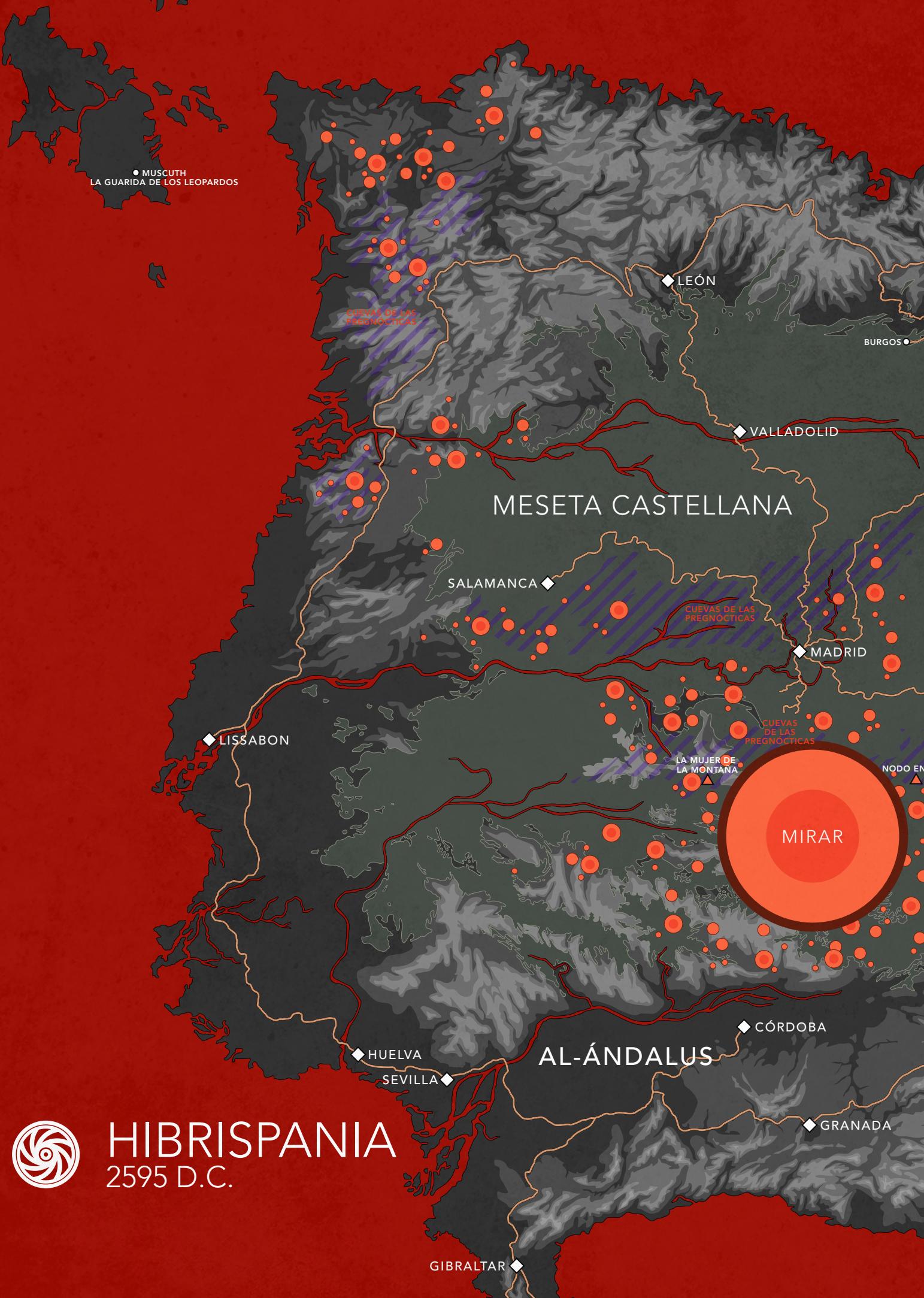
