

TIAMAT

LOS MORADORES



COMPLEMENTO PARA TIAMAT: LA DONCELLA DE LA VIDA
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA URBANA

CRÉDITOS

Texto:
Yazmín Carrizales

Diseño:
César Jiménez

NOTA:

Esta obra es un complemento de "Tiamat: La doncella de la vida" y contiene muchas referencias a el libro. También es pertinente señalar que es una versión beta e incompleta con fines de prueba, es de libre distribución electrónica y tanto el autor como la Editorial agradecerían los comentarios y sugerencias de los jugadores, así como cualquier problema surgido durante la aplicación de este complemento.

Una vez terminado el periodo de prueba se pondrá a tu disposición una versión completa e ilustrada, también de libre distribución electrónica en <http://www.ed-eter.com/tiamat/suplementos>

Si tienes cualquier duda o comentario, por favor escríbenos a ed-eter@ed-eter.com

Este es un manual para juego de rol y, por ende, es una obra de ficción, todos los personajes, vivos o muertos, así como las situaciones y lugares que se describen son ficticios y no representan la realidad.

El mal uso de la información contenida en esta obra no es responsabilidad de los autores y colaboradores de la obra.

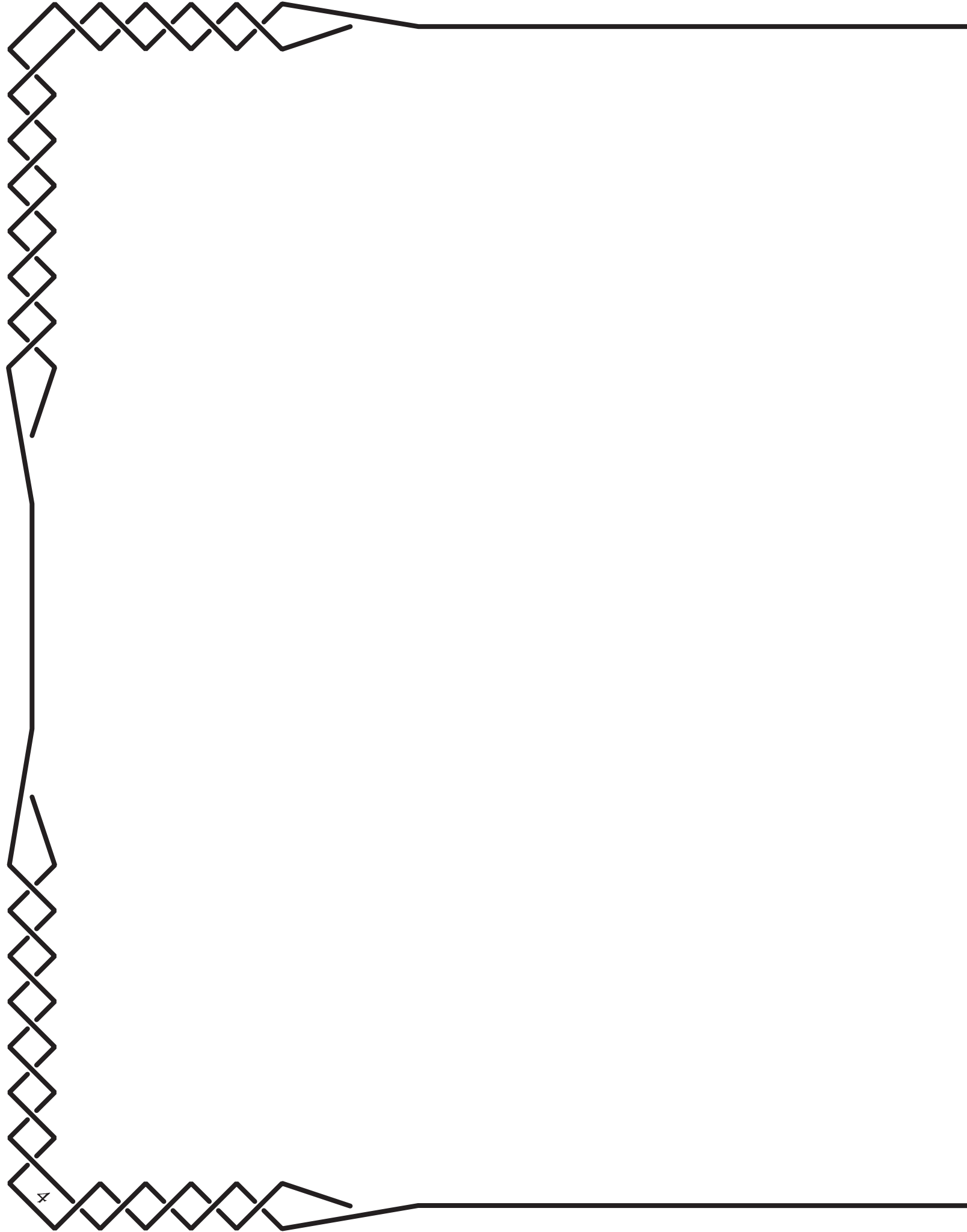
Tiamat: los moradores es un complemento para el manual "Tiamat: La doncella de la vida" y como obra derivada está protegida por todos los derechos reservados por el autor y Editorial Eter.

ISBN: En trámite



ÍNDICE

LOS MORADORES	5
LOS DIVANEH MENORES	13
LAS CREACIONES	15
LOS GUARDIANES	17
LOS TALISMANES	19



LOS MORADORES

Originalmente, La Caballería Espiritual y Los Superiores desconocidos formaban una sola Organización Nativa, que tenía su base en Babhedra y se encargaba de proteger a los agentes en misión y proteger a los depauperados de las amenazas externas que eran los principales Asuntos Nativos de la agenda. Esto funcionó bien durante mucho tiempo hasta un periodo borroso de la historia de Tiamat donde ocurrió El Cisma.

El Cisma fue un periodo donde la Organización Nativa dejó de estar de acuerdo y su primer paso fue eliminarse unos a otros, lo cual tuvo consecuencias funestas. Mientras la Organización Nativa perdió el tiempo en batallas internas los divaneh asolaron el planeta, los agentes fueron diezmados combatiéndolos, miles de talismanes fueron destruidos, surgieron los kerones y los depauperados se multiplicaron de manera exponencial.

En algún momento llegaron a un entendimiento entre sí, las dos facciones de la Organización Nativa Original se dividieron los Asuntos Nativos, se estableció un pacto de no agresión entre ellos y Babhedra pasó a ser propiedad de los Superiores Desconocidos. La Caballería Espiritual tomó este nombre y sus principales funciones incluyeron apoyar a los agentes en misión y crear y mantener los talismanes; Los Superiores Desconocidos se encargarían de controlar a los kerones y a cuidar a los depauperados, entre los que empezaban a despuntar los primeros esotéricos.

