



Libro II: El Despertar de la Humanidad

Sabed, oh, príncipe, que entre la época en que los océanos abismaron en sus aguas a Atlantis y las ciudades relucientes, y la época del apogeo de los Hijos de Aryas, hubo una era nunca imaginada en que los poderosos reinos se extendían por el mundo como mantos azules bajo las estrellas.

Robert E. Howard,
"El Fénix en la Espada"

Título I: Mitología del Dios-Máquina:

Destino de la Humanidad: La Humanidad tiene la oportunidad de lograr lo que deseaba, pero el camino no es fácil, pues se verá sometida a fuerzas ocultas: los Primeros Hijos tratarán de emitir su juicio sobre ellos, mientras que los Segundos Hijos tratarán de hacerles caer en sus trampas. [WoD Rb, pp. 28-29]

Llegada de una de las Furias a Australia: Una de las Furias que no había lanzado su maldición llega a Australia desde el cielo. Los aborígenes Anangu cantan y susurran canciones e historias en voz baja, hasta que tejen un sueño que calma y duerme al Antigo. Los magos lo cubren bajo una gran montaña de arena, que convierten en piedra, llamándola Ula-Ru. El Antigo hace un pacto con los aborígenes: él compartirá sus historias acerca de la creación del Mundo, pero si estos dejan de cantar o contar sus historias, despertaría y desencadenaría su maldición. [WoD Rb, pp. 28-29]

Mitología del Dios-Máquina: Aquellos que habitan el continente americano son quienes mejor preservan el conocimiento de los Antiguos. El viaje desde la caída Ciudad Celestial les lleva muchas generaciones, y parte del conocimiento se pierde. Pero recuerdan como construir poderosas civilizaciones, y redescubren y desarrollan la escritura, las matemáticas, la escritura y la agricultura y la ganadería. Lo hijos de esta gente son los Xi. [WoD Rb, p. 28]



TITULO II: EL EXILIO URATHA

CAPITULO I: LOS URATHA

Enfrentamientos entre los Uratha: Tras la muerte de Padre Lobo, los Uratha caen en luchas intestinas de forma casi inmediata. Todos los alfas de prestigio se enfrentan entre ellos por el derecho de hacerse con los deberes y la fuerza de Padre Lobo, dedicándose durante tiempo indefinido a matarse entre sí en lugar de luchar contra el enemigo. A la vez, debilitados por el combate con Padre Lobo, deben hacer frente a las incursiones constantes de venganza por parte de los espíritus de la Sombra. Madre Selene llora al contemplar toda esa barbarie. [Ww:TF, pp. 29] [LotF, p. 28]

Sangre de Reyes: Tras la muerte de Padre Lobo y el surgimiento de la celosía, los futuros Sangre de Reyes (manadas de Uratha que gobernaban grandes partes del mundo) pierden gran parte de su poder. Pierden su habilidad de viajar rápido entre los mundos, y su magia se resiente debido a la distancia que hay ahora hasta los vergeles espirituales. [TP, p. 85]

Hathis-Ur:

Hathis-Ur (Lobo Plateado) ronda la Tierra durante años, enloquecido por la maldición plateada de Selene, y convertido en una criatura de agonía incoherente y rabia. No reconoce ni a sus hermanos ni a sus primos, e ignora los deberes que Padre Lobo le enseñó en su día.

Al cabo de incontables años tras la muerte de Urfarah, Hathis logra evitar lo peor de su agonía mediante el instinto animal, evitando el dolor. El contacto con los Exiliados le produce rabia y dolor, pero su sangre lo calma. La luz de Selene le causa agonía, pero la oscuridad lo reconforta. Sus hermanos leales no le provocan ningún dolor, y se siente más a gusto en la Sombra que en el mundo físico.

[TP, pp. 67-68]

Los Auspicios:

Para ayudar a los Uratha, Selene envía a las Lúnulas para que les ofrezcan a cada uno una parte de las memorias y magias de los roles de Padre Lobo (guerrero, visionario, juez, sabio y cazador), entregándolas según el momento del Primer Cambio. **Según otra versión, las Lúnulas no fueron enviadas por Selene, sino que fueron obligadas a servir a los Uratha.**

- **Rahu (Luna Llena, Guerrero):** Encarnan el arquetipo guerrero, desde el salvaje guerrero hasta el general calculador.

- **Cahalith (Luna Gibosa, Visionario):** Visionarios, narradores y guardianes de los secretos, son capaces de tener breves visiones proféticas.

- **Elodoth (Media Luna, Caminante entre Sendas):** A medio camino entre el mundo físico y espiritual, entre el hombre y el lobo, ejercen de jueces y de intermediarios con los espíritus y otros Uratha.

- **Ithaeur (Luna Creciente, Maestro Espiritual):** Chamanes de los Uratha, nadie como ellos están preparados para enfrentarse al lado oscuro del mundo espiritual y dominarlo.

- **Irraka (Luna Nueva, Cazador):** Bravos y silenciosos cazadores y exploradores, nadie como ellos para seguir a la presa sin ser vistos y golpearla sin piedad.

[Ww:TF, pp. 29-30]

Las Tribus Uratha:

Las manadas de los Uratha Exiliados buscan a los hijos espirituales de Padre Lobo para que les ayuden a continuar haciendo el trabajo de Padre Lobo.

Los Uratha que no participaron en la muerte de Padre Lobo rechazan a Madre Selene y buscan el patronazgo de otros Incarna Lobos, jurando venganza contra sus hermanos Exiliados, a quienes culpan del fin de Pangea.



No está claro que tribus se formaron antes:

- Los mitos de los Exiliados afirman mayoritariamente que las Tribus Puras fueron las primeras, y que las Tribus de la Luna se formaron para defenderse de los ataques de los Puros.
- Los mitos de los Puros afirman lo contrario, que las Tribus Puras surgieron como respuesta a los ataques de las Tribus de la Luna.

En respuesta a estas peticiones, los Primeros se dirigen a sus dos hermanos mayores, Huzuruth-Ur (Lobo Monstruoso), y Skolis-Ur (Lobo de Invierno).

Huzuruth-Ur gruñe amargamente, jurando venganza contra los destructores de Pangea y convence a sus hermanos Gurim-Ur (Lobo Rabioso) y Hathis-Ur (Lobo Plateado) de romper con los Exiliados.

Skolis-Ur simplemente pronuncia un gran aullido de pesar y dolor como nunca habían escuchado sus hermanos, que se retiran aterrorizados sin saber que hacer. Skolis-Ur lo considera un grave error suyo, pues ha mostrado su debilidad en el momento en que sus hermanos necesitaban su guía y fuerza.

[Ww:TF, pp. 30-31, 96] [LotF, pp. 28-29, 42]

Las Tribus de la Luna (Exiliados):

Bajo el liderazgo de Skolis-Ur (que ve una oportunidad para convertirse en alfa) varios Primeros deciden dar la espalda a los Puros y apoyar a los Exiliados. Estos Primeros les exigen que demuestren ser dignos de su ayuda, y los Uratha Exiliados se ven obligados a probarse a sí mismos, aunque al precio de la sangre de muchos de ellos

- **Suthar Anzuth (Garras Sangrientas):** Fieros guerreros que emplean toda su fuerza contra quienes amenazan que penetren en el mundo físico.

Tras ser rechazados por Huzuruth-Ur (Lobo Monstruoso), llaman la atención de Fenris-Ur (Lobo Destructor) quien admira su dedicación a seguir cumpliendo los deberes de su Padre. Fenris-Ur acepta ser su Tótem, pero tan sólo después de que lograran derrotarlo en combate.

- **Meninna (Cazadores de las Tinieblas):** Cazadores que mantienen sus territorios de caza sagrados puros y llenos de energía espiritual, habitualmente lejos de la humanidad.

Hikaon-Ur (Loba Negra) admira en secreto a los Uratha por su dedicación y compromiso y les observa a distancia. Susurra a unos hombres lobos que si logran encontrarla y cazarla, les concederá su patronazgo. Esos Uratha la acechan durante años en una cacería épica por la Sombra y más allá. Finalmente, la acorralan en su guarida (un bosque increíblemente oscuro y negro en la Sombra), obteniendo así su juramento de patronazgo.

No obstante, Hikaon-Ur siempre lamentará la división de los Primeros con la formación de las Tribus Desposeídas y Puras, pues siente gran admiración por Huzuruth-Ur (Lobo Monstruoso).

- **Iminir (Señores de la Tormenta):** Valientes alfas sin miedo que purgan toda debilidad y deshonor de sus almas.

Skolis-Ur (Lobo de Invierno) observa a un grupo de Urathas que se mantienen al margen de las peticiones de patronazgo. Cuando les pregunta por qué actúan así, le responden que son los alfas de sus manadas, y que quieren el patronazgo del Primero que ellos elijan, sin rebajarse a esperar ser aceptados por uno, y le exigen hacia ellos la misma responsabilidad que tenía hacia sus hermanos espirituales en tiempos de Padre Lobo. Maravillado por su orgullo, Skolis-Ur les ofrece su patronazgo si son capaces de obligarle a acceder con la fuerza y la astucia y si le demuestran ser capaces de liderar a sus hermanos Uratha.

- **Hirfathra Hissu (Sombras de Hueso):** Exploradores sombríos que tratan de comprender el mundo espiritual que les es negado.

Son los últimos en lograr el patronazgo de un Primero. Los sanadores, astrólogos, chamanes y guerreros espirituales, acuden a Kamduis-ur (Loba de la Muerte) para que les enseñe sus conocimientos sobre la vida y la muerte. Pero Kamduis-Ur no confía del todo en ellos, ni puede acabar de perdonarles por matar a su mentor, Padre Lobo. Les indica que tan sólo aceptará ser su Tótem si pueden atarla con ritos místicos y obligarla a aparecer ante ellos. Al cabo de toda una generación de hombres lobo, tras haber realizado incontables pactos con los espíritus (hostiles a ellos), los chamanes de los Uratha logran invocarla ante ellos, tras lo cual Kamduis-Ur acepta ofrecerles su patronazgo.



- **Farsil Luhai (Maestros del Hierro):** Astutos hombres lobo que mantienen fuertes lazos con los seres humanos.

Sagrim-Ur (Lobo Rojo) considera la petición de patronazgo de los Uratha como uno de los cambios más positivos del nuevo mundo. Los Uratha demuestran ser dignos ante Sagrim-Ur al defender su causa ante él y resolver los acertijos que les presenta. Sagrim-Ur los considera sabios, y los acepta ordenándoles que se adapten al nuevo mundo.

