida. Se cree que las alteraciones mágicas alteran el flujo del tiempo, haciendo imposible saber los años pasados entre el Exilio y el contraataque y regreso a la isla.

Las Flechas Adamantinas en el exilio reorganizan inmediatamente el ejército de los exiliados, y junto a las otras órdenes planean el regreso a la Atlántida.

Tanto los Ojos del Dragón como las Voces del Dragón leales que han permanecido en la Atlántida como espías informan a los Exiliados (en particular a los Cinco Reyes de la Atlántida) de la construcción final de la Escalera Celestial, así como de sus puntos débiles y de los hechizos con los que ha sido construida.

Las ondulaciones de las alteraciones mágicas resuenan a través del mundo. Los temblores sacuden las tierras cercanas a la Atlántida, y gigantescas olas engullen pequeños principados isleños. Los fundamentos de la magia se vuelven más y más inestables a causa de la Escalera Celestial.

Durante meses antes del asalto, los generales de la Ungula Draconis se unen con miembros de la Visus Draconis y la Alae Draconis para establecer el mejor plan para el asalto de la Escalera. Se decide realizar un ataque directo, liderado por las Garras para abrir paso, seguido por las otras órdenes.

[GotV, p. 22] [TAA, pp. 17-20] [TSL, p. 21]

#### **Los Cinco Reyes Atlantes:**

Se desconoce el nombre y el sexo de los Cinco Reyes que lideran el contraataque, aunque diversos textos (como "El Registro de Cambal") se refieren a ellos y los describen, aunque con contradicciones entre ellos. La mayoría de relatos les adscriben las propiedades de sus Reinos Supernos, pero se desconoce si los Reyes estaban predestinados a construir sus Atalayas o si se confunde al Rey con el Oráculo en que se convertirá:

- **El Rey del Trueno Cubierto de Estrellas:** El futuro Oráculo del Reino del Éter tiene un cuerpo y una voluntad fuertes.

- **El Joven Rey de las Espinas:** El futuro Oráculo del Reino de Arcadia es una mujer, casi siempre descrita como eternamente joven.

- **El Rey de la Voz Ardiente:** El futuro Oráculo del Reino del Pandemonio ha superado muchas pruebas desde su infancia, dejando a un lado el dolor, la duda y la confusión. Ha sido colgado de un árbol y ha tentado por demonios de dentro y fuera de su mente.

- **El Rey Sin Trono del Corazón :** El futuro Oráculo del Reino de la Naturaleza Primordial es el más viejo de todos, y sabio en los conocimientos previos a la construcción de la Atlántida. Su género es uno de sus muchos aspectos que obedecen su voluntad y no la de las leyes terrenales.

- **El Afligido Rey de Gris:** El futuro Oráculo del Reino de Estigia ama a uno de los Exarcas, y ese amor le da un dominio total sobre la materia.

[TSL, pp. 21-23]

### **El contraataque de los Exiliados**

Estimulados por la inminente destrucción y corrupción del mundo, los magos exiliados se reagrupan, provenientes de todos los rincones del mundo. A ellos se unen numerosos magos que no se encontraban en la Atlántida durante la guerra civil, pero que ahora están dispuestos a unirse al combate.

Dirigidos por cinco reyes atlantes, y protegidos por hechizos de silencio e invisibilidad de los Ojos del Dragón que les acompañan, la flota de los Exiliados atlantes desembarca en la Atlántida bajo la cobertura de la oscuridad. Los magos exiliados protegen a sus ejércitos con hechizos, tras lo cual estos se disponen a atacar la capital.

Entre los generales de la Ungula Draconis que participan en el asalto se encuentra el General Arabaccis, supuesto autor del "Lamento del Guerrero por la Atlántida Perdida".

Contra todo pronóstico, los ejércitos de los Exiliados alcanzan la capital sin ser descubiertos ni apenas oposición. Las fuerzas de los Exarcas se dan cuenta de la invasión cuando ya es demasiado tarde. Los ejércitos de los Exiliados entran en la ciudad por todas sus puertas. Gracias a la genialidad de los líderes de la Ungula Draconis, los invasores parecen mayores y mejor armados que los defensores de la ciudad. Muchos de los generales de la Ungula Draconis dirigen ostentadamente a sus ejércitos mortales en primera línea de batalla, para así atraer la atención distraer a los defensores del pequeño grupo que se dirige a la Escalera Celestial.



El ataque contra la torre es, liderado en unas versiones por la Ungula Draconis, que abre paso a las Otras Órdenes para que asciendan también. Se desconoce el nombre de los primeros magos que alcanzan la cima de la Escalera para enfrentarse a los Exarcas.