Aunque la mayor parte de los esotéricos resulten una molestia para los agentes (y una gran

diversión para los menos atados a la misión) por su capacidad de combinar cualquier fuente de comunicación para dar una explicación mística para cualquier fenómeno que los demás consideren como accidentes comunes o cuestiones de fantasía, es necesario apuntar que hay unos pocos de ellos que deben tomarse incluso más en serio de lo habitual, como lo hacen las organizaciones nativas que toman de ellos los principales apoyos para manejar los Asuntos Nativos.

Aunque ninguno de los moradores, depauperados que están informados de lo que ocurre en su planeta, responden formalmente a ninguna de las dos organizaciones, siempre es más fácil encontrar cierto tipo junto a la Caballería Espiritual u otro cerca de los Superiores Desconocidos.

Los principales moradores de Tiamat son: Los athal, humanos depauperados que buscan convertirse en un guardián de su planeta; los ignotos, humanos depauperados que usan la fuerza para eliminar a los agentes; los muli, que han llevado la experimentación a caminos que no los han llevado los kerones; y los quidames, que intentan hacer con la tecnología lo que los kerones no han podido.

ATHAL

Hace mucho tiempo, de hecho, antes del cisma, la Caballería Espiritual le explicó a los humanos el fenómeno de la depauperación, con la firme creencia de que no es el conocimiento lo

que daña, sino la ignorancia. Después de tanto tiempo, no les sorprende que no lo recuerden; de las almas originales que oyeron el mensaje ya no quedan sino fragmentos de fragmentos, pero a veces Tiamat les reserva sorpresas.

No es de extrañar que sea entre los esotéricos donde aparezcan estas sorpresas. Los agentes se han encontrado depauperados que consumen con regularidad (sal antigua), pero que parecen menos sorprendidos por lo que ven e, incluso, parecen disfrutarlo. Los han llamado hedonistas, pero ese nombre no les hace justicia.

Aunque suelen ser confundidos con esotéricos, los (athal) van un paso más allá, suelen estar tan versados en la realidad fantástica del planeta como sus compañeros y consumen (sal antigua), como ellos, pero la diferencia radica en que estos depauperados están concientes de su propia depauperación y han decidido hacer algo al respecto.

Esta madurez, tan peculiar en un esotérico, les llega de manera natural, desde pequeños poseen una reflexión poco común y una intuición muy característica; algo parece susurrarles que algo falla en el mundo que les tocó vivir y sólo es cuestión de tiempo para que aten cabos y descubran qué es lo que causa la desesperación que ven en la generalidad de los humanos. En sí, para ser depauperados son bastante empáticos.

Otra conducta que los caracteriza es su rechazo por la tecnología. No es que destruyan las cosas que facilitan la vida, es sólo que deciden usar las menos posibles en su vida diaria, aunque eso signifique el rechazo de la población humana que busca las últimas novedades. Estos esotéricos son los que disfrutaban del transporte urbano y que no le dan importancia a la ropa de moda. Sus intereses son más espirituales, aunque no religiosos, pero eso no les impide usar maniobras de fe, si encuentran una que satisfaga sus necesidades.

Muchos miembros de la Caballería Espiritual esperan con ansia la llegada del esotérico que les asegure que comprende la depauperación. Esto significa que su trabajo no fue en vano y, más importante aún, que les será dado ver el nacimiento de un nuevo guardián. A este tipo de depauperados se les ha dado el derecho de convertirse en zattia, si son capaces de seguir el camino hasta el final.

La Caballería Espiritual se encargará de señalarles el camino, que ellos deben seguir con

pleno convencimiento, así mismo se les incita a vivir la vida que les tocó y a disfrutar todo lo que puedan, pues ninguno de los miembros de esta organización nativa saben si el cambio alterará la percepción de los que se someten a él. Estos consejos suelen ser difíciles de seguir para el athal, pues su misma sensibilidad los hace muy concientes de la callada impotencia del resto de la humanidad. Muchos de ellos abandonan las ciudades y deciden ir a vivir al campo. Aunque es un camino más difícil, en los últimos tiempos, son más los athal que se quedan en la ciudad pues el flujo de sal antigua es más constante.

Para convertirse en zattia, los athal deben separar su conciencia de su alma. Esto requiere muchas horas de meditación en su propia individualidad, lo que les ayuda a desarrollar una conciencia que pueda resistir el reciclaje y mucha sal antigua para distanciarse del cuerpo humano, la cantidad que deben consumir como preparación para la expedición que emprenderán es equivalente a tres dosis al día, pero nadie sabe con exactitud cuánta sal antigua es suficiente para separar la conciencia del alma. En el camino, el athal puede decidir no seguir adelante, basta con dejar la Sal antigua y la meditación. No está obligado, en ningún momento, a seguir el camino hasta el final.

Se comprende que tengan dudas, pues para llegar a convertirse en guardián es necesario que sacrifiquen su alma, que quedará a disposición de Tiamat y eso es una experiencia que ningún Caballería Espiritual puede explicarle. Para resolver sus dudas, en ocasiones busca a las zattias, que son los únicos que pueden darle respuesta. Lo que estos dos seres se dicen cuando llegan a encontrarse nadie lo sabe, pero habitualmente afirman su decisión y con más entusiasmo.

El último requisito que se le pide al athal es que haga útil su muerte, es decir, que cuando muera no sea de muerte natural, ni por su propia mano. Se espera de ellos que terminen su preparación evitando la muerte de alguien más de manera directa.

Una vez que ha iniciado su camino, el athal resulta casi un extraño para la comunidad esotérica y estrecha sus lazos con la Caballería Espiritual, porque le da la oportunidad de poner en práctica lo aprendido con los esotéricos a beneficio del depauperado común. Rápidamente se convierten en expertos de herbolaria y no es extraño que se

dediquen también a consolar a las personas que pierden a un ser querido.

Debido a su mutua escasez de número, los mulé y los athal casi no interactúan pero, las veces en las que esto ha ocurrido, la relación ha sido amable y en términos de iguales, matizados por una mutua curiosidad.

No es frecuente, pero es posible, que un athal decida unirse como apoyo a los agentes en misión, sobre todo si se trata de detener a un sacrificador, que entre los divaneh es el tipo más detestable para ellos. Al igual que todos los que consumen sal antigua, mientras está bajo sus efectos es capaz de hacer daño permanente a mano limpia o con armas contundentes y eso los convierte en una adición interesante al equipo.

Por esta misma razón, los Superiores Desconocidos tratan de no cruzarse en su camino, claro, también influye mucho que no comprenden las razones del athal, como lo hace la Caballería Espiritual. Ha ocurrido que la carrera del athal es interrumpida por la bala de un francotirador y en esos casos se pone a prueba la fuerza del pacto de no-agresión de las organizaciones nativas.