[Ww:TF, pp. 85-96] [LotF, pp. 29-44]

Las Tribus Puras:

Tres de los Primeros (quienes además parecen mantener una antigua rencilla con Selene) se niegan a ofrecer sus servicios a los traidores y parricidas que provocaron el fin de Pangea. En vez de ello deciden ofrecer su patronazgo a los Puros, quienes también desean vengarse de los Desposeídos y exterminarlos para poder resucitar Pangea.

- **Ninna Farakh (Reyes Depredadores):** Estos feroces guerreros rechazan todo lo que tenga que ver con la civilización y sueñan con restaurar la gloria perdida de Pangea.

Huzuruth-Ur (Lobo Monstruoso) rechaza a algunos Exiliados que le piden el patronazgo (los futuros Garras Sangrientas). En vez de ello acepta guiar a los Uratha más amargados por la pérdida de Pangea, los más salvajes y aquellos que han renunciado a su mitad humana, y les inculca su odio.

- **Izidakh (Tocados por el Fuego):** Son los líderes espirituales de los Puros, aceptan fácilmente a conversos entre los Exiliados.

Según los Puros, Gurim-Ur conoce la verdad de las palabras de su padre y sabe lo que hay que hacer. Llama a los Uratha que quieran unirse a él y tan sólo les exige una cosa: Fe.

Según los Exiliados, al principio está confuso y asustado de los Uratha, pues recuerda que ellos mataron a su padre, por lo que ni les da su apoyo ni los rechaza inmediatamente. Pero finalmente sigue a su hermano Huzuruth-Ur como un cachorro asustado y confuso.

- **Tzuumfin (Garras de Marfil):** Son los más proclives a llevar una vida humana, y no aceptan entre sus filas a ningún Exiliado ni a nadie con antepasados Exiliados.

Según los Puros, Hathis-Ur acude a ellos al escuchar los aullidos de varios Uratha que se sentían perdidos sin la guía de Urfarah, y que sabían que su madre y sus hermanos eran unos traidores. Lobo Plateado acude a ellos en la oscuridad de la Luna Nueva y les habla de su dolor, de traición, de pureza y de venganza.

Según los Exiliados, Hathis-Ur escucha las peticiones de los Exiliados con un desprecio celoso, pues ellos lograron aquello que él fue incapaz. Odia a sus hermanos que se atan a los Exiliados y decide unirse a la causa de Huzuruth-Ur.

Según el círculo Sangre de Reyes, ellos son los verdaderos fundadores de los Garras de Marfil. Se rumorea que la principal razón para unirse a la causa de Hathis-Ur es clamar venganza por el poder que han perdido con la Caída, mientras que la muerte de Urfarah queda en segundo término.

“Código del Largo Invierno”: Se dice que es una transcripción de los aullidos que relatan la fundación de los Garras de Marfil. Los Sangre de Reyes buscan este código en la actualidad.

Los Puros contemplan como los seguidores de Selene están marcados con los Auspicios, por lo que deciden marcarse entre sí para mostrar solidaridad entre ellos. Los Ígneos se queman con marcas de rectitud en su carne, los Garras de Marfil se dibujan cicatrices con garras bañadas en plata, y los Reyes Predadores muerden su propia carne como marcas de honor.

[Ww:TF, pp. 24, 34] [LotF, pp. 41-42, 46-48, 63] [TP, pp. 13, 48, 67-68, 85, 86]

Thihirtha Numea (Lobos Fantasma): Diversos hombres lobo se niegan a unirse tanto a las Tribus Puras como a las desposeídas. [Ww:TF, p. 99]



Pogromo contra las Tribus Puras:

Según los Puros, Selene envía a los Exiliados a exterminar a los Puros, para así eliminar toda evidencia que les recuerde la traición contra su padre. Comienza una cruzada sangrienta que prácticamente elimina a los Puros. Éstos casi son exterminados, pero logran salvarse en el último momento, aunque no hay consenso acerca de qué les salva:

- *Unos afirman que es la aparición de la Armonía, cuyo peso cae sobre los Exiliados, que se sienten enormemente debilitados a causa de la culpa y la locura.*
- *Otros afirman que es la aparición de la Rabia Mortal, que les da grandes fuerzas a los Puros cuando más la necesitaban, y logran masacrar a sus atacantes.*
- *Otros sostienen que una manifestación de Padre Lobo se alzó y salvó a sus hijos leales de ser exterminados por sus asesinos.*

[TP, p. 13]

Pacto de las Tribus Puras con los Espíritus:

Los espíritus, temerosos de las ansias de poder de Selene sobre la Sombra acuden a los Puros, ofreciéndoles un pacto de apoyo mutuo. Los Puros, sabiendo que no podrán sobrevivir a un nuevo pogromo sin ayuda, aceptan.

Los espíritus se comprometen a actuar como patrones de los Puros, ofreciéndoles socorro y refugio en caso de necesidad. Los Puros, a cambio, deben reconocer el dominio de los espíritus sobre la Sombra, adorar y adular a sus tótems de manada, y hacer pagar a los Exiliados.

[TP, p. 14]

Enfrentamiento entre Puros y Exiliados:

Con el tiempo, los Puros comienzan a crecer en números respecto a los Exiliados. En periodos conflictivos, los Puros pierden poder, puesto que la Sombra entra en un periodo de agitación, y los Exiliados se ven obligados a dejar a un lado sus diferencias y a trabajar conjuntamente. En periodos de paz y prosperidad, los Puros ganan poder, pues los Exiliados se relajan, pierden la unidad, y muchas veces surgen conflictos internos entre manadas que los debilitan.

[Ww:TF, p. 306]

Sakendar Isi: *Según los Uratha, desde antes de la llegada de los primeros humanos a América, una manada de Uratha guardan y protegen un poderoso Loci en las actuales Montañas Rocosas, **Sakendar Isi.*** *[Ww:TF, p. 306]*

CAPITULO II: OTROS SOBRENATURALES

******* - Azlu (Anfitriónes Araña):**

Los Huevos de la Bruja de la Rueda se abren en medio de una tormenta de gran poder espiritual generada por el nacimiento de la Celosía. Las 10.000 Hijas nacen como pequeñas arañas, y muchas de ellas son víctimas de depredadores, pero la gran mayoría logra sobrevivir y pasar inadvertidas. Poseedoras de un instinto que les obliga tejer para reforzar la Celosía (para evitar el regreso de Padre Lobo y tratan de devorarse entre ellas para hacerse más poderosas y recrear así a su progenitora.

Temedoras por instinto de la progenie de Urfarah, se mantienen ocultas de la vista de los Uratha, y comienzan a crecer y a hacerse poderosas en la oscuridad, aunque algunas de ellas poseen a algunos seres humanos.

[Ww:TF, p. 38] [P, p. 117]

Entre las Azlu originales se encuentran:

- **Madre Orquídea:** *Una de las primeras Azlu en emerger de los huevos, vive durante numerosos siglos limitándose a tejer la red de Celosía. Ocasionalmente posee a humanos, ocultándose en sus cráneos para huir de los Uratha.* *[P, p. 139]*



- **Centinela Espectral:** Una de las Azlu más asustadizas. En vez de moverse por el mundo, consumiendo a otras de su raza y Fusionándose con humanos, prefiere seguir oculta en la Sombra tejiendo su red de Celosía. Así pasa milenios, en la actual región del desierto del Sáhara. [P, p. 137]

***** - **Beshilu (Anfitriones Rata):**

Con el nacimiento de la Celosía, muchos fragmentos del Rey Pestilente pierden su conexión con el mundo espiritual y fallecen a causa de la tormenta espiritual. Los supervivientes se hacen más fuertes y se convierten en los Beshilu. Al igual que las Azlu, buscan huéspedes humanos a los que poseer y también tratan de recrear a su Progenitor, aunque sin tratar de devorarse entre ellos. Pero a diferencia de ellas, tratan de derrumbar la Celosía, para así crear una nueva tormenta espiritual que les permita reunirse entre ellas y recrear a su progenitor.

Temerosos instintivamente de los Uratha, no se mantienen tan aislados como las Azlu. Aunque se ocultan de los Uratha, sus instintos las hacen reaparecer ocasionalmente como portadoras de la enfermedad para la humanidad. Se mantienen entre los humanos, aunque ocultándose como simples ratas.

[Ww:TF, p. 39] [P, pp. 142-143]

***** - **Otros Anfitriones:**

- **Srizaku (Anfitriones Langosta):** Los Srizaku se dedican a alimentarse. Se mantienen lejos de los asentamientos humanos para ocultarse de los Uratha (aunque esporádicamente atacan algún pueblo). Se alimentan sobre todo de animales, y de vez en cuando de algún humano. No poseen a los humanos individualmente, sino colectivamente, en grupos de 30 o 50. [P, p. 163]

- **Halaku (Anfitriones Cuervo):** Se desconoce su origen, pero se cree que están relacionados con la criatura conocida como “Devorador de Cadáveres” (o “Príncipe de la Carroña”). Su tarea parece ser la de vigilar a los Uratha. A diferencia de los otros Shartha, los Halaku no poseen físicamente a sus huéspedes, sino que devoran sus ojos, tras lo cual los controlan mentalmente. [P, p. 165]

- **Razilu (Anfitriones Serpiente):** Se cree (aunque no se sabe con certeza) que son descendientes de la gigantesca Serpiente de Mar. Si eso es cierto, quizás son los únicos Shartha cuyo progenitor tal vez sobrevivió a la Caída. Se desconoce cual es su función y su papel entre los Shartha. [P, p. 167]

Therifurge, Arquitecto de la Violencia: Therifurge, ahora ya un Incarna, crecerá en poder con cada acto violento de la historia humana, convirtiéndose en el más poderoso de los Maeljin, y actualmente se rumorea que está a punto de alcanzar el rango de Celestino. Entre sus sirvientes está Lobo Terrible, un enorme espíritu lobo que se manifiesta con el aspecto de Urfarah resucitado. [LotF, p. 57]

Ka'an Balam:

Ka'an Balam y su progenie descubren que no son capaces de regresar al mundo de los humanos, y que la propia tierra parece levantarse contra todos aquellos que viven. No obstante, Ka'an Balam está tranquilo, pues aunque no pueda proteger a su gente, sabe que podrán protegerse a sí mismos, haciendo todo lo posible, pues les ha enseñado bien.

No obstante, los seguidores de Ka'an Balam se enfrentan a sus vecinos, destruyendo a sus vecinos, todo ello mientras buscan pistas sobre su dios desaparecido. En su desesperación por encontrarlo, se vuelven hacia las artes oscuras para sobrevivir, y pronto su piedad se ve corrompida por la amargura y el odio (aunque sin ser conscientes de ello).