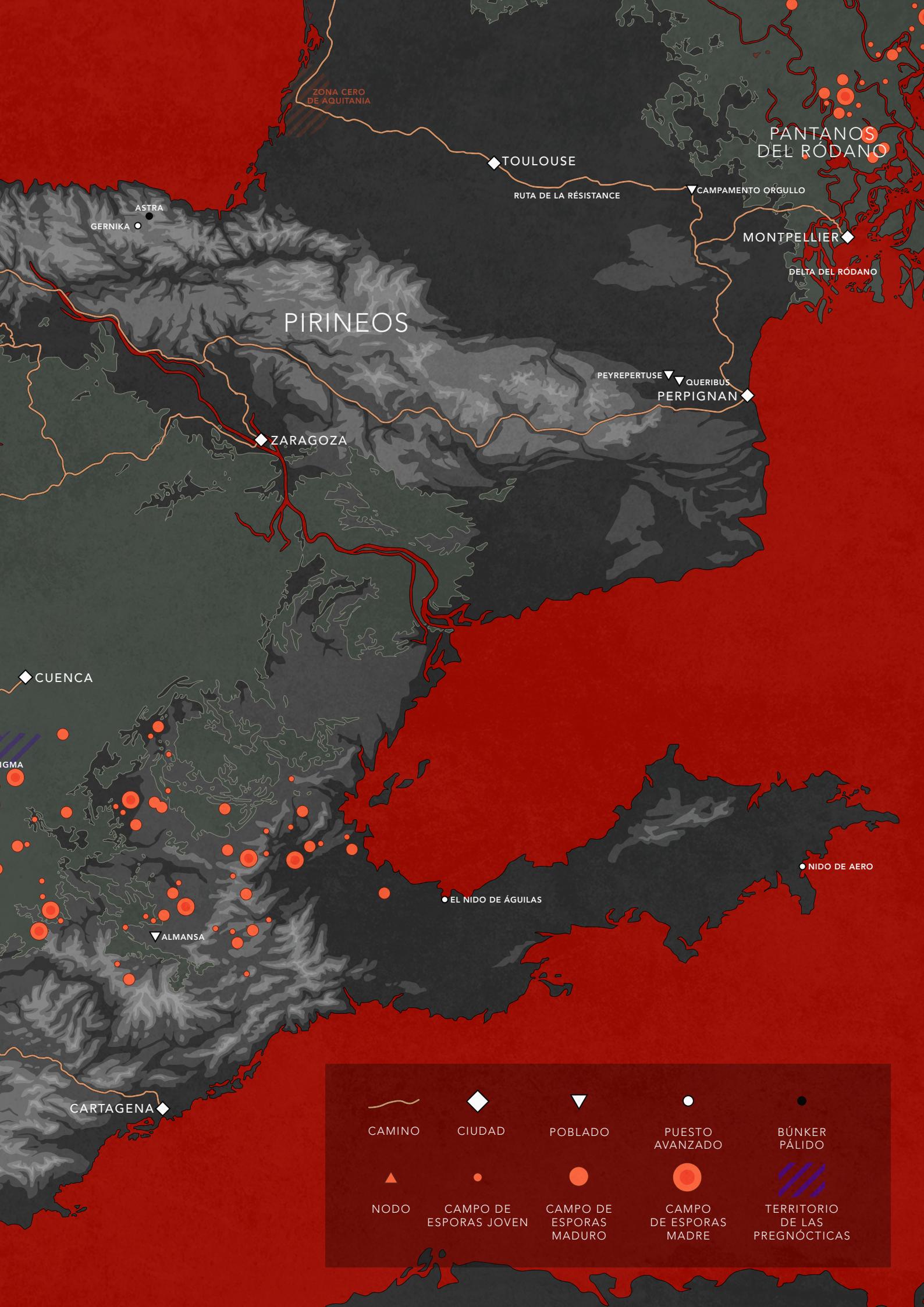