Descripción:

Características: 25 puntos a repartir con un máximo de 20 en cada una

Conocimientos (obligatorios): Conocimientos básicos, Metafísica, Arcanos, [Herbolaria], Etiqueta/ Diplomacia y Detalles. No admite profesión.

Universales: NO / Bajo los efectos de la (Sal antigua) P.E.S. 5, Viaje Astral 5

Vitalidad: 5

Voluntad: 1 (No admite avance)

Fe: Sí

Avance: Sí

Siddhi: NO

Esencia (a repartir): 200

El athal se considera un humano depauperado y se maneja como tal (Ver pág. 56 de Tiamat: La doncella de la vida).

Bajo los efectos de la sal antigua, el athal tiene la posibilidad de hacer daño permanente con armas contundentes o a mano limpia, si tiene la intención de entrar en combate quizá sea sería conveniente que se comprara con esencia el conocimiento de [Arte marcial] o el de Armas contundentes.

Si el athal muere en misión el personaje se convierte en zafia y como es guardián no puede ser jugado.

IGNOTO

Los Superiores Desconocidos han encontrado el mismo problema que los agentes en Tiamat: una vez que un esotérico descubre sus habilidades, se consigue un admirador de por vida. La manera que tienen de resolver esto, es tomarlos bajo su cuidado, entrenarlos y prepararlos para combatir agentes casi en sus mismos términos, creando una suerte de sociedad secreta militante.

La mayor parte de los ignotos se concentran en las ciudades y su principal función es mantener una vigilancia discreta que tenga al tanto a los Superiores Desconocidos de situaciones relacionadas con agentes, misiones o divaneh. La recompensa de éstos ignotos consiste habitualmente en información a veces verídica, a veces no, que éstos se dedican a compartir con otros esotéricos.

Algunos otros de los ignotos se dedican a dar difusión de los fenómenos extraños para tranquilizar a los depauperados, se presentan como investigadores paranormales y dan conferencias donde convierten ataques de divaneh y los estropicios de los agentes en visitas de extraterrestes y conspiraciones de gobierno. La mayor parte de esta operación de desinformación es financiada por los Superiores Desconocidos.

Un equipo especial, llamado jocosamente "Los cazafantasmas", tiene como misión especial buscar a los fantasmas e intentar liberarlos, así como recolectar tierra inerte para las pociones que recuperan la vitalidad de los agentes de élite de los ignotos.

Un grupo reducido, la élite de esta sociedad secreta, es enviada a Babhedra, entrenada para enfrentar cuerpo a cuerpo y con armamento a los agentes y proteger a los Superiores Desconocidos y, con mucha frecuencia, sometidos a operaciones para darles implantes que les dan habilidades superiores a las de los humanos; Estos implantes incluyen dispositivos para que sean capaces de captar telepatía y para detectar a los agentes, los agentes llaman a aquellos que han recibido esta mejora Ojos Brillantes pues se les han dado implantes especiales para tener la P. E. S. activa todo el tiempo con el fin de que puedan encontrar

y eliminar a los agentes con mayor facilidad. El ignoto que toma este camino es un mercenario entrenado y pagado para mantener a Tiamat libre de almas que no sean humanas.

Cuando los Ignotos entran en acción habitualmente son cuatro o seis de ellos, capitaneados por un Superior Desconocido que guía la misión por medio de órdenes telepáticas, este equipo suelen ser rápidos y brutales en la consecución de los objetivos y se aseguran de no dejar huella detrás de ellos.

Los ignotos se definen por su neutralidad respecto a otros moradores, sólo toman partido si algún morador defiende o apoya a los agentes, en cuyo caso se convierte en enemigo y, por lo tanto, en objetivo.

Descripción:

Características: 35 puntos a repartir con un máximo de 20 en cada una

Conocimientos (obligatorios): Conocimientos básicos, [Artes marciales], [Conducir], Armas de fuego y Detalles.

Universales: NO

Vitalidad: 5

Voluntad: 1 (No admite avance)

Fe: Sí

Avance: Sí

Siddhi: NO

Esencia (a repartir): 200

Se considera al ignoto como un humano depauperado y se maneja como tal (Ver pág. 56 de Tiamat: La doncella de la vida).

Los ignotos suelen ir armados con pistolas 9 m.m. pero siempre es posible que tengan armamento más pesado, si los Superiores Desconocidos se los proporcionan.

Se recomienda que los ignotos compren con esencia los siguientes conocimientos: evasión, armas contundentes, armas de filo, despojar y políglota.

Es posible que los ignotos consuman sal antigua y porten gemas tomadas de otros moradores que apoyan en misión.

MULÉ

(plural *Muli*)

Estos depauperados están estrechamente relacionados con los esotéricos, pero a diferencia

de ellos usan su conocimiento y lo ponen en práctica. La fantasía no existe para ellos. Se cree que el camino común a todos ellos es el del escéptico: en cuanto un compañero esotérico suelta el proverbial último dislate regresa el viejo hábito de pensar de manera más lógica y se dedicará a tratar de encontrar la manera de refutar semejante insensatez.

Con la misma energía que los esotéricos buscan respuesta para explicar los fenómenos anormales, estos esotéricos buscan contradecir las teorías que le arrojan, sin importar las fuentes con las que deba hacerlo; para ellos es exactamente igual de válido un libro de óptica que una compilación de leyendas medievales, siempre y cuando le ayude a esclarecer el hecho de una manera, si no verdadera, al menos más verosímil.

Con el tiempo se vuelven el oráculo de las comunidades de esotéricos por derecho propio, habitualmente tienen un gran conocimiento de arcanos y metafísica; pero no se reducen a los conocimientos habituales del grupo esotérico, es común que sean políglotas y tengan conocimientos de física, geología e historia. No es necesario decir que estos depauperados son eruditos, no guerreros y destacan más por su conocimiento abstracto que por su fuerza.

La mayor parte de ellos corren con suerte y nunca tropiezan con la obsesión que convierte al resto en un fenómeno paranormal extremadamente escaso y nuevo en la superficie de la Doncella de la vida: las líneas Ley.

Las líneas Ley equivalen a los canales de energía de la acupuntura pero a tamaño planetario, al parecer de estas líneas emana una ligera radiación y, vagamente, tienen alguna correspondencia con los movimientos de las placas tectónicas. Dicen que pocos lugares en la superficie del planeta no cuentan al menos con una línea Ley. Estos depauperados aseguran que la superficie de Tiamat se encuentra cubierta de estas líneas, aunque ningún agente ha podido encontrarlas con la siddhi *Detección de manejo energético*.

Por razones desconocidas para los agentes y para la Caballería espiritual estas líneas atraen la atención de estos esotéricos de un modo casi obsesivo. La mayor parte de ellos se conforman con estudiarlas y tratar de resolver el problema en teoría, otros pocos llevan sus investigaciones al grado de experimentación y, aunque nadie conoce

la naturaleza de sus pruebas, sí se conocen algunos de los resultados y los medios.