[SC, p. 68]

Afhal Usum (Sabios Serpiente):

Los Afhal Usum temen que sus secretos y conocimientos sean encontrados por individuos sin escrúpulos a ambos lados de la Celosía. Para evitarlo establecen numerosas sociedades serpiente por todo el mundo, con la misión de encontrar, proteger y (en ocasiones) proporcionar conocimientos fundamentales acerca del mundo, la Sombra y los lazos entre ambos.

Al principio las sociedades serpiente son pequeñas y unidas, formadas por humanos y espíritus guías, y tienen éxito en su labor. Diferentes discantes de los Afhal Usum realizan su labor de diversos modos: los Naga intervienen activamente en la sociedad humana, mientras que los Sheti se mantienen ocultos.



Con el paso del tiempo, la humanidad crece y se expande, por lo que el conocimiento de los Afhal Usum se dispersa y se vuelve más difícil de encontrar. Los Sabios Serpientes se plantean entrar ellos mismos en el mundo, pero ello supone arriesgarse a la ira de los Uratha.

Hal Ushum (Guardianes Serpientes):

Los Afhal Usum absorben y refuerzan un Coro de Espiritus Guardianes, que finalmente acaba convirtiéndose en una discante de los Afhal Usum: los Hal Usum (Guardianes Serpientes).

Con la lealtad de los Hal Usum, los Sabios Serpiente comienzan a entrar en el mundo material, primero Urgiendo y luego Reclamando humanos selectos, todo ello planificado cuidadosamente para evitar la atención de los hombres lobo.

[SC, p. 79]

Kitsune:

Los Inari Kihar (espíritus zorros rebeldes) se salvan del exterminio gracias a la muerte de Padre Lobo, y tras la Caída son olvidados por los Uratha.

La naturaleza de los zorros no cambia, pero su actitud se ve afectada por su interacción con las culturas humanas. Algunos poseen a los humanos, otros pasan gran tiempo en forma de zorro (creando leyendas sobre la magia de los zorros), y otros toman forma humana para seducir a otros humanos. La presencia de los Inari Kihar aún da más diversidad a las asociaciones de los espíritus zorro.

Eventualmente, estas asociaciones se vuelven tan poderosas y definen a los zorros con tanta fuerza, que los espíritus zorro acaban convirtiéndose en un Coro por sí mismos: los Kitsune.

[SC, p. 61]

Thar Akuru (el Rebaño Negro): *Durante milenios y generaciones, los Thar Akuru (Reclamados Cuervo permanentes) sufren el proceso de muerte y renacimiento miles de veces, expandiéndose por todo el mundo. En ocasiones, un solo Thar Akuru puede crear varios huevos espirituales, permitiendo a la raza multiplicarse. [SC, p. 57]*

Lobo Carroñero: *A causa del tiempo que pasa bajo pieles humanas (o de la maldición Uratha), Lobo Carroñero se convierte en una criatura más humana y menos espiritual. Lobo Carroñero culpa a los Exiliados de su destino, y se alía con los Puros para vengarse de ellos. A causa del Juramento de Selene, los Exiliados nunca lo han matado, aunque sí castigado en diversas ocasiones. Se rumorea de una manada que trata de matarlo, pero que es detenida por Lobo Monstruoso. [SC, pp. 37-38]*



Título III: La Diáspora Atlante

Capítulo I: La Aquiescencia

La Aquiescencia, la Maldición Durmiente:

Los Iluminados escapan a los lejanos rincones de la tierra, pero privados de sus conocimientos, y cazados de nuevo por monstruos. Muchos olvidan su herencia mágica y sus almas entran en un profundo Sueño. Con el Abismo entre ellos y el Mundo Superno, cada vez es más duro extraer las energías supernas, y cuando lo logran, a veces llegan retorcidas y alteradas, con efectos no deseados. Los pocos Magos que permanecen Despiertos no pueden emplear su magia ante los Durmientes sin invocar los poderes del Abismo.

Los magos están absolutamente solos por primera vez. Algunos sucumben ante la locura o el hubris, y otros buscan la tranquilidad de la Aquiescencia, convirtiéndose en Proscriptores al no lograrlo.

Calculan que, sin nuevos Despertares, y al ritmo de degradación de la magia, en unos años se cortará el contacto con lo Superno y la humanidad dormirá para siempre.

[M:TAw, pp. 26-27] [S&S, p. 18]

Despertares: Los mortales ya no pueden tratar de Despertar voluntariamente. Aunque sigue habiendo Despertares, se desconocen sus razones y sus procesos. [M:TAw, pp. 28]

Portales: Se cree que algunos Magos logran escapar de la destrucción de la Atlántida mediante portales espaciales mágicos que les permiten huir a Sanctasanctórum lejanos, para curarse sus heridas

[M:TAw, p. 238]

El Reborde Celestial: Algunos magos, escapando de la destrucción de la Atlántida, se llevan consigo el misterioso Reborde Celestial, viajando a través de América del Norte hasta llegar al territorio donde milenios más tarde se alzaría Chicago. Allí construyen un edificio (que será confundido como obra de los primeros habitantes de la zona) para albergar el Reborde hasta el momento en que puedan recrear la Atlántida. Siglos más tarde, el territorio será arrasado y el Reborde desaparecido, tras lo cual la región será habitada por nativoamericanos. [WoD: Ch, p. 303]

******* - El Templo de la Contemplación Pletórica y la Sociedad de Kittiara:**

Tras la Caída, un grupo de eruditos refugiados atlantes (mayoritariamente del Alae Draconis) construyen un templo en la actual Turquía (en un valle entre las Montañas Taurus y la Meseta Konya), en un antiguo portal que antes conducía a la Atlántida. Un santuario existe en el mundo material, pero también existe una copia suya en estado de Crepúsculo.

Los Despertados confían en poder preservar la sabiduría atlante hasta que surja un nuevo Reino de los Sabios. Con los años, atraen a otros refugiados, y se convierten en la Sociedad de Kittiara.

[SotRT, p. 73]



Órdenes y facciones

Las Órdenes del Diamante:

- **Escala de Plata (Vox Draconis):** La Vox Draconis ejercerá de consejeros de príncipes, generales y ministros por todo el mundo. Pretenden limitar el Despertar de los Durmientes y hacerlo paulatino, y emplear mientras a los ejércitos de Durmientes como paso previo a construir una nueva Torre que les devuelva a los cielos.

- **Flecha Adamantina (Ugula Draconis):** Para proteger los pedazos de la Atlántida, la Ugula Draconis se ve obligada a intervenir en la política de las Órdenes, fragmentadas por la duda y la oposición. Para proteger a otros magos de los peligros del Mundo Caído, realizan juramentos de lealtad hacia ellos. Para salvaguardar los restos de la Atlántida manipularán los patrones secretos del mundo, observando, dominando y moldeando los conflictos económicos, esotéricos y ecológicos.

- **Guardianes del Velo (Visu Draconis):** La Visu Draconis practica su sutil arte entre los Durmientes, ocultando conspiraciones y mitos, y usando planes, complots y cuchillos para proteger a los Magos de sus enemigos, tanto Durmientes como sobrenaturales. Según algunos rumores, manipularán a naciones y civilizaciones con este fin.

- **Mysterium (Alae Draconis):** El Alae Draconis destruye sus bibliotecas, para evitar que sean saqueadas por los bárbaros y que la sabiduría de la Atlántida se desperdigue por el mundo. Los magos de la orden fundan sus propias tradiciones a medida que viajan errantes, enseñando el arte de la escritura, la poesía y la narración. Estas artes están imbuidas con símbolos vitales mágicos, para que las futuras generaciones puedan ver mas allá y Despierten, renovando las artes Atlantes.

[M:TAw, pp. 38, 44, 47, 50]

Otras Mitologías de los Despertados:

- **Despertados de los Indios Algonquin:** Conocen las Órdenes 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, p. 370]

Los Videntes del Trono:

Según sus creencias, los Exarcas desean eliminar a todos los magos del Mundo Caído, pero al no poder derrumbar las Atalayas, deciden empujar a unos magos hacia ellas para disponerlos a su servicio. Formados por miembros de las cuatro órdenes Atlantes, estos magi se aliaron con los Exarcas, por lo que no fueron exiliados de la Ciudad Despertada, pero el despedazamiento de la Escalera y el hundimiento de la isla les obligó a huir. Sirven a los Exarcas oponiéndose a los Magos de las Órdenes y tratando de evitar la Ascensión de la Humanidad. A lo largo de los milenios crecerán, unas veces fragmentándose en muchas partes y otras reuniéndose de nuevo para formar una única forma.

[M:TAw, pp. 53, 308-310]

Otras facciones Despertadas:

- **Los Magos sin Nombre:** No todos los Magos se unirán a las Órdenes o a los Videntes, surgiendo magos rebeldes e independientes que nunca aceptarán las respuestas de la tradición Atlante. La Escala de Plata los expulsará, la Flecha Adamantina se negará a protegerlos, y el Mysterium los silenciará en la historia. [M:TAw, p. 41]

- **Los Proscriptores:** Herederos (a veces sin saberlo) de los Timori atlantes, estos Magos consideran la Magia un estado maldito, pretendiendo destruirla y eliminar a sus practicantes. [M:TAw, pp. 53, 313]

- **Los Locos:** Aquellos mortales que enloquecen al Despertar a la magia, pero que son lo suficientemente astutos para sobrevivir, convirtiéndose en una amenaza para los Despertados. [M:TAw, pp. 314-315]



Capítulo II: Las Atalayas

Las Atalayas:

Los Oráculos, percibiendo el peligro del Abismo sobre el Mundo Caído, interrumpen su guerra con los Exarcas y se dispersan por los Reinos Supernos. Empleando conocimientos más allá del alcance de los Exarcas, cada uno erige con magia una torre en un Reino Superno, basada en la Aguja que guió a los primeros magos a la Atlántida. Cada uno imprime en su torre las virtudes de su alma, y la suma de su conocimiento mágico.

Las Atalayas envían visiones de los Reinos Supernos a las almas Despertadas. Quienes las interpretan adecuadamente, tras horribles viajes, llegan en forma astral a una de las cinco Atalayas, grabando sus nombres en los pilares, y Despertando en sus cuerpos.

[M:TAw, p. 27]

Las Sendas:

Los Magos una vez más obtienen la comprensión de los Reinos Supernos, aunque cada uno tan solo en el reino de su Atalaya. Según esos Reinos, los Magos se dividen en Sendas:

- **Acanthus:** Encantadores en la Senda del Cardo, Descendientes de la Atalaya de la Espina Lunargéntea en el Dominio de Arcadia, Reino del Encantamiento y Morada de las Hadas.

- **Mastigos:** Hechiceros de la Senda del Azote, Descendientes de la Atalaya del Guantelete de Hierro en el Dominio del Pandemonium, Reino de las Pesadillas y Morada de los Demonios.