OCCIDENTIS

HIBRIS







DEGENESIS

HIBRIS



ANA GARRIDO & ADRIÁN JIMÉNEZ



HIBRIS

EL ÁRBOL
DE LA LIBERTAD
DEBE SER REGADO DE VEZ EN CUANDO

CON LA SANGRE
DE PATRIOTAS Y TIRANOS.

[THOMAS JEFFERSON]

DISCLAIMER/DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Hibris is entirely a work of fan-fiction based on the works of Marko Djurdjevic and SIXMOREVODKA and we claim no ownership of the intellectual properties nor are we adding to the lore or canon set out by SMV. We simply hope to add to the ever-growing universe of DEGENESIS with our take on regions, cults, cultures and events and should not be taken as fact.

SIXMOREVODKA takes no responsibility for content published within this book. All material presented here is property of its rightful owners. This supplement contains copyrighted material the use of which has not always been specifically authorized by the copyright owner. If you have any problem with the illustrations or the material published here, contact us at kekojonesesesto@hotmail.com and we will solve it as diligently as possible.

Hibris es un proyecto *fanmade* basada en los trabajos de Marko Djurdjevic y SIXMOREVODKA. No reclamamos la propiedad de las obras intelectuales ni pretendemos agregar al canon establecido por SMV el material aquí propuesto. Tan solo esperamos añadir al universo de DEGENESIS nuestra visión de las regiones, cultos, culturas y eventos, y no debe tomarse como oficial.

SIXMOREVODKA no se hace responsable del contenido publicado en este libro. Todo el material aquí presentado y utilizado es propiedad de sus respectivos autores. Este suplemento contiene material protegido por derechos de autor cuyo uso no ha sido específicamente autorizado en todos y cada uno de los casos. Si existe algún problema con dicho uso de ilustraciones y el material aquí publicado, ponte en contacto con nosotros a través del correo kekojonesesesto@hotmail.com y lo solucionaremos con la mayor diligencia posible.

CRÉDITOS

DESARROLLO, CONCEPTO

Christian Günter & Marko Djurdjevic

PRODUCCIÓN

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)

AUTORES

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)
Ana Garrido Martín (Ekainim)

DISEÑO DE LA CUBIERTA

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)
Ana Garrido Martín (Ekainim)

REVISIÓN Y CORRECCIÓN

Ignacio Sánchez Aranda

ADAPTACIÓN DE MAPAS

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)

ARTE INTERIOR

Sixmorevodka
Sergey Grechanyuk
Josu Hernáiz
Yeong Hao Han
Izzy Medrano
Quentin Mabille
Elena Bespalova
Stefano Panza
Renart de Maupertuis
Nitin Kale
Efflam Mercier
Sebastian Barth
Miska Fredman
Ivan Lavretsov
Lucas Warren
Alberto Reyes (elpatoconbotas)
Aaron Griffin
Miriam Esdohr
Michał Sowa
Wojtek Fus
Alejandro Burdisio

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A

Roberto Martín Testón, Héctor «Spekks» de Ochoa Campoy, David Mateo García, Steffen Brand, Mario «Count Zero» Conde, David Soler, Pepe Morón Morillo, Delia Muñoz Molero, Marta Muñoz Molero, Jaime Vives Pumar, y a toda la comunidad de Degenesis en castellano.

EDICIÓN 1.3 REVISADA

CONTENIDOS

DEGENESIS HIBRIS

CAPÍTULO 1 GÉNESIS 06 - 25

CAPÍTULO 2 HIBRISPANIA 26 - 41

CAPÍTULO 3 MAQUIS 44 - 59

CAPÍTULO 4 NÉMESIS 60 - 65



DESTINO

Algunos lo llaman Mundo de Almas, la Espiral también. Donde el gran río del tiempo inicia su curso descendiendo por el vasto vacío en sueños de horas iluminadas por las estrellas. El océano donde todo recuerdo tiene su fuente. Me dio encuentro mi propio yo, un alter ego desprovisto de juventud e inocencia. Casi sin darme cuenta, ya estaba observándome a mí misma desde fuera de mi propio cuerpo.