Los resultados han dejado perplejos incluso a los Superiores Desconocidos, al parecer estos depauperados, en esta etapa la Caballería Espiritual los llama *muli*, pueden “conectarse” a la energía de Tiamat sin resultar demasiado dañados e incluso provoca un curioso efecto: no necesita dormir ni alimentarse para mantener completa salud. Ellos llaman a esto retroalimentación.

Respecto al método, muchos de estos depauperados aseguran que llegaron a su nueva condición con una combinación de prácticas de meditación, una dieta especial, algunos cálculos matemáticos, rastreo de nodos en las líneas Ley e implantes metálicos en puntos específicos del cuerpo humano. Ningún miembro de la Caballería Espiritual se ha decidido a comprobar estos requisitos, así que esta información debe ser considerada como un rumor. Otro rumor es que los Superiores Desconocidos conocen el método, pero las almas completas sometidas al proceso no sobrevivieron la sobrecarga de energía.

Como resultado de sus experimentos los *muli* cuentan con sus propios secretos, que ellos llaman nexos, que no pueden ser copiados por los edzavi ni devorados por un Recolector y que merman su vitalidad con cada uso. Las formas en la que usan estos nexos son variadas y se agrega una lista después de la descripción.

Lo más extraño de los *muli* es que, en los informes de los agentes que han interactuado con estos depauperados, si bien parece no haber un tipo de organización central como en el caso de otros nativos (específicamente Caballería Espiritual y Superiores Desconocidos) o periférica (kerones y esotéricos) todos utilizan la misma nomenclatura (nexos, retroalimentación, líneas Ley) sin importar el contexto temporal o cultural en el que se encuentren y sin contar con un tipo de texto en común.

Su relación con los otros nativos es de cierta neutralidad. No les interesan la pelea entre las Organizaciones nativas, ni los experimentos de los kerones y conocen de sobra la manera de actuar de los esotéricos como para tomárselos demasiado en serio. Sin embargo, se tiene constancia de que su trato con los jaxares es tenso por la fe que estos depauperados manifiestan y que se contraponen a sus mentes inquisitivas y “científicas”.

Un último comentario relativo a las actitudes de los *Muli* con respecto a la misión y a los agentes. Sólo se ha sabido de dos casos en los que este tipo de nativo interactuara con una misión; en ambos casos apoyó al triunvirato en cuestión después de hacer un “análisis de riesgos”, como lo dijimos antes, no son guerreros y sus nexos les hacen daño. Se recomienda a los agentes que antes de pedir ayuda a un *mulé* tengan en cuenta que su cuerpo tiene poca vitalidad y su alma es sólo un fragmento.

Descripción:

Características: 25 puntos a repartir con un máximo de 20 en cada una

Conocimientos (obligatorios al menos en 2 puntos): Conocimientos avanzados, Metafísica, Arcanos, [Adivinación], Recolección de datos y Detalles. No admite profesión.

Universales: NO

Vitalidad: 5

Voluntad: 1 (No admite avance)

Fe: Sí

Avance: Sí

Siddhi: NO

Esencia (a repartir): 200

El *mulé* se considera un humano depauperado y se maneja como tal (Ver pág. 56 de Tiamat: La doncella de la vida).

Puede comprar con esencia los nexos que quiera, cada uno con un costo de 25 puntos de esencia cada uno. Para usarlos es necesario que localice primero, por cualquier medio de [Adivinación], una línea ley que esté a menos de 10 metros de él, si no tiene una a mano no puede desviar la energía del planeta.

Las líneas de ley tienen un ancho variable de .5 a 8 metros, la longitud es incluso más variable de metros a kilómetros. Su influencia es de 2 a 5 metros de alto, siendo más alta en las partes no construidas ni asfaltadas. Para usar el nexo *Desahogo* es necesario que el *mulé* esté dentro de la zona de influencia.

Retroalimentación es un nexo automático y obligatorio, continúa activo aunque el *mulé* no se encuentre al alcance de una de las líneas, pero sus efectos se pierden si permanece más de una semana lejos de ellas; los efectos se reactivan en cuanto vuelve a estar en contacto con ellas.

Los nexos que requieren vitalidad 0 se activan de manera automática en cuanto entra en vecindad con las líneas, sin embargo, el mulé puede decidir cancelarlos.

Sólo es posible tener dos nexos por nivel y como éstos son difíciles de manejar para un alma depauperada es necesario tener 2 del nivel anterior antes de comprar el siguiente.

NEXOS

RETROALIMENTACIÓN (Automático)

Exime al mulé de la necesidad de comer y descansar sin sufrir penalizaciones, es necesario recordar que aún es necesario el oxígeno y el agua.

DESAHOGO (0)

Este nexo requiere completa inmovilidad por parte del mulé en el área de influencia de una línea, esto permite un intercambio de energía que le quita un daño al mulé por hora que permanezca completamente quieto. No cura huesos rotos ni lesiones musculares.

ÍO (0)

Este nexo hace al mulé inmune a la temperatura ambiente, mantiene su cuerpo en la temperatura ideal y lo protege de la humedad.

RECARGA (1)

Cualquier objeto a un metro de distancia del Mulé recarga sus baterías o funciona como si estuviera conectado a la corriente eléctrica.

CONDUCCIÓN (1)

Nexo que convierte los pies y las manos del Mulé en difusores de calor que puede controlar a su antojo, el control que tienen es tan fino que pueden calentar el agua de un cono de papel sin quemarlo. Cualquier objeto sujeto entre sus manos o pies aumenta su temperatura a razón de 10° cada turno, esto equivale a 1 punto de daño efímero por turno.

QUIDAM

La fascinación por la tecnología define a los depauperados y los quidam no son la excepción. Se dice que al principio todos los quidam son kerones pero estos depauperados dan el paso más allá, no sólo buscan dar vida a lo que no lo tenía antes, pretenden darle vida a las máquinas.

En un principio, los quidames buscaban el bien de la humanidad depauperada y la manera de

facilitar el tiempo que pasarían en la faz de la tierra; sus nobles esfuerzos, apoyados por los recién formados Superiores Desconocidos, tuvieron un efecto secundario que no fue el deseado: Aumentó la población lo que hizo que los niveles de depauperación tuvieran un incremento realmente alarmante. Esto no era precisamente malo para los quidames, que encontraron en eso la razón para continuar el trabajo.

Cada quidam tiene su propio grimorio; a diferencia de los kerones, que buscan los más antiguos, los grimorios de los quidames tienen que ser los más modernos que puedan conseguir, no les interesan las recetas sobre aciagos o levantados, les interesan más las de los homúnculos, no para crearse un pequeño sirviente, sino para crear una cobertura para su máxima creación: el automatón.