- **Moros:** Nigromantes del Sendero de la Condena, Descendientes de la Atalaya de la Moneda de Plomo en el Dominio de Estigia, Reino de las Criptas y Morada de las Sombras.

- **Obrimos:** Teúrgos de la Senda de los Poderosos, Herederos de la Atalaya de la Llave de Oro en el Dominio del Éter, Reino de las Esferas Celestiales y Morada de los Ángeles.

- **Thyrsus:** Chamanes de la Senda del Éxtasis, Herederos de la Atalaya del Libro de Piedra, en el Dominio de la Naturaleza Primordial, Reino de los Tótems y Morada de las Bestias.

[M:TAw, pp. 27, 28, 92, 95, 98, 101, 104]

La Atalaya Solitaria:

Algunos Magos hablan de otra Atalaya, la primera de todas, erigida en un reino olvidado e inaccesible desde este lado del Abismo. Tan solo unos pocos podrían encontrarla mediante extraños caminos astrales y grabar su nombre en ella. [M:TAw, p. 27]

Algunos Magos teorizan que los Qashmallim provienen de un sexto Reino Superno, donde estaría la llamada Atalaya Solitaria, aunque tan sólo se trata de conjeturas. [P:TC, p. 252]

Legados:

Surgen diversos Legados de Magos, entre ellos los siguientes:

- **Caminantes entre las Nieblas (Acanthus):** Observando los caminos de la naturaleza, enseñan a la humanidad a marcar y reconocer los caminos, y a elegir su propio camino en vez de simplemente emigrar con el tiempo. [M:TAw, p 358]

- **Sutiles/Ahl-i-Batin (Mastigos):** Herederos de los arquitectos y planificadores sociales de la Atlántida, estudian la geometría sagrada para crear sociedades más armoniosas mediante la alteración de su entorno físico y cultural. Este Legado Mastigos ejercerá influencia en todas las grandes civilizaciones mediante agentes en instituciones seculares y religiosas. [M:TAw, p 352]

- **Reyes Sin Corona (Moros):** Herederos de los alquimistas de la Atlántida, practican tanto la transmutación de sus almas como de la materia. [M:TAw, p 352]

- **Adeptos Perfectos (Obrimos):** Excelentes guerreros, dedicados a lograr la perfección del cuerpo y el espíritu. [M:TAw, p 349]

- **Huérfanos de Proteo (Thyrsus):** Estos cambiaformas naturalistas aprenden de la naturaleza, para traer ese conocimiento a sus tribus humanas, y así sembrando el camino que traerá la civilización a la Humanidad. Según alguno, se trata de un Legado más antiguo que la Atlántida. [M:TAw, p. 346]

- **Scelesti:** Aquellos magos que pactan con entidades del Abismo para obtener más poder a cambio de ser sus instrumentos en el mundo físico. [M:TAw, p 361]



Las Cábala

Los Juramentados: Los Despertados más astutos se ven obligados a aliarse mutuamente, por razones de necesidad en vez de afinidad Superna. Estos grupos de magos se llaman los **Juramentados**, y desarrollan tradiciones basadas en la gloria de la Atlántida, pero a la vez que responden a sus necesidades básicas. Con el tiempo estos grupos evolucionarán en las Cábala. [S&S, p. 18-19]

Las Cábala: Durante los primeros siglos, las cábala están formadas mayoritariamente por miembros de la misma orden, normalmente a causa que son los únicos magos que suelen encontrarse en la misma región. A medida que se desarrollan los métodos de viaje y crecen las ciudades, se hace más común el contacto entre distintas órdenes, y surgen las cábala multi-orden. Su fuerza proviene de la diversidad, y lentamente reemplazan a las cábala mono-orden. [S&S, p. 19]

Los Grandes Derechos: Los Grandes Derechos de las cábala (Paso, Emérito, Hospitalidad, Némesis, Santuario) emergen cuando los eruditos del Mysterium perciben un hilo común en todos sus protocolos. Algunos creen que este hilo proviene de la Atlántida, otros que están inspirados por lo Superno, y unos pocos que son obra de los Exarcas para reforzar su visión retorcida. [S&S, p. 26]

Los Consilii

Concilios de Sabios:

No todos los Magos están preocupados únicamente en la supervivencia. Unos pocos luchan para reestablecer las viejas tradiciones atlantes en el Mundo Caído. Viajan entre lugares, reclutando a otros magos con la intención de crear “concilios de los sabios”, para conducir al resto de magos a un futuro mejor. Su intención es que todos estos concilios locales se unan a sus vecinos, formando una compleja burocracia de concilios, sobre la que gobernarían “los más sabios de los sabios”.

El intento fracasa, puesto que no se forma ninguna red de concilios ni ningún gobierno de “los más sabios de los sabios”. El control de los concilios permanece localizado, y cada uno funciona según las costumbres de las cábala que ayudan a formarlos.

No obstante, el producto de su esfuerzo permanecerá, evolucionando hacia el Consilium moderno.

[S&S, p. 43]

Primeros Consilii: Los primeros proto-Consilii consisten en reuniones de Señores del Hogar de las cábala, reunidos para hablar, manteniéndose dentro de unos límites culturales o geográficos. Bajo el Derecho de Hospitalidad, discuten los problemas entre sus cábala, y entre todos los presentes tratan de encontrar una solución satisfactoria para todos. Su objetivo primero es tratar con la violencia abierta entre las Cábala y contra las amenazas contra la comunidad Despertada en general. [S&S, p. 43, 45]

Lex Magica: El cuerpo de precedentes establecido por las decisiones de estos primeros Consilii son codificados en la Lex Magica, por los Guardianes del Saber de las cábala, aunque cada Consilium desarrolla su propia lista de precedentes como base para su ley.

Ello provoca que la presencia de los Señores del Hogar ya no sea imprescindible en los Consiliums, y que cualquiera que tenga acceso a la Lex Magica y un cierto talento político pueda ser declarado “sabio” y se le permita el acceso a los Consilii.

[S&S, p. 43]

Evolución de los Consilii:

A medida que la política del poder cambia, los Magos de algunos de los primeros Consilii deciden que es mejor que éstos reflejen la realidad de los cinco Reinos Supernos, en vez de depender de códigos de leyes cada vez más numerosos.

Para ello, proponen que los Consiliums adecuados incluyan un representante de cada Senda (el mago más experimentado y hábil de esa Senda en la región). Estos cinco Consejeros actuarían como la voz del Mundo Superno, tal y como es canalizado a través de las Atalayas. Los Consiliums sin representantes de cada Reino carecerían de un mandato Superno completo, por lo que su autoridad podría ser desafiada legalmente por cábala individuales.



Una vez realizados los cambios propuestos, este modelo de Consilium ideal comienza a propagarse, gracias al proselitismo de los magos de la Escala de Plata, que se consideran a sí mismos los más capaces de dirigir estos Consilii. Para los Tearcas, resulta un duro golpe descubrir que el resto de magos no los consideran automáticamente los más aptos para el gobierno. Las posiciones dentro del Consilium comienzan a cambiar a medida que los magos comienzan a reflejar su Senda en él, surgiendo diversos cargos que reflejan afinidades Supernas.
[S&S, p. 43-45]

Desarrollo de los Despertados

Dispersión de las Órdenes:

Los magos Atlantes tratan de mantener las prácticas de la ciudad perdida con un fervor religioso. Rodeados por almas Durmientes incapaces de recordar ninguna de sus enseñanzas, enseñan sus secretos tan solo a unos pocos, para asegurarse que sus medios de realizar la magia permanezcan puros. Las órdenes Atlantes codifican sus conocimientos para que tan solo los iniciados adecuados tengan acceso a los Arcanos y a los caminos de la Magia. Se crean terribles castigos para aquellos magos que enseñen los Misterios a Durmientes no iniciados. En el caos de la huida de las ruinas de la Atlántida, las Órdenes se dispersan por todo el mundo. Separadas entre ellas, su antigua filosofía unitaria se escinde, y los ideales de cada Orden se exaltan por encima de los de las otras. Cada Orden trata de incluir los roles de las otras en sus propias jerarquías, considerándose a sí misma el único camino aceptable para la Magia.
[M:TAw, p. 28]

Progreso de los Magos:

En muchos lugares y muchos sitios, los Magos tratan de recrear la Atlántida, guiando las mentes de los Durmientes para erigir civilizaciones. Cada intento fracasa, al descender cada civilización a la decadencia (con la ayuda de algunos Magos que empleaban las instituciones durmientes para engrandecerse a sí mismos, empleando a los reinos e imperios para enfrentarse entre ellos). Los magos no se adaptan bien a su exilio. Muchos esperan ser adorados como dioses, o al menos como grandes líderes, pero el abismo se encarga de poner fin a estos sueños, golpeándoles con la Paradoja. Los magos Atlantes han de competir con los magos bárbaros por las Fuentes y lugares de resonancia poderosa. Estos magos bárbaros odian a los atlantes, culpándoles del Abismo. Finalmente, estos cultos bárbaros acaban desapareciendo o son absorbidos por las Órdenes atlantes, pero no antes de muchas batallas mágicas por supremacía o venganza. Los exiliados atlantes rechazan su expulsión de los cielos, y buscan un modo de ascender a ellos de nuevo. Se extraen partes de su alma y las cargan con el poder de tocar los Reinos Supernos, permitiendo a los Magos ignorar los ataques del Abismo en ciertas áreas, llamadas Moradas.
[M:TAw, pp. 28-29]

Sociedad de Kitiara: Con la aparición de las Atalayas y las Sendas, los Mastigos se convierten en la Senda dominante en la Sociedad de Kitiara (en el Templo de Contemplación Pletórica). [SotRT, p. 73]



Estado IV: Mitología Vampirica

Capítulo I: Mitología Santificada

Lanza del Destino: Un herrero forja una lanza a partir de un meteorito caído a la tierra durante un sol negro. El herrero ofrece la lanza al rey Lamech, para que perdone a su hijo, pero el rey asesina al herrero con la lanza. Con ella, Lamech limpia su ciudad de disidentes y se dedica a conquistar las tierras vecinas, sin que ningún ejército pueda detenerle. [LS, p. 30]

Diluvio Universal: Dios decide castigar a la humanidad por sus pecados, y envía sobre la tierra un gran diluvio que extermina al género humano. Tan sólo Noé y su familia sobreviven al Diluvio, gracias a un aviso de Dios, quien le encarga construir un arca y meter dentro a una pareja de cada especie animal. La crueldad de Lamech llega a su fin con el Diluvio. **La Lanza del Destino desaparece de la faz de la tierra y de la memoria de los hombres durante milenios.** [LS, p. 30]

Esenios Católicos: Los Esenios Católicos (una rama del Lancea Sanctum) sostienen que hubo un progenitor de los vampiros, cuyo origen se remonta al Antiguo Testamento. Se trata de un ser maldito por Dios, tal vez expulsado del Jardín del Edén y condenado a vagar por la Tierra hasta la Segunda Venida de Cristo. [N, p. 107]

Capítulo II: Mitología Acólita

La Bruja: La Bruja (considerada por algunos una amalgama de varias Diosas Madre) es expulsada por los dioses por quererse mejorar a sí misma consumiendo la sangre de los humanos. Mediante pruebas y sufrimiento, logró desvelar los secretos de la Creación y crear sustancia, forma y belleza de la nada estéril en el páramo fuera del Paraíso de los dioses. [V:TR, p. 50]

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

- **Grecia:** Los mitos griegos hablan de nacimientos dolorosos y castraciones sangrientas.
- **Sioux:** El Gran Espíritu está sentado en un saliente, bebiendo de la sangre de los búfalos hasta vaciarlos, y de las gotas derramadas surge la humanidad.
- **Japón:** La primera cosa creada por los dioses Izanagi e Izanami es la sanguijuela, bebedora de sangre.
- El Inframundo (a veces llamado “Tierra de la Noche”) está poblado por monstruos, muchos de ellos hambrientos de sangre y carne.
- Varios dioses y diosas sabios requieren sacrificios de sangre: Kali, Cailleach, Moloch, Artemisa...
- Los mitos vampíricos están presentes en casi todas las culturas del mundo, desde África a Rumanía, y de la India a Mesoamérica.