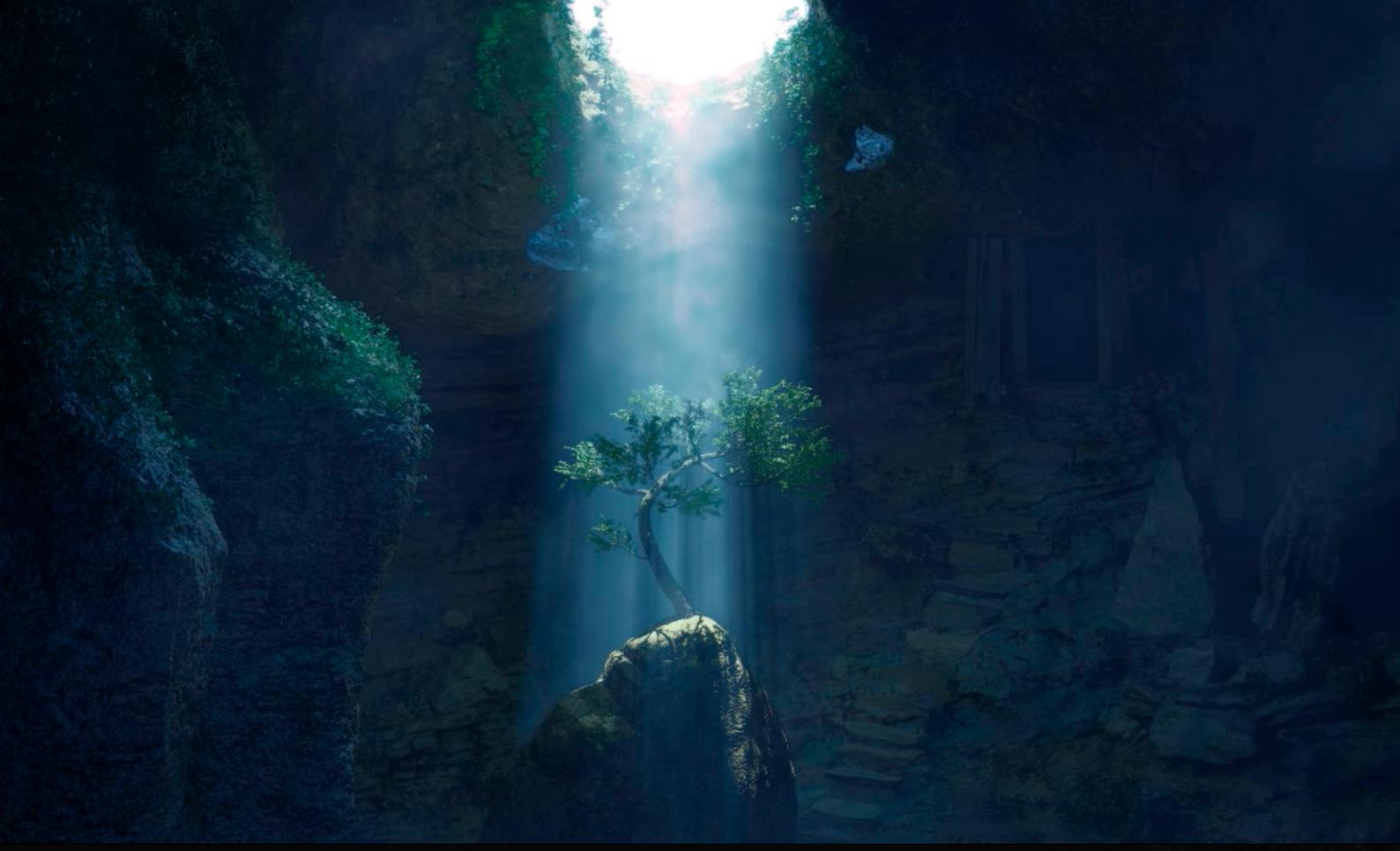
Me elevé junto con la tierra en el amanecer de los tiempos, cuando el cielo no era más que una mar de fuego. Vagué a la deriva sobre un océano de miedos y anhelos sin fin mientras rozaban mis desnudas piernas caparazones de criaturas de otra era. Caminé sobre un mar de lápidas bajo mis pies, mientras miles de sollozos de nonatos reclamaban mi atención. Contemplé el profundo hipogeo cubierto de hiedra; hollé su cámara repleta de legajos, donde el fuego muestra el mañana e ilumina las criaturas estampadas en los tapices de los muros; extrañas figuras entretejidas de forma incongruente que clavaron en mí su mirada.

Desde las profundidades de aquel tapiz, una de las figuras giró la cabeza y comenzó a caminar hacia mí. Una silueta femenina de sinuosas formas se deslizó por el agua. Pero no era humana, ya no. Tres ojos, tres como pasado, futuro y presente. Aquella mujer ya era vieja cuando Egipto aún era joven, pero su cuerpo cubierto de ammonites rezumaba juventud.

La mujer dijo que me llevaría a casa. A la tierra salvaje y sombría que recordaba vagamente. Un lugar bajo el suelo con retorcidas escaleras y terrazas rodeadas de balaustradas de hierro que peinaban los silbantes ecos de la roca. Mientras, muchas millas más al sur, a la orilla de un mar de árboles, se extendía un laberinto de troncos y hongos superpuestos. Una vez más, me dijo, volvería a quedar embelesada ante aquellos viejos surcos en la madera, y oiría el lejano rumor del pasado, susurrándome mil historias de los antiguos. Volvería a escuchar a los hijos que nunca tendrá pronunciar sus primeras palabras, dar sus primeros pasos.

Todo esto prometió, y por las puertas de la gruta me arrastró a través de lagos de pensamientos y un millar de almas insomnes que gritan de miedo ante un destino ominoso.