Hay rumores sobre que existen quidames que han conseguido crear máquinas capaces de actuar como seres humanos, capaces incluso de sudar y llorar, pues se encuentran cubiertos de un cuerpo artificial, llamado Sosia, una especie de homúnculo de tamaño humano. Aunque son sólo rumores, la idea de que esto sea posible causa inquietud a los miembros de las organizaciones nativas pues existen testimonios de agentes que se enfrentaron a ignotos con prótesis mecánicas cubiertas de piel. Si no han conseguido crear un automatón están cerca de lograrlo.

Otros testimonios se han tomado de agentes que han apoyado a la Caballería Espiritual para derrotar divaneh torturadores cubiertos por un sosia, lo cual los hace más difíciles de combatir.

Se dice que los quidames son los que crean los dispositivos que permiten que los ignotos reciban telepatía y tengan la P. E. S. activa todo el tiempo, pero aún no se ha encontrado un grimorio que los incrimine.

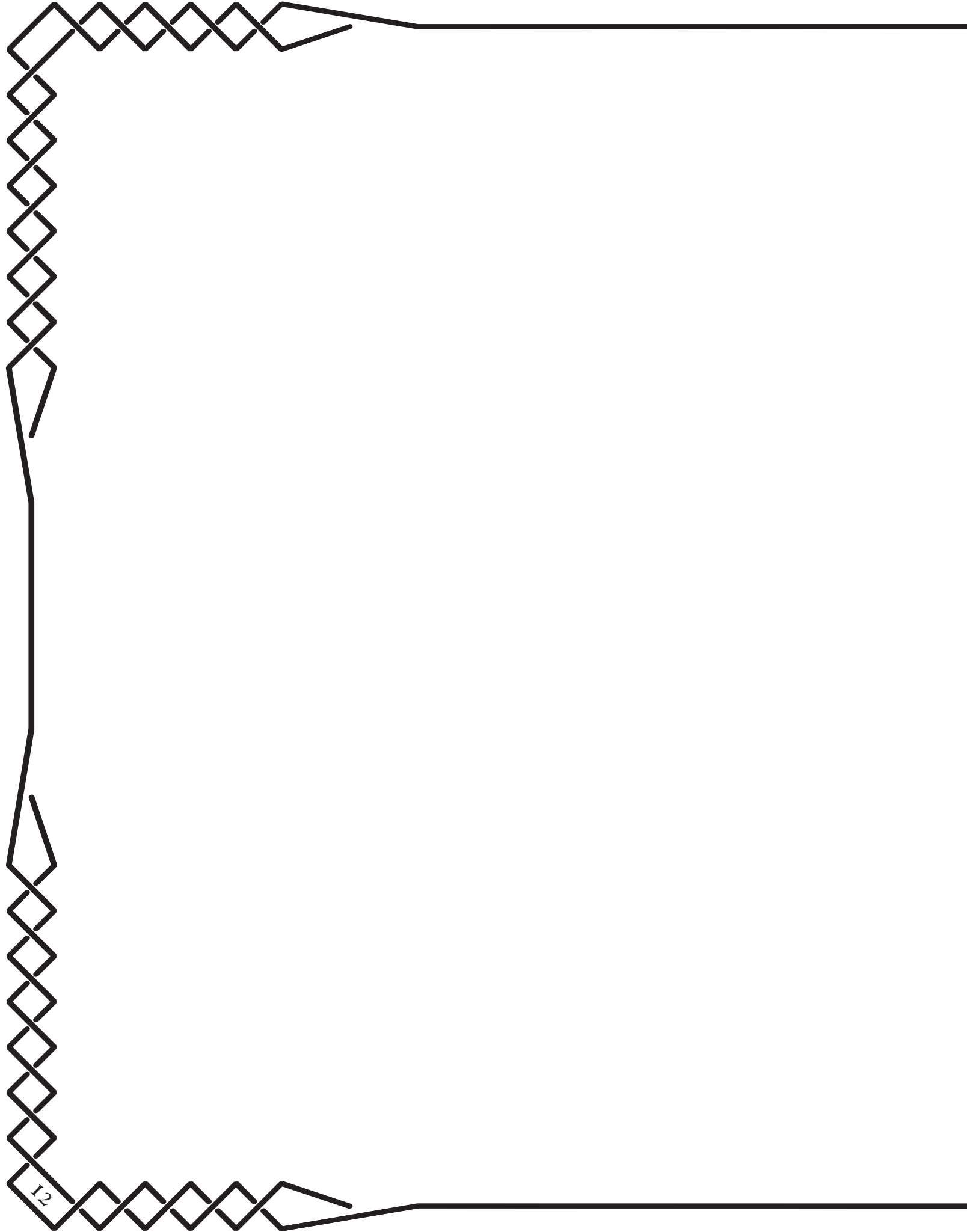
Se cree que cada quidam está escribiendo su propio grimorio especializado y, que al igual que los antiguos maestros kerones, lo entregan al discípulo que ha de continuar su trabajo. Algunos agentes han especulado que se encuentran en las profundidades de la Internet, oculta entre miles de páginas de los esotéricos, pero ha habido quien quiera buscar las pruebas de esta teoría en el espacio virtual.

Mientras tanto, los quidames se han unido y han establecido una red de investigación en la que continúan sus investigaciones bajo el cuidado de los Superiores Desconocidos y los Ignotos.

Descripción:
Características: 30, a repartir
Conocimientos (obligatorios): Políglota, Medicina,
Arcanos y Metafísica. Admite profesión.
Universales: NO
Vitalidad: 5
Voluntad: 1 (No admite avance)
Fe: Sí
Avance: Sí
Siddhi: NO
Esencia (a repartir): 250 o según profesión
Recompensa: 2 bloques de esencia

Los quidames se considera un humano depauperado y se maneja como tal (Ver pág. 56 de Tiamat: La doncella de la vida).

Pueden tener cualquier profesión que les permita conseguir un salario estable, se recomiendan las profesiones de doctor o ingeniero.



LOS DIVANEH MENORES

Existen divaneh de los cuales no se encargan los agentes por considerarlos de muy bajo riesgo, ya que ninguno de ellos atenta contra las almas sino sólo contra los cuerpos. Esta es la razón por la cual se convierten en Asuntos Nativos y deben ser cazados y destruidos por las Organizaciones Nativas, ya sean Superiores Desconocidos o Caballería Espiritual.

Es frecuente que dichas organizaciones tomen el asunto en sus manos y consigan la ayuda de los moradores dispuestos a ayudarlos, aunque es posible que también soliciten apoyo de los agentes.

Por regla general, estos divaneh menores tienen baja voluntad y vitalidad pues no se enfrentan con frecuencia a los agentes. Su vitalidad se calcula según la voluntad del grupo que se envíe a detenerlo. Se calcula sumando la voluntad de los miembros de organizaciones nativas y los moradores, se le agrega la mitad de esa suma y se multiplica el resultado por 10. El hecho de que el divanay se encuentre encarnado no afecta esta vitalidad. Los divaneh menores no pueden usar *Convocatoria* ni *Encarnación*.