[CodC, p. 31]

Lilim:

Lilith (hebreo) / Lilitu (acadio) / Kiskil-lilla (sumerio). Originalmente es considerada un híbrido de mujer y buho, una criatura de sabiduría, protectora de las mujeres en el parto. Con el tiempo, las historias la corrompen, convirtiéndola en un demonio vengativo, incapaz de tener hijos, y enemiga de las mujeres embarazadas.



Según una de las leyendas asociadas a ella, al no poder engendrar, roba la semilla de las mujeres embarazadas. Mientras duermen, invade sus sueños y cuerpos, robando sus fetos y creando con ellos chiquillos demoníacos, medio vivos y medio muertos a la vez.

Los Lilim creen que los vampiros son esta progenie de Lilith.

[CodC, p. 138]

Amanosutkai:

Según el mito mortal, Susano-o-no-mikoto accede a los Cielos y rompe los diques de alrededor de los arrozales, pisotea los cultivos, y rompe las leyes del Cielo. Amaterasu-o-mi-kami, diosa solar soberana de las llanuras del cielo, se retira a una caverna disgustada, hasta que los otros dioses la convencen para que regrese.

Según los Acólitos Amanosutkai (“Sirvientes del Cielo”), las acciones de Susano-o-mikoto vuelven impura a Amaterasu-o-mi-kami, por lo que ésta se retira a una cueva a purificarse. Allí, se limpia para purificarse, primero la mano izquierda, y luego la derecha, pero al limpiarse la boca, escupe gotas de sangre, que caen al suelo, surgiendo así la primera vampiro.

Los Amanosutkai consideran que Amaterasu-o-mi-kami cometió un error al crearles con sangre, volviéndolos impuros por naturaleza. Algunas versiones de la historia se deben a que los ruidos de fuera de la cueva distrajeron a la diosa en el momento crucial.

Amaterasu-o-mi-kami explica a la vampiro que debe morar entre los mortales para purgar la impureza de éstos. A causa de las protestas de la vampiro, la diosa le concede parte de sus poderes divinos y la capacidad de reproducirse. Cuando Amaterasu-o-mi-kami sale de la cueva, la vampiro se queda en ella, esperando a que los dioses marchen para bajar a la tierra y cumplir su misión.

Al principio los vampiros pueden caminar bajo el sol, pues Amaterasu-o-mi-kami es amable con ellos, pero al alimentarse de sangre se vuelven impuros, y la diosa se ve obligada a girarles la cara, por lo que la luz del sol les quema.

Con el tiempo, la mayoría de los vampiros pierde su propósito, y algunos hasta se consideran condenados y malditos, pero unos pocos recuerdan sus orígenes y siguen ejerciendo su papel.

[CodC, pp. 150-152]

Asura Bhuta: Los espíritus son los progenitores de la raza vampírica.

Un hombre al borde de la muerte es poseído por un espíritu del hambre, convirtiéndose en el primer vampiro. Cuando el vampiro se alimenta de otro hombre y se bebe su alma, reemplaza parte de esa alma con un nuevo espíritu. Así pues, los vampiros son medio hombres, medio espíritus.

Esta doctrina es originaria de la India, pero en los últimos siglos se extiende más allá de sus fronteras, fundiéndose con las creencias de varias cuadrillas acólitas de diversas creencias.

[CodC, p. 61]

Hambre de Tántalo:

Tántalo es un hijo de padres divinos y humanos. Es un glotón sin remedio, y como favorito de los dioses tiene permitido comer en el lujoso Olimpo, llenándose de néctar y ambrosía.

Tántalo invita a los dioses a comer a su casa, pero cree que no hay suficiente comida, por lo que mata a su propio hijo y lo cocina, creyendo que los dioses lo confundirán por un cordero. Los dioses descubren el engaño y condenan a Tántalo al Inframundo, condenado a pasar hambre y sed eternamente, contemplando comida y bebida pero sin poder acceder a ella.

Los vampiros son herederos de Tántalo, incapaces de saciarse, razón por la cual todos los vampiros han sido castigados por los dioses.

Los Acólitos consideran herética esta filosofía, puesto que sus enseñanzas acerca del castigo y del pecado van en contra de las enseñanzas del Círculo de la Bruja.

[CodC, p. 33]

Semióticos: Algunos Semióticos creen que el primer Vampiro creado por la Bruja sabe que Ella sólo es una metáfora, y que no existe en realidad. Los Semióticos también sostienen que su facción ha existido desde las primeras noches. [CodC, p. 32]

Crepúsculo de los Dioses: Los vampiros son la progenie de Jormungandr, la Gran Serpiente que muerde su propia cola para mantener el infinito. [CodC, p. 32]



Encías Crudas: Según la mitología Arapaho, Encías Crudas es un bebé canibal que por la noche sale de su cuna y se alimenta de hombres de tribus vecinas. Cada mañana, su familia y su tribu lo encuentran con carne y piel entre los dientes, hasta que finalmente se mudan bien lejos mientras él duerme, dejándolo solo. Algunos Acólitos creen que los vampiros son su progenie. [CodC, p. 60]

Crúac: La magia de sangre de Crúac ha sido conocido por los Vástagos desde el principio de los tiempos. Algunos mitos del Círculo de la Bruja afirman que el primer ritual de Crúac nace cuando el primer vampiro se alimentó. Otros mitos, en cambio, sostienen que la Bruja los tejió todos en las noches antes del tiempo, y que ahora los enseña a sus sirvientes elegidos. [CodC, p. 33]

Capítulo III: Otras Mitologías

Protovampiros:

- **Gangrel:** Las leyendas de los vampiros prehistóricos contienen muchas leyendas de vampiros bestiales, que muchos asocian a los Gangrel, aunque no todas las historias coinciden con las características de los Gangrel. [V:TR, p. 22]

- **Vedma:** Los Vedma (una línea de sangre Gangrel) afirman preceder a los clanes, cuyo origen se debería a la progresiva debilitación de la antaño poderosa sangre vampírica. Según ellos, su disciplina Zagovny dio origen al resto de disciplinas. Afirman que la maldición vampírica y los poderes que ella conlleva provienen de la misma tierra. [OD, pp. 169, 195]

Demonios (Progenie de Belial): Los vampiros son demonios a quien se les ha dado una forma mortal o diablos que han encontrado un paso desde el Abismo al mundo de la superficie. El propósito de los Condenados es rendirse a los oscuros impulsos de la Bestia. [V:TR, p. 70]

Ravana (Rakshasa): En la India, el héroe Rama, mata al Emperador Demonio Ravana (que se había hecho invulnerable a dioses, demonios, bestias y a todos los poderes de la naturaleza, pero no a los hombres) mediante una fecha creada por el Dios-creador Brahma. Como el mortal Rama en realidad era un avatar del Dios Vishnu, Ravana se considera engañado y regresa a la vida como el primer Rakshasa, uno de los primeros Vampiros. [BL:TH, p. 118]

Loas (Vudú): Cada clan tiene un espíritu Loa patrón.

- **Daeva:** Erzulie, loa del amor y la belleza.

- **Gangrel:** Grans Bwa, espíritu del bosque.

- **Mekhet:** Legba, loa de la comunicación y los cruces de caminos.

- **Nosferatu:** Barón Samedi, loa la muerte y protector de los cementerios.

- **Ventrue:** Ayizan, loa patrona del mercado.

Otros loas menores pueden separar a vampiros individuales de su loa patrón, otorgándoles poderes distintos, y dando origen así a las líneas de sangre.

[DdIM-VI, p. 13]



Título V: Mitología Prometeica

Capítulo I: Los Qashmallim

Qashmallim:

Son la encarnación del Pyros, son los Dominios, las Llamas Centelleantes, quienes protegen y ajustan la realidad. Son el poder encarnado de la creatividad y el cambio, de la evolución y el progreso, para bien o para mal.

La mayoría del tiempo están unidos y durmientes dentro del Principio. Allí no tienen existencia ni identidad ni voluntad. No existen en absoluto.

Cada uno viene a nuestro plano de existencia para perseguir un Plan (sin memoria de su existencia previa) y con el único propósito de seguir un Plan, siguiendo la voluntad del Principio. Pero muchas veces saben que deben cumplir una misión determinada, pero desconocen donde deben ir exactamente y con quien deben contactar. Y muchas veces, distintos Qashmallim siguen órdenes aparentemente contradictorias y opuestas entre ellos.

Nunca repiten una misión. Sólo lo intentan una vez, e independientemente de su éxito o fracaso jamás vuelven a intentarla. Tras cumplir su misión (ya sea con éxito o fracaso) desaparecen.

Se manifiestan de muchas maneras: apariciones luminosas, con la forma de seres de muchas cabezas y muchas alas, armados con antiguas armas y fuego celestial, como sueños o visiones, como bolas de luz o voces que hablan desde llamas ardientes, o con forma humana.

A lo largo de la historia serán confundidos con ángeles.