Después, un negro abismo con ruido de olas en la noche: Aquí estaba tu casa, se burló, cuando aún veías.



CÓMO USAR ESTE LIBRO

Hibrispania. Los campos de la muerte. Los africanos recorren los jardines de la Alhambra, se sientan a la sombra de los toldos y beben té con los nativos hibrispanos. Cuando aprieta el calor del mediodía, se retiran a las bibliotecas y los salones en sombras de los pueblos antiguos. Le han cogido cariño a esta tierra. Para ellos, Sevilla es un segundo Trípoli.

Pareciera que los cónsules neolibios controlasen por completo la antigua al-Ándalus en el sur de Hibrispania. Pero las fronteras se dibujan con la sangre de los luchadores hibrispanos por la resistencia. Los irritantes guerreros del país agotan Córdoba; los azotadores persiguen a los hibrispanos hasta las selvas para dispararles desde sus buggies y acabar con hombres, mujeres y niños por igual.

El miedo y el odio se imponen. Los hibrispanos, que no son en absoluto sus inferiores, colocan trampas de estacas y explosivos, y durante la noche entran silenciosamente en los hogares de los africanos. Los actos de misericordia son castigados; si no a manos del enemigo, por otros corredores.

La idea de la libertad y la reconquista se inculca a cada hibrispano desde el na-

cimiento. Todos a su alrededor, amigos, hermanos, hermanas y compañeros, ascienden a la categoría de héroes en la batalla y a continuación son abatidos por una lluvia de balas. Estos mártires son la base de la cultura hibrispana: pinturas de guerra adornan las casas, se cantan canciones para encarar la muerte y existen textos que enseñan el uso de armas y la supervivencia en la selva. La vida se queda en el camino. Los azotadores son superiores en número y armamento. La resistencia habría desaparecido hace mucho si los guerreros hibrispanos no hubieran recibido ayuda de los enigmáticos pregnósticos. Estos forasteros ahondan en el pasado y el futuro, y ofrecen fragmentos de éste a los audaces: el resultado de escaramuzas y planes de ataque. Por supuesto, el precio puede ser el alma.

Este libro desarrolla en profundidad el clan corredores y amplía la sección sobre Hibrispania, ofreciendo nuevas posibilidades para aquellos que busquen respuestas a las preguntas que surgen de la lectura de DEGENESIS: REBIRTH.

El capítulo «GÉNESIS» presenta la historia épica hibrispana desde el Escatón hasta la actualidad, centrándose en el origen del colectivo y los sucesos que rodean

su creación. También proporciona la escena y punto de partida de la historia actual.

«HIBRISPANIA» describe el territorio, su gente y el doble enfrentamiento contra el elemental y el invasor africano. Debido a su especial relevancia dentro del conflicto, tanto la selva hibrispana como Madrid, quizás el asentamiento más importante para los corredores, quedan también descritos en este capítulo.

En el capítulo «MAQUIS» se recogen con detalle los rangos, potenciales y las múltiples herramientas disponibles para los personajes corredores: equipo, armas, artefactos... y mucho más.

«NÉMESIS» ordena cronológicamente los hechos más relevantes acaecidos en la historia, tanto de los corredores como de Hibrispania en general. Además, se ofrece material adicional que poco o nada tiene que ver con el colectivo corredores, pero que ha sido añadido para generar más preguntas y enriquecer campañas.

HIBRIS ofrece una variedad de información de fondo para desarrollar un escenario de campaña en Hibrispania. Al mismo tiempo, ata cabos sueltos de DEGENESIS: REBIRTH y presagia los eventos que se aproximan en el futuro.





CAPÍTULO

GÉNESIS





TEJEDORES DEL TIEMPO CORREDORES

LEGIÓN HIBRIS

Nuestro mundo es un lugar cruel. Al principio solo fuimos rehenes del violento caos que sacudió nuestra tierra y esclavizó a nuestro pueblo, una muchedumbre huérfana incapaz de levantarse y defender lo que le pertenecía. Pero una de entre nosotros se irguió para arrinconar a la muerte y apartarnos de la oscuridad. Se llamaba Eva, y el mero hecho de pronunciar su nombre hacía cundir el pánico en sus enemigos al tiempo que enardecía el espíritu de sus adeptos. Aquellos que la siguieron se convirtieron en la Legión Hibris, y bajo su mando reconquistaron las tierras al norte de al-Ándalus construyendo un nuevo futuro para todos los que vinimos después. Esa historia, la historia de Eva, hace posible la nuestra. Al final del corredor del tiempo le esperaba impaciente la vieja y desdentada Muerte, pero ella nunca le tuvo miedo. Entregó su vida por un futuro: nuestro futuro.