Los más frecuentes en la faz de Tiamat son el cautivo y el torturador que se definen a continuación.

EL CAUTIVO

Algo salió mal cuando este divaneh fue invocado, al parecer no hay otra explicación. El

divanay se encuentra atrapado en un objeto y su área de acción quedó drásticamente reducida. Es frecuente que este tipo de divaneh quede atrapado en cuadros, espejos y, en menor medida, estatuas, con los cuales se relacionan leyendas de objetos malditos, los cuales, al parecer tienen una gran resistencia al momento de intentar destruirlos, pues la densidad del objeto es igual a la vitalidad del divanay.

Sus víctimas preferidas son depauperados que se quedaron solos en la misma habitación en un momento de mala suerte, frecuentemente sus cuerpos se encuentran en buen estado y parece que han muerto de causas naturales. Estos divaneh han encontrado la manera de alimentarse de las conciencias de sus víctimas y no parecen interesados en abandonar el objeto al cual se encuentran ligados. Cada vez que se alimenta, el cautivo adquiere un metro más de influencia para utilizar sus siddhi.

Las siddhi del cautivo dependen de la esfera de influencia que éste tenga. Recién invocado, ésta esfera de influencia es igual a un metro de radio, el cual aumenta con cada víctima de la cual se alimenta. Su repertorio de siddhi es pequeño pero efectivo: Escaparate, Acoso, Emanación y su siddhi propia Zozobra, con la cual se alimenta.

La experiencia de las Organizaciones Nativas indica que si el objeto en el cual se encuentra el divanay es destruido esta criatura abandonará Tiamat pues ha perdido su método de alimentación, sin embargo, esto no destruye a la criatura, que

puede regresar a un objeto si un kerón o un quidam realiza de nuevo la invocación.

SIDDHI

EL TORTURADOR

Otro divaneh menor es el torturador, al cual muchos confunden con el Sacrificador, pues sus métodos de alimentación son similares, aunque la comida no sea la misma: el torturador debe hacer sufrir a sus víctimas el mayor tiempo posible a fin de conseguir su alimento, mientras que el sacrificador sazona su comida antes de consumir el alma.

También es diferente al sacrificador pues una guarida, así que caza y mata en el lugar que se adecue de mejor manera a sus necesidades del momento y sus víctimas no presentan un patrón de muerte similar entre sí, sino que parece torturarlas según cada una de ellas.

Al momento de ser invocado se relaciona estrechamente con un objeto, solicitado por el ritual, al cual se le llama el cebo. Este cebo produce un líquido viscoso y muy ácido del cual se alimenta el torturador y por medio del cual recupera su vitalidad. El principal problema para el torturador es que dicho objeto es frágil y destruirlo obliga al divaneh a abandonar Tiamat hasta que un nuevo ritual lo ate a otro cebo del cual pueda alimentarse.

Esta es la razón por la cual frecuentemente se encuentra a un torturador trabajando con un kerón o un quidam: porque al momento de su invocación el depauperado tomó al cebo como rehén y utiliza al divaneh para dirigirlo contra las víctimas que él elija. También es frecuente encontrar un Torturador dentro de un sosia, pues eso les permite pasar inadvertidos entre la población y obtener una armadura que soporta la mitad de la vitalidad del divanay.

Descripción:

Características: 150 puntos a repartir

Conocimientos: Sí

Universales: 20 puntos a repartir

Vitalidad: Especial

Voluntad:

Cautivo 10

Torturador 10

Fe: NO

Avance: Especial

Siddhi: Sí

Recompensa: 5 bloques de esencia

(8) ZOZOBRA [Energía]

Permite al Cautivo recuperar su vitalidad por completo y aumentar un metro su esfera de influencia por cada víctima que ultime. El objetivo de esta siddhi pierde la conciencia y un punto de vitalidad por turno, al terminar el alma se libera y el objetivo se considera muerto. Esta siddhi puede ser cancelada por un duelo de voluntades.

(10) ARREBATO [Energía]

Permite al Torturador crear un centímetro cúbico en el cebo por cada turno que el torturador haga sufrir a su víctima sin matarla. El divanay debe consumir el líquido producido por el cebo para recuperar su vitalidad a razón de un punto de vitalidad por centímetro cuadrado del líquido. El efecto de esta siddhi dura 1d8+2 turnos.

LAS CREACIONES

Los kerones y los quidames siguen experimentando con creaciones, mientras los recursos sigan fluyendo, ellos no se detendrán. Si bien algunas creaciones no son los éxitos rotundos que ellos quisieran obtener eso no les impide utilizarlos con sus limitaciones.

Uno de esos casos es el Sosia.

SOSIA

Esta criatura fue discontinuada por el kerón hace mucho, pues la receta del homúnculo no permite, por más que se trate de ajustar los materiales, una criatura de estatura mayor al metro. Si se intenta, lo único que se consigue es un trozo de carne que respira de mayor altura, pero sin ninguna inteligencia ni posibilidades de aprender. Para el kerón el negocio no resultaba, además de lo caro que resulta la tierra inerte tener que cargar con un cuerpo adulto que resultaría un gasto mantener y un crimen deshacerse de él porque la policía buscaría al asesino.

Los quidames por su parte han conseguido del sosia un comportamiento de reacción y en la mayor parte de los casos, no requiere un modo de alimentación: Los quidames crean sosias como partes de repuesto o envolturas para las prótesis

mecánicas que crean. En casos extremos, los sosias son disfraces para un torturador.

Se supone que cada sosia es una obra de arte por sí mismo, al igual que los homúnculos debe ser moldeado a mano y cuidar de cada uno de los pequeños detalles. Los quidames han superado esta etapa y son capaces de hacer producción en masa de los sosias, lo único que moldean a mano es el rostro, cuando se molestan en hacerlo, el resto se crea vaciando la mezcla en moldes que han hecho para que soporten el trato rudo.

Crear un Sosia tiene sus problemas: tiempo y recursos, paradójicamente, los quidames han logrado crear sosias en la mitad del tiempo de lo que se toma hacer un homúnculo, con el gentil patrocinio de los Superiores Desconocidos, pues al parecer, todos los sosias son neutros y las partes que no se utilizan en experimentos quidámicos son bien recibidas por receptores humanos, sin provocar rechazos.

Un sosia que no se ocupa en ningún experimento sigue resultando un gasto más que una inversión. Sus reacciones son torpes, como de marioneta y sólo reaccionan ante estímulos externos, pues no poseen internos. Para decirlo claramente, un sosia es un cuerpo sin alma y sin conciencia.