Órdenes:

Parecen estar divididos en diferentes órdenes (según su nivel de poder):

- **Qashmallim Menores:** *Son los más frecuentes. Ayudan o dificultan los Peregrinajes de los Prometeos; les animan a practicar el Refinamiento Centimani o les castigan por ello; bendicen o represalian a los Prometeos que crean otros, y garantizan visiones y avisos de grandes verdades (o grandes mentiras).*

- **Qashmallim Mayores:** *Raramente se manifiestan en el mundomaterial. Y cuando lo hacen son parte de sucesos importantísimos. Las naciones se alzan y caen ante ellos, o los científicos hacen grandes descubrimientos. Por su mera presencia, ejércitos enteros de Pandoras despiertan y traen destrucción a ciudades, y los Prometeos culminan sus Peregrinajes gracias a (o pese a) ellos.*

- **Archi-Qashmallim:** *Tan solo se rumorea de su existencia. Si realmente existen, son seres de un poder inconmesurable y divino. Sus planes son capaces de alterar el mundo entero.*

Coros:

También parecen estar divididos en dos Coros opuestos (según sus intenciones):

- **Elpidos:** *Sirven al Fuego Transformativo. Promueven el cambio, y garantizan fertilidad y poder creativo. Se aparecen a profetas, ofreciendo avisos, y castigan a los indignos que malemplean el Pyros (aunque se desconocen sus criterios para considerar a alguien indigno).*

- **Lilithim:** *Sirven al Flujo, en todas sus formas. Animam a malgastar Pyros, su mera presencia despierta a las Pandoras, a las que pueden controlar. Su propósito parece ser la entropía y el caos, y pueden provocar mutaciones y transformaciones.*

Aunque los Qashmallim de ambos Coros parecen oponerse entre sí, nunca se atacan directamente entre ellos. Algunos Prometeos sugieren que ambos siguen la voluntad del Principio, por muy contradictoria y extraña que ésta parezca.

[P:TC, pp. 250-251]

Algunos Magos teorizan que los Qashmallim provienen de un sexto Reino Superno, donde estaría la llamada Atalaya Solitaria, aunque tan sólo se trata de conjeturas. [P:TC, p. 252]



Capítulo II: Los Prometeos

Mito de Prometeo y Pandora:

Prometeo:

Cronos, el líder de los Titanes, es derrocado por Zeus, el rey de los Dioses. Zeus envía a la mayoría de los Titanes al plano más bajo de existencia, el Tártaro, y dispone a tres terribles monstruos, los Hecátónquiros (o Centimani en latín) para evitar que escapen.

El Titán Prometeo crea a los humanos (mediante barro). Prometeo envía a su hermano Epimeteo para distribuir ciertos poderes de protección, pero cuando le toca el turno a los humanos, éste ya no tiene nada que ofrecerles. Prometeo trepa al Monte Olimpo y roba el Fuego Divino de los dioses, entregándoselo a los humanos, quienes desarrollan la conciencia, el lenguaje, el arte y la ciencia.

Zeus, furioso, condena a Prometeo a estar encadenado a una roca con hierro irrompible. Cada día, el águila de Zeus desciende para devorar su hígado, que se regenera para seguir siendo derrocado. El castigo tenía que durar milenios, pero eventualmente Heracles matará el águila de Zeus, romperá las cadenas y liberará al Titán.

Interpretaciones de los Prometeos:

Pocos Prometeos toman el mito literalmente. Lo consideran un recordatorio de un Prometeo, tal vez el primero de todos. Prometeo es un símbolo para referirse a todos los Demiurgos y Prometeos (todo aquel que pretenda crear nuevos seres fuera del proceso natural). El Fuego Divino es el catalizador universal, que ayuda a crear algo completamente nuevo de lo ya existente, y su símbolo es el relámpago, poseído por Zeus. El Fuego Divino existe en todas partes, pero pocos pueden controlarlo. La entrega del Fuego Divino por Prometeo a los humanos, significa el despertar de la conciencia en la Humanidad. El castigo del Titán son las Desfiguraciones, el Tormento y la Inquietud de los Prometeos. El hígado representa el camino que debe atravesar un Prometeo para desarrollar un alma.

[P:TC, pp. 40-42, 84]

Pandora:

La esposa de Epimeteo es Pandora, a quien Zeus decide emplear para castigar a la humanidad por haber recibido el Fuego Divino, liberando el Flujo sobre ellos. El dios Hermes entrega a Pandora y Epimeteo una caja para que la guarden durante su ausencia. Pandora, siguiendo unas voces de la caja, abre la caja y libera una horda de terribles espíritus (enfermedades y desgracias personificadas), que huyen en todas direcciones, contaminando el mundo con enfermedad, hambre y todas las desgracias que atormentan a los humanos hasta la actualidad. No obstante, Epimeteo escucha otra voz en la caja y la abre, liberándose la esperanza (o no la abre y queda atrapada, según otra versión).

Interpretaciones de los Prometeos:

Pandora representa las Pandoras que amenazan a los Prometeos, el resultado de fracasar al manejar el Fuego Divino para crear nuevos Prometeos. Las criaturas liberadas en la Caja representan el Flujo que crea las Pandoras. La esperanza representa el Elpis, el Fuego Transformador que puede permitir a los Prometeos convertirse en algo más que monstruos (o según la otra versión, una mentira y una de las maldades almacenadas en la Caja).

[P:TC, pp. 42-43, 77]

Mito Alquímico:

La Alquimia, en todas sus manifestaciones culturales, es tal vez el paradigma más extendido para explicar como el Pyros funciona sobre el cuerpo de los Prometeos. La alquimia medieval occidental describe perfectamente las condiciones, etapas y operaciones del Pyros, por lo que muchos Prometeos creen que los alquimistas sabían de su existencia (ya sea informados por Prometeos o tras experimentar sobre ellos).

La alquimia es un proceso de purificación interna del alma, a través de la transmutación externa de la Naturaleza. Los Prometeos ven su cuerpo como el plomo a convertir en oro (es decir, desarrollar un alma). La naturaleza del alma es elusiva y misteriosa, y sólo mediante paciencia y trabajo uno puede tener epifanías en que se le revela esta naturaleza, hasta llegar a transmutar su cuerpo y obtener la Mortalidad.

[P:TC, p. 43]



Otros Mitos:

El Primer Hombre: Antes que Adán, Dios crea un Primer Hombre que es incompleto. Insatisfecho con él, Dios lo expulsa a los yermos para que se labre su propio camino. Dios decreta que el Primer Hombre no puede mezclarse con Sus otras creaciones, pero el primer Prometeo trata de procrear con Lilith (identificada con el Flujo) cuando la encuentra. El acto está contaminado por la falta de plenitud de ambos, y el resultado es una progenie de monstruos. Eventualmente, tras años de soledad, crea otro como él, pasando su legado a una nueva generación, que aún camina por la Tierra como Prometeos. [P:TC, pp. 43, 77]

El Nombre de Dios: El Nombre de Dios antaño estaba completo, pero como los humanos lo nombraban en vano se fragmentó, convirtiéndose en Letras individuales que no pueden contener el nombre. Estas Letras, escritas en Fuego, son empleadas para crear Prometeos, y cada Linaje posee una de las Letras. Cuando los Prometeos trabajan juntos pueden reformar el Nombre y volverse poderosos. [P:TC, p. 43]

Adán Kadmon: Según el esoterismo judío y gnóstico, Adán Kadmon es el Hombre Primordial, la plantilla divina de la que el hombre de carne y hueso es una copia. En el "[Evangelio Secreto de Juan](#)", Adán es construido por una huestede Eones, cada uno responsable de una parte. Algunos Prometeos lo interpretan como la obra de un Demiurgo olvidado. Algunos Prometeos creen que emulando a este Hombre Primordial pueden alcanzar la Mortalidad. [P:TC, pp.43- 44]

Los Gigantes Primordiales: Existen numerosos mitos acerca de la raza de gigantes que existía antes de la humanidad, desde los Titanes griegos a los Jotun nórdicos. Se dice que algunos crearon el mundo con su propia carne (el nórdico Ylmir), o que contribuyeron a su mantenimiento (el griego Atlas), o ambas cosas (el chino Pangu). Algunos Prometeos creen que estos mitos se refieren a su ellos, mostrando como su cuerpo está íntimamente conectado con el mundo. [P:TC, p. 44]

Los Heraldos: Algunos Prometeos no se consideran víctimas, sino los elegidos. Consideran a los mortales criaturas incompletas, incapaces de evolucionar como los Prometeos. La Inquietud sobre los mortales es un acicate para dejar atrás un mundo menos evolucionado e incompleto. [P:TC, p. 44]

Demiurgos:

- Algunos Prometeos creen que los Demiurgos son mortales descendientes de aquellos que recibieron el Fuego Divino de Prometeo.
- Otros creen que los Demiurgos son mortales que de algún modo sufrieron una experiencia que les abrió al Pyros, ya sea un trauma prenatal o durante su infancia.
- Otros afirman que adquieren el poder mediante una combinación del estudio de la magia y el equilibrio adecuado de los humores (por ejemplo, el Demiurgo Ulgan en Siberia).
- Otros sostienen que los dioses (ya sean espíritus reales o metáforas de fuerzas desconocidas) son capaces de elegir a ciertos mortales para poseer este poder (como Isis al resucitar a su hermano Osiris).
- Como el Pyros es infinitamente creativo, muchos Prometeos afirman que todas estas explicaciones (y muchas más) pueden ser ciertas simultáneamente.

[P:TC, p. 44]

Refinamientos:

Prometeos en diferentes tiempos y lugares han desarrollado diferentes respuestas al problema de sus naturalezas incompletas e imperfectas, basadas en la Alquimia. Son los llamados Refinamientos, una exploración de una disciplina o llamada, para transformar el cuerpo y mente con la intención de domar el Fuego Divino y desarrollar un alma, alcanzando la mortalidad.



- **Aurum, el Refinamiento del Oro (Mortalidad):** Quienes lo practican buscan pasarse por humanos y entender la condición humana, y así el alma. Hay historias de todos los Progenitores de los Linajes siguiendo este Refinamiento.
- **Cuprum, el Refinamiento del Cobre (Yo):** La práctica del misticismo al margen de la humanidad como medio de domar el Tormento y estar en paz con la Naturaleza.
- **Ferrum, el Refinamiento del Hierro (Corpus):** El alma crece del cuerpo, y quien controle el cuerpo y sus procesos orgánicos controlará el alma.
- **Mercurius, el Refinamiento del Mercurio (Pyros):** Quienes lo practican empujan hasta el límite las capacidades alquímicas de sus cuerpos, tratando de comprender el Fuego que arde en su interior.
- **Stannum, el Refinamiento de Estaño (Tormento):** Su práctica ofrece una salida para quienes desean venganza contra las ofensas en su contra realizadas por sus creadores y el universo.
- **Centimani, el Refinamiento del Flujo:** Refinamiento rechazado y temido por los otros Prometeos, sus practicantes tratan de controlar el propio Flujo, con la esperanza de controlar las Pandoras.