Pero... ¿seguimos siendo los justos? ¿Qué esperamos de

la condición humana cuando sabemos que el día de mañana no será mejor que el que hoy vivimos? Y... ¿qué se supone que es ser justo? ¿Qué es ser bueno? ¿Necesitamos rezar? ¿Necesitamos amar? ¿A quién, o a qué? ¿A dioses inmisericordes inventados por necesidad o necesidad? ¿A amores traicioneros y pasajeros que nos distraen de aquello que es lo realmente importante?

Y sin embargo, hay algo que siempre permanece inalterable a través del tiempo: la tierra. La tierra que nos define y nos habla acerca de quiénes somos. La tierra que nos confiere una historia y una identidad. La buena tierra de Hibrispania.

¿Qué es entonces ser hibrispano? ¿A qué amar, después de todo? No tienes que alzar demasiado los ojos, pues la respuesta es sencilla: solo a nuestra tierra, la tierra que nos ha visto nacer y nos ha visto sangrar. ¡Así que levántate y lucha por tu tierra, hibrispano!

PUEDES OBSERVAR CÓMO LA DIVINIDAD FULMINA CON SUS RAYOS
A LOS SERES QUE SOBRESALEN DEMASIADO,
SIN PERMITIR QUE SE JACTEN DE SU CONDICIÓN.

EN CAMBIO, LOS PEQUEÑOS NO DESPIERTAN SUS **IRAS.**

PUEDES OBSERVAR TAMBIÉN CÓMO SIEMPRE
LANZA SUS DARDOS DESDE EL **CIELO**
CONTRA LOS MAYORES EDIFICIOS
Y LOS ÁRBOLES MÁS ALTOS,

PUES LA DIVINIDAD TIENDE A **ABATIR** LO QUE DESCUELLA EN DEMASÍA.

[HERÓDOTO]

HIBRIS

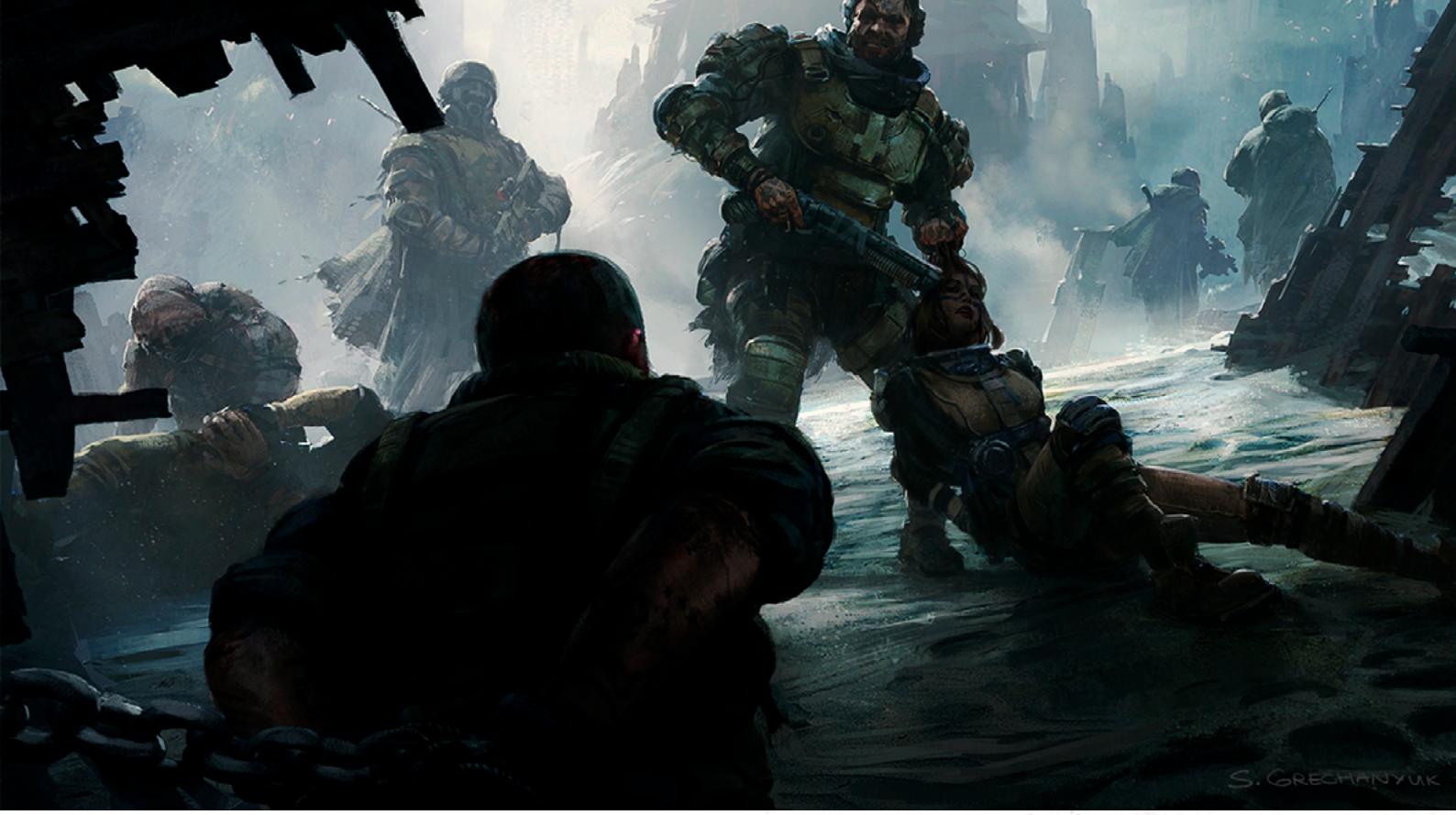
La soberbia europea, alta y orgullosa en su dominio sobre el mundo, aún permanecía en el ideario del hombre blanco tras el Escatón. El control del continente africano era aceptado como algo lógico. África, sometida al yugo de Europa, no tenía ni voz ni voto en una relación que desde tiempos inmemoriales se había mantenido en términos similares a los de amo-esclavo. Para el africano, todo respondía a una afección propia del hombre blanco: la enfermedad europea. Para el europeo, era sencillamente el estado natural de las cosas.