Descripción:

Características: 15/15/0/0

Conocimientos: NO

Universales: NO

Vitalidad: 5

Voluntad: NO

Fe: NO

Esencia (a repartir) 0 puntos

Avance: NO

Siddhi: NO

Recompensa: 5 puntos de esencia

GUARDIANES

Tiamat tiene una cantidad de guardianes no conocidos por los agentes pero que tienen una relación cercana con la organización nativa y con los moradores. Por el momento sólo mencionaremos al más pequeño.

ZATIA

Entre los guardianes, los menores son los Zatia, quienes nacen cuando la conciencia de un athal se separa de su fragmento de alma durante el proceso de reciclaje. Por lo general, este tipo de guardianes es visible únicamente por las noches y suelen parecer con la forma de una pequeña flama que flota, varias tradiciones, los han llamado fuegos fatuos.

Al igual que las criaturas de la tradición, su forma recuerda el fuego pero poseen diferentes colores, aunque no por ello varían su fuerza, al parecer la luz que emiten depende su estado de ánimo; estos guardianes no están obligados a conservar la apariencia de llama, pues conocen el secreto para adoptar la forma que deseen. Muchos zatia deciden retomar la forma de uno de sus punah anteriores, otros se dejan llevar por la fantasía y han dado pie a leyendas de criaturas inexistentes, como las hadas. De cualquier modo, sin importar la forma que decidan adoptar, su cuerpo sigue irradiando luz.

Una de las labores principales de las zacias es recolectar toda la sal antigua que les sea posible y reintegrarla a Tiamat, esta es la razón por la cual

sólo se encuentra en la guarida de los corruptores apenas restos de esta materia. Se dice las zacia guardan bajo tierra grandes cantidades de sal antigua, pero se reintegra a la energía del planeta a razón de un kilo por año.

Además, las zacia, incluso después de regresar como guardianes, continúan manteniendo una estrecha relación con la Caballería Espiritual, sobre todo con aquellos que pueden comunicarse directamente con los guardianes. En la mayor parte de los casos, los zacia se encargan de mantener comunicados a los miembros dispersos de esta organización nativa cuando se trata de una emergencia; Suele ser frecuente, que un Caballería Espiritual le pida guardar talismanes y grimorios para su siguiente punah.

Los zacia tienen muy buena memoria y no se confunden con la envoltura carnal, pues tratan con el alma misma, por eso no es difícil que recuerde donde y para quién guardó los objetos en su posesión. De hecho, el mayor problema para recuperar esos objetos es el mismo Caballería Espiritual quien, con el cambio de punah, puede haber olvidado que pidió el favor.

Estos objetos y la sal antigua que recolectan constituyen el tesoro del zacia que muchos buscan. Las zacia hacen lo posible por mantenerse lejos del común de los depauperados y de los esotéricos que buscan la sal antigua. Su relación con el resto de los moradores de Tiamat que no son guardianes es de cierta distancia, a no ser que la busquen expresamente para algo.

Otra de las funciones que cumplen es proteger a la Doncella de la Vida cuando llega a tocarla una mancha de Nada, son los primeros guardianes en llegar y preparan las defensas para la llegada de la Krava y de las almas reclutadas en su camino. A este estado se le conoce como *Urgencia*. Los miembros de la Caballería Espiritual aseguran que son estos pequeños guardianes quienes se encargan de transformar la Nada en Energía de nuevo, mientras que la Krava transforma esa energía en materia, de tal forma que no se altere la forma original del planeta.

Al igual que los lares, los Zatia no pueden ser destruidos, pero sí pueden ser regresados a Tiamat cuando su vitalidad se agota, es necesario invocarlos para que regresen a realizar sus funciones.

Descripción:

Características: 20 / 25 / 15 / 20

Conocimientos (obligatorios): Etiqueta/Diplomacia y Detalles.

Universales: ESPECIAL

Vitalidad: 15

Voluntad: 7 (No admite avance)

Fe: NO

Avance: NO

Siddhi: Sí

Recompensa: 3 bloques de esencia

Los universales de los zatia son P.E.S. 5, Viaje Astral 5, Energía 5, Telepatía 3 y, excepto energía, todos funcionan de manera automática mientras no se requieran para una siddhi. Estos guardianes tienen como habilidades inherentes la capacidad de transformar Nada en Energía y la de sentir que hay sal antigua en un radio de 50 metros alrededor de ellos.

Al igual que otros guardianes, los zatia no tienen alma, son solo conciencia, por eso son inmunes al dominio; además no pueden ser destruidos: al acabar su vitalidad, regresan a Tiamat y necesitan volver a ser invocados.

Los Zatia no son guardianes de ataque, las siddhi que poseen se especializan en las funciones que deben cumplir. Si estos guardianes entran en contacto directo con las cohortes de un divaneh convertirán cada punto de vitalidad del cohorte en energía de manera automática, pero al mismo tiempo reducirá la vitalidad del zatia a razón de 1 por cada 3, es decir, cada zatia pide transformar

45 puntos de vitalidad antes de que deba ser invocada de nuevo.

Cuando está en estado de *Urgencia*, los zatia cuentan con voluntad 19 para resistir siddhi y universales.

SIDDHI

(7) **ACOPIO** (Energía)

Con esta siddhi los zatia atraen hacia sí toda la sal antigua que se encuentre en un radio de 5 metros alrededor de él. Esta capacidad permite conservar dentro 20 kilo de dicha materia por cada punto de energía, lo que da un máximo de 100 kilos. Es necesario repetir esta siddhi para reintegrarla a Tiamat. Cuando se trata de otro tipo de materia esta capacidad se reduce a 3 kilos por punto de energía, con un máximo de 15 kilos en total.

(7) **METAMORFOSIS** (Energía)

Siddhi que permite al zatia materializarse de la misma manera que el fantasma pero no lo restringe en forma, ya que pueden tomar la que mejor les parezca. Esta transformación dura media hora pero el zatia puede decidir cancelarla cuando quiera. Una vez terminado el efecto no deja ningún tipo de residuo.

(5) **RUMOR** (Telepatía)

Método que tienen los zatia para mantenerse en contacto entre sí y llamarse en caso de necesidad. Cada uno puede mantenerse en contacto con todos aquellos que se encuentren a 300 kilómetros de distancia. Este rumor puede invocar a las zatia que habían perdido su vitalidad.

TALISMANES

EL CEBO

El cebo es un objeto del cual depende la alimentación del torturador, este objeto suele ser un recipiente como una copa, un vaso, un florero, etc. el cual se llena de un fluido cáustico, muy apreciado por los quidames pues es necesario para experimentos, que es soluble al agua, al contacto con la cual se cristaliza y se neutraliza el ácido.

Este fluido ha llegado a utilizarse como arma por algunos ignotos por sus propiedades corrosivas. Este fluido hace 1d8 de daño efímero por cada turno que entre en contacto con el objetivo.

LA GEMA

La gema parece una de tantas piedras semipreciosas de Tiamat, pero en realidad es una armadura que redirige daño hacia ella. Hay daño que no puede ser evitado como el provocado por una enfermedad o por envejecimiento, pero todo aquel provocado por arma, veneno o a mano limpia será redirigido a la gema.