[P:TC, pp. 48-49]

TITULO VI: MITOLOGIA CHANGELING

***** - **Las Verdaderas Hadas:** Las primeras civilizaciones creen que las Hadas son dioses o espíritus muy poderosos, a causa de su capacidad de ejercer su voluntad sobre el mundo con sus Contratos. [Ch:TL, p. 21]

***** - **Hierro Frío:** Una poderosa Hada realiza un Contrato con el mismísimo Hierro, pero la Hada incumple su parte del Contrato. El Hierro jura ser enemigo de las Hadas, frío y decidido en su rencor contra las Hadas. [Ch:TL, p. 174]

***** - **El Cazador Cornudo:** Desde el principio de los tiempos (ya en pinturas del paleolítico), y por todo el mundo (desde la India hasta las islas celtas) existe el arquetipo del cazador cornudo (ya sea como un dios, semidiós u otra figura mítica). Hay un Hada de Arcadia que responde a su descripción, pero se desconoce si la figura mítica está inspirada en ella, o si la Hada adoptó esa figura a partir del rol y las representaciones humanas del Cazador Cornudo. [Ch:TL, pp. 277-278]



Título VII: Otras Mitologías

Los Correcolmillos:

El Elefante gobierna sobre el mundo cruelmente, gracias a su tamaño y su fuerza. Los animales se reúnen para retarlo por su libertad, pero tanto la Jirafa como el Guepardo son derrotados. El Hombre lo reta a encontrarle, y triunfa al esconderse en el interior del propio Elefante, sin que éste se de cuenta.

El Elefante acepta no gobernar cruelmente, pero el Hombre enseña a sus descendientes como entrar en el cuerpo de los elefantes, por si no cumple su pacto. Así nacen los Correcolmillos, humanos capaces de entrar en el cuerpo de los elefantes y poseerlos.

[SC, pp. 42-43]

Nemur Sakar (Hombres Leopardo):

Tal vez antes de la Caída, o tal vez después, los humanos de África Occidental comienzan a cazar leopardos. No lo hacen para alimentarse, sino porque el Leopardo es un peligroso animal y matarlo supone un gran prestigio para el cazador que lo haga. Los humanos más orgullosos se dan cuenta que al matar al leopardo han conquistado literalmente al terror. Se creen intocables e imparables, con el derecho de gobernar a los demás. Consideran que al matar al leopardo han robado su poder, y actúan como leopardos: matan, consumen y destruyen.

Al principio, se trata de simples brutos fanfarrones, pero sus actos cambian el mundo espiritual. Los espíritus-leopardo consumen la avaricia y la sed de sangre de estos cazadores, y se convierten en los Nemur Sakar (los gatos de terror). Al principio se anclan a estos cazadores, urgiéndolos a cometer actos de más y más depravación, pero a medida que el miedo hacia ellos se extiende, su poder se incrementa y acaban Reclamando el cuerpo de los cazadores. Se convierten así en los Hombres Leopardo, quienes toman el liderazgo de sus tribus y las gobiernan durante siglos, conquistando a sus vecinos.

[SC, p. 72]

Bouda (Mujeres Hiena):

En la actual Abisinia, las hienas acosan a la tribu de los Bouda, pero eventualmente los humanos logran rechazarlas. El reflejo espiritual de las hienas en la Sombra se retuerce con cada hiena muerta por los humanos, y se vuelven más poderosos a causa de ello. Los espíritus hiena se convierten en los im iri, los transmisores de la enfermedad, quienes traen pesar a todo con lo que se topan.

Durante mucho tiempo, los im iri acosan a los Bouda, pero algunos de ellos logran descubrir la debilidad de los im iri: son incapaces de rechazar un regalo, y deben recompensarlo con otro del mismo valor. Los Bouda engañan a los im iri, quienes piden Reclamar a sus mujeres, pero una vez los Bouda han aceptado, les exigen a cambio convertirse en sus protectores eternamente. Los espíritus se sienten engañados, pero incapaces de abandonar los cuerpos Reclamados, aceptan el trato.

[SC, p. 72]



Título VIII: Prehistoria y Protohistoria

Capítulo I: El Paleolítico

***** - **Según las Hijas de la Diosa (facción Acólita)**, en la prehistoria, los mortales y los Vástagos adoran a la Diosa Tierra en sus tres aspectos (Doncella, Madre y Bruja). La sociedad es matriarcal e igualitaria, viviendo en armonía con la naturaleza. Los Vástagos aceptan su lugar como heraldos de la muerte, y la Mascarada es innecesaria. Los mortales se ofrecen como sacrificio a los Vástagos, y estos protegen a la comunidad de los peligros sobrenaturales que les amenazan.

Los Vástagos no sufren del vacío del alma actual. La Diosa les da un propósito y ellos sirven a la Diosa, trayendo muerte y miedo cuando es necesario, a la vez que proporcionan sabiduría y actúan como comadronas para la creación. Son criaturas de la noche, la oscuridad y el misterio, como la Bruja.

Ningún erudito Vástago acepta este mito, considerándolo una reconstrucción falsa creado en las últimas décadas.

[CodC, pp. 155-156]

* 28.000 AC (aprox.) – Supuesta fecha del Hundimiento de las 9 Atlántidas de la India, de donde provienen los Nueve Lokapalas. [SotRT, p. 24]

*(22.622 AC – 624 AD) – Encarnaciones previas de Krishnamurti, según el teósofo Charles Leadbeater. [MT, p. 98]

***** - **Moirai:** Se cree que se trata de una línea de sangre de ocultistas, eruditos y profetas, aunque se desconoce de que clan provienen (se les suele relacionar con los Mekhet o los Daeva, aunque otras leyendas oscuras los relacionan con otros clanes, o con un grupo familiar vampírico desconocido y olvidado). Se cuenta que encontraron el modo de mantener las memorias durante la Niebla de la Eternidad, y que poseían el don de la profecía y del oráculo. Presumiblemente más comunes en tiempos pasados, se dice que fueron exterminados por los otros vampiros, quienes los consideraban locos por sus visiones y profecías. [V:TR, p. 22]

***** - **Familiares:** Durante milenios, los ocultistas experimentados realiza experimentos mágicos para invocar a sirvientes animales y someterlos a su voluntad. Algunos son simples animales, pero otros son mucho más. [SC, p. 103]

* (13.000 – 8.000 AC (aprox.)) – **Fin de la Edad de Hielo:** Con el deshielo, diversos territorios son ahogados por el crecimiento del nivel del mar.
- Crecen los niveles del Mar Mediterráneo y el Mar del Norte.
- Se forma el canal de la mancha que separa definitivamente Gran Bretaña del continente europeo.
- Desaparece el paso de hielo que une Asia y América por el Estrecho de Bering.
- **Se hunde bajo el mar gran parte del suelo oceánico alrededor de la actual isla de Java y de Indonesia.**

Se pueden encontrar numerosas ruinas Atlantes en las tierras inundadas por estas aguas, si se sabe bien donde buscarlas. [SotRT, p. 27, 49]

* 11.600 AC (aprox.) – **Se hunde bajo el mar gran parte del suelo oceánico alrededor de la actual isla de Java y de Indonesia**

Algunos lo relacionan con la extinción del supuesto Homo Floresiensis (aunque hay debate en la comunidad científica acerca de si realmente se trata de una nueva especie de Homo o no).

Algunos identifican este hundimiento con la Atlántida.



Capítulo II: El Neolítico

* (10.700 – 8.000 AC (aprox.)) – Surgimiento del Neolítico en el Próximo Oriente:

Está caracterizado principalmente por el desarrollo de la agricultura. En él surge también la ganadería, la alfarería y la primera protourbanización.

* 10.500 AC (aprox.) – **La Esfinge:** Según teorías alternativas, la Esfinge de Egipto, es construida por estas fechas, a partir de los estudios de la erosión del agua sobre su roca, que indica una construcción de una época en que el Sáhara era un vergel. Los Egipcios denominan a este tiempo como la Era de Osiris.

Mitología del Dios-Máquina: Ésta es una era cercana a la caída de la Ciudad Celestial, una era en la que los humanos adoraran a los demonios (los Segundos Hijos) como dioses y caerían bajo su influencia. Pero su obra va en contra del Dios-Máquina, y esta civilización se hunde. [WoD Rb, p. 28]

* 10.500 AC – Algunos investigadores y místicos sostienen que una oscilación súbita del polo destruye un “imperio de los reyes del mar” (identificado por algunos con la Atlántida), de origen Antártico (que por aquel entonces tendría un clima subtropical). [SotRT, p. 26]

***** - Shambhala:

Mitos Mortales:

- **Budismo:** La ciudad tiene la forma de un loto. Su gente es bella, sus pueblos son felices y prósperos y conocen el secreto de la longevidad. Un millón de sabios viven en palacios de oro y contemplan la sabiduría del Buda. [MT, p. 99]

- **Aghartha:** Según un mito, Shambhala está relacionada con el reino de Aghartha (ya sea como capital o como otro nombre del reino), un vasto reino subterráneo relacionado con el mito de la Tierra Hueca. [MT, p. 100]

- **Teosofía:** Shambhala es la ciudad mítica (situada en el Tíbet o en el Gobi) donde reside el Señor del Mundo y la Gran Hermandad Blanca. [MT, pp. 98-99]

- **Nazismo:** Shambhala es la Fuente Original de la Raza Aria. [MT, p. 99]

- **Deros:** Algunas versiones sostienen que Shambhala y Agartha no son un reino paradisíaco, sino un reino infernal subterráneo a lo largo de todo el mundo, habitado por gente poseída por entidades ultraterrenales llamadas “Deros”. [MT, p. 100]

Mitos Despertados:

- Algunos Despertados creen que Shambhala podría ser un lugar real habitado por Archimaestros que tienen un contacto directo con los Oráculos. Una versión de la teoría afirma que en Shambhala hay un acceso directo hacia los Oráculos (o los Exarcas). [MT, p. 100]

- Otros Despertados identifican Shambhala con una ciudad formada por exiliados Timori antes de la Caída de Atlantis. [SotRT, p. 45]

- **Daksha:** Shambhala es la ciudad donde residen los Dhyanis. [MT, pp. 98-99]

***** - Los Maestros Ascendidos:

Teosofía:

La Gran Hermandad Blanca: Esta organización formada por los Maestros Ascendidos o Mahatmas, reside en el Tíbet (o en el Gobi), en Shambhala.

El Señor del Mundo desciende de Venus para ocupar el cuerpo sin edad de un adolescente, y se establece en Shambhala. Sus ayudantes son Buda, Manu, Malachohan y Maitreya, cada uno ayudado a su vez por otro Mahatma. Entre sus filas se encuentran Jesucristo, el Conde de Sant Germain, Salomón, Moisés, Pitágoras (Koot Hoomi), Platón, Djwal Khul y Helio Arcanaphalus (un rey Atlante).