Otras versiones sitúan a los Cinco Reyes como líderes del ataque contra la Escalera Celestial. Se dice que antes de ascender a la Escalera dejaron un regalo para sus discípulos (algunos creen que se trata de simbolismos y/o conocimientos, pero otros creen que podría tratarse de objetos físicos reales):

- **El Rey del Trueno Cubierto de Estrellas:** Ascende la escalera, completamente furioso por los excesos de los usurpadores. Deja en la base de la Escalera un sello de oro, que se dice que puede almacenar Maná y convertir una forma de energía en otra.

- **El Joven Rey de las Espinas:** Deja en la base un acertijo, como último mensaje a su cábala (sus hijos, padres o amantes, según la versión). El acertijo es una profecía con el poder de convertirse en realidad cuando se descifrara.

- **El Rey de la Voz Ardiente:** Ascende a la Torre sin dudas ni miedo. No hay arma que los Exarcas puedan imaginar que él no haya resistido. Deja a sus seguidores una puerta, supuestamente un portal al lugar más seguro de toda la Creación.

- **El Rey Sin Trono del Corazón :** No lleva corona alguna salvo su propia cornamenta, ni arma alguna salvo sus manos, y asciende a los Cielos con sus pies desnudos. Deja a su sabueso inmortal (medio carne, medio espíritu) en la base, para que vigile a su reino en su ausencia.

- **El Afligido Rey de Gris:** Ama a un Exarca por encima de todo, y ese amor le da poder sobre la Materia. Muchos relatos de su combate con su amor están romantizados. Su discípulo más fiel (cojo de una pierna) es incapaz de seguirle, por lo que se queda abajo, peor el Rey le entrega una espada capaz de cortar lazos entre lo material y el alma.

Los reyes atlantes y sus ejércitos ascienden a la cima de la Escalera y se enfrentan a los Exarcas en las alturas. Ambos bandos chocan en un caos de reinos y los perdedores, hechiceros de ambos bandos, son arrojados de las alturas de vuelta al reino inferior. Se desconoce el tiempo que dura el combate. Algunas versiones hablan horas, otras afirman que se prolonga a lo largo del tiempo y el espacio, y otras que dura meros segundos.

[M:TAw, p. 26] [TAA, pp. 17-20] [TSL, pp. 22-23]

## La Ruptura:

### **Destrucción de la Escalera Celestial:**

El golpe final de los Exiliados atlantes provoca una fractura irreparable de la fábrica de la realidad. Todo se paraliza por un instante, y todos sienten como el mundo cambia irremediabilmente. La Escalera Celestial se desmorona, dejando a los **Exarcas** mas allá del alcance de los magos terrenales. Los cinco reyes atlantes rebeldes permanecen en el Mundo Superno continuando su guerra contra los Exarcas, convirtiéndose en los **Oráculos**.

Cuando la Escalera Celestial se desmorona, arrastra consigo todas sus partes materiales ligadas al Axis Mundi, que resulta gravemente herido. Así, el Axis Mundi se convierte en la Aguja Peligrosa, un lugar del Anima Mundi que conecta como una espina dañada la subjetividad humana al alma del mundo. La Aguja del Océano ya no podrá garantizar a los viajeros un paso seguro a los Mundos Supernos.

Donde había estado la escalera, la realidad se fractura y se dobla sobre si misma, creando una grieta entre el alto y el bajo reino, un terrible vacío que absorbe hacia su interior la vida y la energía. Lo que antes era un solo mundo, se convierte en dos, el Mundo Superno y el Mundo Caído, con un vasto Abismo de irrealidad entre ambos.

El velo entre los mundos del espíritu y la materia se endurece, convirtiéndose en la temible Celosía, una barrera insalvable excepto mediante el uso de la magia.

[M:TAw, pp. 26-27] [GotV, p. 22] [TAA, p. 20] [AR, p. 77]



**Hundimiento de la Atlántida:**

Sacudidos por las reverberaciones que provoca la destrucción de la escalera, los cimientos de la Atlántida se colapsan. La isla comienza a temblar, la tierra se desmorona, y finalmente la isla se hunde bajo las aguas. [M:TAw, p. 26] [TAA, p. 20]

**Los Cinco Regalos:** Los discípulos de los Reyes Atlantes recogen los regalos que sus maestros dejaron antes de subir a la Escalera. [TSL, pp. 22-23]

**El Vuelo Sacrificial:** La Ungula Draconis dirige la retirada de la isla, pero las fuerzas lealistas se reagrupan y atacan a los Exiliados en retirada. Se producen cientos de escaramuzas durante la retirada a la orilla, y normalmente, las Garras permanecen en la retaguardia para enfrentarse a los atacantes y que los demás puedan escapar. Unos pocos de estas Garras logran embarcar en los últimos barcos, pero la mayoría no puede, sacrificándose para que sus aliados puedan salvarse. [TAA, pp. 17-20]

**Los Silenciosos:**

La cábala dirigente del Visus Draconis decide permanecer en la Atlántida mientras esta se hunde.