Cada gema requiere un kilo completo de sal antigua, un Caballería Espiritual con Energía 5 y la siddhi Dote, y una zatia con la siddhi Acopio dispuesta a vigilar la gema durante un año y un día que es el tiempo que toma crear el talismán. Si en este tiempo la gema no ha tomado su forma definitiva, la sal antigua regresa a Tiamat.

A pesar de ser un objeto que parece de adorno es muy resistente. Nadie está seguro de la resistencia de la gema porque el daño que la gema puede proteger es igual a su densidad y su densidad se calcula de la siguiente manera: 10 por cada punto de energía del Caballería Espiritual, que se multiplica por cada éxito obtenido en el uso de Dote y de nuevo por cada éxito obtenido en el uso de Acopio. Esto da un máximo de 250 y un mínimo de 50, así que la verdadera resistencia de la gema en muchos casos es un misterio incluso para el miembro de la Caballería Espiritual que lo creó.

Los Conservadores son los únicos que pueden determinar la densidad de la gema por medio de la siddhi reconocimiento y pueden llegar a cobrar 5 lágrimas de yli por prestar el servicio.

Las gemas no pueden ser sacadas del planeta en el que fueron creadas a riesgo de que se destruyan, por tal motivo es una armadura que se ve con más frecuencia entre miembros de la Caballería espiritual y depauperados.

<i>Clase</i>	<i>Densidad</i>	<i>Precio</i>
<i>Gran gema</i>	250-175	200 lágrimas de yli
<i>Gema</i>	174 - 100	100 lágrimas de yli
<i>Gema Pequeña</i>	99-50	50 lágrimas de yli

SAL ANTIGUA / BESO DE HADA

En las guaridas de los corruptores es posible encontrar restos de una sustancia cristalina, como cuarzo triturado hasta el polvo, que es el residuo de los festines que se suelen dar estos divaneh con los objetos que se les entrega como ofrenda. Según el saber tradicional de la Doncella de la Vida, este polvo es la esencia misma de Tiamat que el divanay no puede consumir y, en épocas pretéritas, era parte de los rituales místicos que eran celebrados por comunidades místicas y epifánicas.

Los miembros de la Caballería Espiritual han contado con siglos para determinar la naturaleza de esta extraña sustancia, a la que han llamado sal antigua, y han llegado a la conclusión de que se trata de materia en su estado más puro, es suave al tacto, clara y transparente a la vista y ligeramente ácida al gusto; sin importar la cantidad de tiempo que pase estas características permanecen inalterables, esta materia no se desgasta con el paso del tiempo.

Los grupos de esotéricos que han entrado en contacto con ella la llaman Beso de hada y han descubierto algunas características que les parecen interesantes.

En primer lugar, esta materia activa, en el depauperado, los universales P.E.S. y Viaje Astral a su nivel máximo (5), estos universales funcionan sin necesidad de usar voluntad lo que les permite ver a los distintos tipos de alma con su forma nativa y, aunque no les permite abandonar el cuerpo, sí les permite entrar en contacto con el alma de manera directa y apreciar texturas que no se encuentran presentes en el cuerpo, como los cuernos de los coranaid o el pelaje de los edzavi. Muchos esotéricos consideran estos efectos como una alucinación de muy buena calidad.

En segundo lugar, el consumo del beso de hada (casi siempre comprimido en forma de pastilla) no provoca malestar en el cuerpo humano, como ocurre con otros fármacos; sorprendentemente tampoco deja molestias residuales ni se ha demostrado que tenga efectos adictivos en el cuerpo, porque no produce síntomas si deja de consumirse.

Una dosis de beso de hada, equivalente a 3 gramos, dura una hora activa en el cuerpo humano y en dos horas se pierden todos los efectos. El

primer efecto que se pierde es el de entrar en contacto con el alma.

Un humano puede consumir hasta 5 dosis durante el día, sin sentir ninguna molestia; sin embargo, aumentar la dosis no extiende la duración ni la intensidad de los efectos y resulta peligrosa, superar los 15 gramos al día conduce a la muerte instantánea.

Así mismo, esta sustancia es consumida de forma habitual por los Athal, a manera de preparación para convertirse en zatia. Su consumo diario equivale a tres dosis, pero este tipo de depauperados prefieren consumirla en forma de polvo junto con infusiones de hierbas. Y aunque no es frecuente algunos (mercenarios) la consumen cuando están seguros de que el enfrentamiento es contra un agente. Los efectos son similares a los que experimentan los esotéricos. También es frecuente que se encuentren pequeñas cantidades de estos cristales dentro de su equipo y su armamento.

En misión se ha encontrado esta sustancia en laboratorios de kerones y en posesión de ignotos. En batalla, cuando un depauperado consume esta sustancia pueden hacer daño permanente, incluso a mano limpia, debido a que el viaje astral se encuentra activo; se recomienda que los agentes tenga cuidado cuando se sospecha que la sal antigua o beso de hada es parte de la ecuación.

Por esta razón, la experiencia de los agentes con la sal antigua difiere mucho de la que han tenido los depauperados; cuando se trata de consumirla en lo único que coinciden es en la ausencia de dependencia. El agente reconoce que sus universales están fuera de control, cosa que no parece placentera, no pueden abandonar su cuerpo y el tacto de los depauperados a su alma los hace sentir indefensos; además una dosis dura más de 30 horas activa en el agente y cuando el efecto se desvanece el agente sufre una serie de trastornos que incluyen malestar general, dolor de cabeza, náuseas y, cuando se ha consumido más de 15 gramos, sangrado interno. Se tiene constancia de que algunos visitantes han consumido sal antigua y los resultados han sido los mismos que siente el agente. Algunos humanos del 10% también han estado expuestos a esta sustancia, con idénticos resultados y aunque los efectos cuando deja de estar activa son menores, no por eso resulta una experiencia agradable. Los miembros de la Caballería Espiritual creen que esto

se debe a que el cuerpo rechaza el alma.

No es fácil encontrar la sal antigua, el trabajo de las zatia hace que no sea posible encontrar más que pequeñas cantidades aunque la Caballería Espiritual asegure que el 80% del peso neto de las ofrendas se convierte en sal antigua. Se sospecha que las Zatia guardan en su tesoro cantidades sorprendentes de esta materia, pero lo más probable es que la reintegren al planeta. Esta es la razón por la cual se cree que los ignotos han intentado realizar una versión sintética de la sal antigua sin ningún tipo de resultado positivo.

Además de los usos ya mencionados se sabe que desde hace cientos de años la Caballería Espiritual prepara talismanes conocidos como "La gema". Las gemas son talismanes muy apreciados en todo el Universo porque son las mejores armaduras que cualquier alma puede encontrar pues es portátil, de bajo peso y alta resistencia