Los Señores del Rostro Oscuro: Son los oponentes de la Gran Hermandad Blanca. La fuerza que trata de mantener a la humanidad al margen del crecimiento espiritual. Sus principales líderes son Lucifer (espíritu del orgullo) y Ahriman (espíritu del materialismo).

[MT, p. 98]



Despertados:

*Algunos Despertados de las Órdenes del Pentáculo identifican a los Oráculos con los Maestros Ascendidos y a los Exarcas con los Señores del Rostro Oscuro. **Se rumorea que algunos Videntes del Trono**, en cambio, identifican a los Exarcas con los Maestros Ascendidos y a los Oráculos con los Señores del Rostro Oscuro. [MT, p. 99]*

Otros Despertados creen que estos Mahatmas podrían ser magos disfrazados, con la intención de revelar verdades ocultas a los Durmientes. [MT, p. 103]

Daksha:

Oráculos: Los Daksha mayoritariamente sostienen que sus Maestros Ascendidos son los Oráculos, aunque algunos de ellos tienen dudas sobre ello (por sus numerosos errores de predicción y las diversas posturas que defienden distintos Maestros).

Exarcas: Otros (entre ellos algunos Daksha desencantados) sostienen que podría tratarse de los Exarcas, y que los Daksha serían títeres de un plan para dividir a los Despertados desde dentro.

Espíritus: Algunos miembros del Mysterium sugieren que los Maestros podrían tratarse de espíritus o demonios tratando de controlar a un grupo de magos para sus propósitos.

Otros: Utras teorías sugieren que podría tratarse de vampiros, alienígenas o dioses enloquecidos.

Una última teoría (defendida por algunos Daksha) sostiene que **los Maestros Ascendidos no existen realmente**. O bien los Dhyanis se auto-engañan, o bien se los inventan.

[Le:TS, p. 26]

***** - Cazadores y recolectores llegan al Templo de Contemplación Pletórica. Los Magos de la Sociedad de Kittiara les enseñan los secretos del bronce, agricultura y ganadería, pero se abstienen de mostrar su poder o de dominarlos. Cuando unos pocos de los recién llegados Despiertan, los magos los adoptan en la Sociedad de Kittiara. [SotRT, p. 73]

* (10.000 – 8.000 AC (aprox.)) – Cultura Aziliana en el suroeste europeo.

Algunos magos debaten acerca de si la vasta presencia de arpones y anzuelos microlíticos en esta cultura indican una invasión de exiliados atlantes o un énfasis en la exploración marítima por parte de la aristocracia mágica local. [SotRT, p. 18]

* 9.600 AC (aprox.) – Supuesta fecha del Hundimiento de la Atlántida, según Platón. [SotRT, p. 21]

* 8.498 AC (05/06) – Según el ingeniero de cohetes alemán Otto Muck, el Sol, la Tierra y la Luna están alineados entre ellos, lo que atrae la presencia de un cometa que impacta al norte de Puerto Rico, provocando el hundimiento de la Atlántida.

* 8.000 AC (aprox.) - En el Valle del Jordán comienza a desarrollarse una cultura Neolítica que dará lugar a las futuras tribus cananeas.

* 8.000 AC (aprox.) - Inicios de la agricultura y ganadería en la Europa Mediterránea.

* 8.000 AC (aprox.) - Tras el final de la Edad de Hielo, los mortales alrededor del curso del río Rin viven como nómadas recolectores y cazadores, llevando una vida muy dura.

* 8.000 AC (aprox.) – En Siberia, los antepasados de las culturas Athapaskan cruzan el Estrecho de Bering estableciéndose en Alaska, desde donde se extenderán a otras regiones de Norteamérica.

Algunos magos debaten acerca de si los chamanes Athapaskan guiaron a su gente a través del estrecho de Bering buscando la Atlántida o huyendo de los hombres lobo. [SotRT, p. 18]

* 8.000 AC (aprox.) – Supuesta construcción de la Pirámide de Yonaguni (actualmente sumergida). La estructura de la pirámide encaja con el palacio legendario de Ryuujin, el Rey Dragón japonés, aunque también podría tratarse del resultado de flujos volcánicos submarinos.

Algunos magos relacionan la Pirámide de Yonaguni con la Atlántida. [SotRT, p. 38]

* 7.500 AC - Primeros asentamientos en Çatal Hüyük (Anatolia), considerada por algunos la primera ciudad del mundo.



* (7.000 – 5.800 AC) – Cultura de Jiahu en China. En ella se encuentran las posibles primeras evidencias de una protoescritura china.

***** - *Algunos magos debaten acerca de si los pintores de cavernas y escultores de caballos de la china neolítica aprendieron sus antiguos trigramas de reyes-dioses Atlantes, o inventaron estos símbolos para averiguar la localización de la Montaña Perdida del Cielo. [SotRT, p. 18]*

* 6.100 AC – Hundimiento del Banco Dogger en el mar del Norte.
Algunos investigadores sitúan la Atlántida en este lugar.

* (6.000 - 5.000 AC) - El aumento del nivel del mar aísla las Islas Británicas del continente europeo.

* 6.000 AC - Primeros asentamientos en Creta.

* 6.000 AC - Desarrollo de la agricultura en el Valle del Nilo.

* 6.000 AC - Cultivo del arroz en Tailandia.

* 6.000 AC - Por primera vez, pastores y agricultores compiten con las poblaciones nómadas por sus tradicionales terrenos de caza alrededor del Rin. Adaptan a su nuevo territorio un estilo de vida sedentario y productivo, importado del sureste de Europa, y traen inventos como la cerámica, avances en la agricultura, en las herramientas, construcción de casas...

* 6.000 AC - Primeras evidencias del culto a Cibele en Çatal Hüyük (Anatolia), unas voluptuosas estatuas de la fertilidad que se cree que representan el primitivo culto a la diosa Cibele.

***** - **Nosferatu:** *Presencia más antigua conocida e los Nosferatu, ya sea como un protoclan, un clan, o la línea de sangre Galloi. [BL:TL, p. 53] [V:TR, p. 22]*

* 6.000 AC - **Galloi:** *Hay dos teorías sobre la presencia de los Galloi en esta época:*

- **Línea de Sangre:** *Los actuales Galloi afirman tener sus orígenes en esta ciudad, actuando como enlaces corporales entre Cibele y sus adoradores mortales. Cibele habría elegido a un número de devotos Nosferatu para ser sus elegidos, y en recompensa les daría la oportunidad de esquivar su maldición, aunque de modo temporal. Los ritos bautismales sangrientos de Cibele no solo dan a los vampiros una experiencia religiosa extática, sino que además, les alimentan.*

- **Culto de Cibele:** *Algunos historiadores Vástagos (entre ellos algunos Galloi) niegan la existencia de la línea de sangre Galloi en esta época. No obstante, admiten la existencia de un culto a Cibele vampírico, formado por Nosferatu que adoran a Cibele en sus templos subterráneos, donde se borran de la sangre de las bestias sacrificadas y de los fanáticos. Estos Nosferatu (llamados también Galloi) andan entre los mortales como más que humanos pero menos que dioses. **Según esta hipótesis, la línea de sangre Galloi no surgiría hasta el Renacimiento, milenios más tarde.***

[BL:TL, p. 53]

* 5.500 AC – **El Mar Negro:** El Mar Mediterráneo desploma sus aguas a través del Estrecho del Bósforo, conectándose con el Mar Negro (entonces un lago de agua dulce) y convirtiéndolo en un mar salado. Ello provoca un gran crecimiento de las aguas que provoca graves inundaciones en las tierras costeras al Mar Negro. Una civilización neolítica desaparece y los supervivientes se refugian en Ucrania y Turquía.

Algunos sugieren el sur de Ucrania (la antigua Escitia) como la Atlántida y como el hogar ancestral de los indoeuropeos. [SotRT, p. 27]

Se pueden encontrar numerosas ruinas Atlantes en las tierras inundadas por estas aguas, si se sabe bien donde buscarlas. [SotRT, p. 49]

* (5.500 – 1.300 AC) – **Culturas megalíticas en Europa.** Comienzan en Bretaña y la costa atlántica ibérica, desde donde lentamente se extenderán a Gran Bretaña, la costa atlántica occidental europea, Iberia, y la costa mediterránea occidental.



Algunos arquitectos Despertados de los Ahl-i-Batin (los Sutiles) consideran que unos pocos yacimientos megalíticos de la costa de Iberia y Bretaña (como Carnac y Poço de Gateira), no son únicamente simples monumentos funerarios.

Estos Batini sostienen que son railes astrales o vainas de lanzamiento, dirigidos hacia estrellas polares desaparecidas, con la intención de enviar, mediante las líneas de poder, a los habitantes de esas regiones hacia la Atlántida. Los pilotos sabrían bien que el Abismo sigue ensanchándose, por lo que periódicamente deben recalibrarse. Los tumularios aparecerían cada pocos siglos para reajustar los menhires y trilitones para corregirlos respecto al desplazamiento cósmico y espiritual.

Estos Batini creen que con un análisis cuidadoso de los ciclos de la tierra y las estrellas, un mago puede predecir cuando estos antiguos despierten y estar allí presente. No obstante, muchos de estos Pilotos de Piedras están dementes y algunos exigen un precio para sus respuestas.

Los magos ortodoxos no comparten esta teoría, pues creen que si estos tumularios neolíticos supieran algo realmente útil ya habrían alcanzado la Atlántida después de tanto tiempo, y no responderían a las preguntas que se les hiciera.

La Ordo Dracul (una Alianza vampírica) también tiene fijada actualmente su atención en estos megalitos, a causa de su interés en la muerte viviente y las líneas de poder.

[SotRT, p. 19]

* 5.000 AC (aprox.) - Cambio climático en África, la línea del monzón retrocede hacia el Sur provocando la desaparición de numerosos lagos y praderas fértiles, siendo sustituido por el futuro desierto del Sahara.

* 4.300 AC - Silos de grano en el oasis egipcio de El Fayum.

* 4.000 AC - Nómadas del Asia Central se instalan en la costa del Mar Negro, en el territorio de las futuras Tracia e Iliria.

* 4.000 AC - La agricultura llega a las Islas Británicas.

* (4.400 – 3.000 AC (aprox.)) – Cultura de Naqada, en el Egipto predinástico.

Hay evidencia de conocimientos alquímicos en la cultura de Naqada.

* (4.000 - 3.000 AC (aprox.)) - Primera aparición del pueblo Lao entorno al Macizo de Altái, en Mongolia. Paulatinamente se desplazará hacia el actual Laos.