**Según la rama occidental de los Guardianes del Velo,** antes de hundirse con la isla, envían un último mensaje a su Orden: en él afirman que protegerán a la isla, ocultándola del tiempo y el espacio, y profetizan la llegada de un Hieromagus, un mago perfecto que logrará un Despertar Perfecto, quien restaurará la Atlántida en su momento.

**Según los Guardianes de otras tradiciones,** los Silenciosos no dejan ningún mensaje final, y en vez de ello logran Paranirvana (el estado de Nirvana), Moksha (liberación del ciclo de reencarnaciones) u otra salvación de los conflictos de la vida.

[GotV, p. 22]

**El Reborde Celestial:** Algunos creen que es una herramienta de los Exarcas, causante de la destrucción de la Atlántida. [WoD: Ch, p. 303]

**El Legado del Amor:** Con la Caída de la Atlántida, el Ananke queda en letargo, esperando a que sea el momento adecuado para despertar. [M:TAw, p. 330]

**La Atlántida en el Mundo Caído:**

Algunos especulan que tal vez este acontecimiento es el que inspiró los mitos de la Torre de Babel y el Diluvio Universal, entre otros. Otro creen que tal vez el conflicto resonó a lo largo del Tiempo, repitiendo sin fin este desastroso final en toda civilización humana.

[M:TAw, p. 26]



## Apéndici: Otros Mitos Mágicos

La Atlántida es solo el nombre más conocido de la ciudad de los Despertados, y ha recibido y recibe otros nombres en otros tiempos, lugares y culturas.

- **Lemuria (Despertados de Oceanía):** Sitúan el continente en el Pacífico. [GotV, p. 37]

- **Aztlán (Despertados Mesoamericanos):** Al principio es Aztlán, y todo es Aztlán. La Raza vive dentro de sus límites y son felices. En Aztlán, *Queztalcoatl* asciende demasiado pronto la Escalera del Cielo y el mundo cae en la oscuridad. Comienza la Quinta Era del Movimiento. [S&S, p. 3]

- **Despertados de los Indios Algonquin:** Conocen el mito de la Atlántida y su Caída, aunque lo denominan con un nombre distinto. Aunque coinciden en lo fundamental, sus historias guardan pocas semejanzas con las leyendas europeas. También conocen las Ordenes Atlantes, aunque bajo distintos nombres. Con ellas emplean símbolos como el Lobo y el Alba, en vez de los símbolos tradicionales europeos, como el Diamante y el Dragón. [M:TAw, pp. 370, 381]

### Mitología Daksha:

**Primera Raza Raíz (Hijos de la Niebla de Fuego):** La primera raza humana está formada por criatura astrales hechos de energía pura. A medida que sus subrazas progresan, estos seres se condensan dando lugar a la Segunda Raza Raíz.

**Segunda Raza Raíz:** Enormes seres amorfos, almas sin consciencia. En cada subraza consiguiente, estos seres disminuyen su tamaño y desarrollan brazos y definición corporal, hasta dar lugar a la Tercera Raza Raíz.

**Tercera Raza Raíz (Lemurianos):** Lemuria, la precursora de la Atlántida está habitada por humanos hermafroditas de tres ojos. Al principio los Lemurianos viven en un estado de inocencia y gracia, guiados por la sabiduría Superna recibida a través de su tercer ojo. La segunda subraza lemuriiana cae cuando, tratando de prevenir la evolución, adquieren un conocimiento arcano antes de lo que les corresponde. Ello ocasiona un cataclismo evolutivo, en el que los Lemurianos se escinden en géneros al margen de su ritmo evolutivo previsto, dando lugar a la Cuarta Raza Raíz.

**Cuarta Raza Raíz (Rmoahals):** La raza comienza como los gigantescos Rmoahals de piel azul, que después se convertirán en los Atlantes, el eje de la evolución humana. No obstante, los Atlantes seguirán siendo seres mutilados e incompletos.

Los Atlantes construyen las Atalayas en la Atlántida, codifican la magia, y aprenden a emplear el Mana (llamado Vril por ellos) como fuente de poder para avanzadas tecnologías mágicas y armas terribles.

El orgullo Atlante pone fin al sueño, obligando a los Atlantes a exiliarse y enviando las Atalayas más allá del mundo físico.

**Quinta Raza Raíz (la Humanidad actual):** Surgida a partir de la evolución de los exiliados Atlantes. Dividida en diferentes subrazas, los Arios serían la quinta subraza, mientras que los Daksha serían la sexta subraza, destinada a devolver a la humanidad a su ciclo originario original.

[Le:TS, p. 27]

**Kwong Du (Trenodistas):** Una raza de homínidos diminutos cuya cultura marina se extiende por los Océanos Pacífico e Índico cientos de miles de años antes de la evolución del Homo Sapiens. Según los Trenodistas, el último miembro de esta raza se gana la animadversión de los suyos al defender el método científico como algo tan válido como la revelación Superna. La mayoría de eruditos Despertados consideran falsificaciones los textos en los que se basa esta teoría. [Le:TS, p. 109]



## *Título V: Mitología Vampirica*

### *Mitología Acólita*

#### **La Canción de la Bruja:**

Algunos mitos Acólitos afirman que la Bruja crea el Universo moldeando las energías del Vacío sólo con su voz. Según esta teoría, toda criatura, objeto y concepto está asociado a una melodía. Los defensores de esta teoría creen que esta melodía puede ser aprendida y duplicada hasta lograr un efecto increíblemente poderoso, pero que destruiría a todos aquellos que lo intentaran, exceptuando a los adoradores de la Bruja más dedicados y sinceros.

La mayoría de vampiros no creen en esta teoría, pero algunos eruditos del Ordo Dracul ven paralelismos entre este mito y la teoría de cuerdas cuánticas.

[CodC, p. 125]

**Mitologías de la Oscuridad:** Los Acólitos ven estas referencias a la oscuridad en las mitologías mortales como prueba que los vampiros han existido desde siempre.

- **Hindú:** La oscuridad está oculta por la oscuridad al principio, y no existe vida ni muerte.

- **Polinesia:** “Las cosas de oscuridad engendran cosas de oscuridad, mientras que las cosas de luz engendran cosas de luz”.

- En numerosas mitologías (griega, nórdica, zoroástrica) el mundo surge de un abismo sin sol. En el caos del abismo, sólo reina la eternidad.

[CodC, p. 31]

**Pueblo de la Tierra:** La Madre Bruja crea el mundo con sangre y dolor. Todo nace de un útero bañado de sangre caliente, el lazo cósmico con la vieja Bruja. [CodC, p. 125]

**Discípulos del Silencio (Clásicos):** La Bruja responsable de crear el Universo a partir del Vacío es en realidad la encarnación del mismo Vacío. Al crear el Universo, la Bruja se disuelve en la Nada para que su miríada de chiquillos tenga libertad absoluta. [CodC, p. 141]

**Discípulos del Silencio (Nuevos):** El Universo no es forjado por una Bruja creadora, sino que llega a existir por sí mismo, sin sentido ni propósito. No hay ciclo de creación y destrucción, sino la decadencia inexorable de toda existencia. [CodC, p. 142]

**Crepúsculo de los Dioses:** Odín y sus hermanos crean el mundo a partir del cadáver del gigante Ylmir, asesinado por ellos. De su sangre surgen los océanos y ríos. [CodC, p. 141]



## Título VI: Mitología Prometeica

### **El Principio:**

***El Principio es el Principio.***

*Es el Pyros que permanece en el centro de todas las cosas o que permea la realidad material y espiritual.*

*Sea lo que sea, el Principio no es omnisciente ni omnipotente, y si lo es, no imparte estas características a los Qashmallim.*

*[P:TC, p. 250]*

### **Pyros (el Fuego Divino):**

*Pyros es el término empleado para referirse al Fuego Divino en todas sus manifestaciones (Azogue, Flujo, Elpis...). Es una energía fluida, intangible e invisible a los sentidos materiales (salvo m medios sobrenaturales). Existe por todo el universo, siendo la fuerza animadora en los cinco elementos.*

*Es el agente de cambio, el catalizador universal. Sin su acción, el estancamiento sería la norma. La naturaleza seguiría su curso, pero nada nuevo surgiría, sólo variaciones de lo viejo. El Pyros arde en todas las sustancias, criaturas e ideas, fundiéndolas para que tomen nuevas formas e inspiraciones, alterando sus cualidades para volver una cosa o concepto en algo completamente distinto.*

*[P:TC, pp. 41, 92]*

### **Azogue:**

*El Azogue es una forma del Fuego Divino refinada o purificada a partir de su estado básico. Es el aspecto transformador y constructivo del Fuego Divino. Es una fuerza de coagulación, unificación y estabilidad.*

*Elpis: Relacionado con el Azogue, es un aspecto del Pyros raramente manifestado, que impulsa al Azogue hacia una mayor pureza. Simboliza la Esperanza para los Prometeos.*

*[P:TC, pp. 77, 84, 91]*

### **Flujo:**

*El Flujo es el aspecto destructivo del Fuego Divino, una fuerza de desintegración, disolución, caos y destrucción. Es el lado oscuro de la Naturaleza, una fuerza desequilibrada y corruptora. Es incansablemente fecundo en cuanto a la cantidad de horrores que puede engendrar.*

*Pero el Flujo no es una fuerza extradimensional, sino que pertenece al mundo, es una parte natural del todo, aunque rechazada por el mundo.*

*[P:TC, p. 77]*