La conciencia de los límites permite que la ambición sea efectiva, pero esa misma ambición es la que logra que la naturaleza humana sobrepase sus límites naturales. A esa especie de furor que acompaña a la ambición, los griegos la llamaron «hibris», entendiéndola como un orgullo o una confianza desmedida, especialmente cuando alguien ostenta el poder. La hibris debía moderarse para no desatar la furia divina, y una concepción semejante, el de la hibris como defecto o exceso, determinó la moral griega: una moral de la mesura, la moderación y la sobriedad. Sin embargo, esa mentalidad preñó a la civilización humana hace miles de años, y los hibrispanos ya han olvidado cualquier legado griego, o cuanto menos lo han solapado con su ambición y su capacidad para superar cualquier límite. Ellos son distintos a los demás. Ellos son hibris pura.

UN NUEVO FUTURO

La cueva siempre estuvo ahí, tan cerca, pero la enigmática no es alguien a quien se deba molestar en vano. Hoy es un día especial, y Cadalima lleva toda su vida preparándose para este momento. Su piel está cubierta de aceite de amonites, sus manos repletas de símbolos ancestrales y su pelo trenzado con las más hermosas flores de índigo que crecen en las inmediaciones de la aldea. Cada sueño y cada golpe de intuición la han encaminado a ser una de las niñas elegidas. Solo le queda superar un obstáculo más para convertirse en una de las sabias de Aranjuez.

Madres y padres acompañan a sus pequeñas hasta el lugar donde las conchas se adueñan del paisaje rocoso. A partir de ahí será ya una de las sabias quien las guíe hasta su destino. Todos piensan que el orgullo les ha unido para siempre, pero lo que verdaderamente les conecta es el dolor: pase lo que pase, del primero al último de ellos habrá perdido a su hija esta noche. Ellas se habrán marchado para siempre.



EL SILENCIO DE LOS HOMBRES BUENOS

Una vez el polvo se hubo asentado, las penurias y los enfrentamientos desatados tras el Escatón se fueron difuminando bajo la calima. ¿Podríamos volver a los tiempos pretéritos? Muchos creyeron que sí, pero no todos querían hacerlo de la misma manera.

Las relaciones entre Europa y África se estrecharon. Algunos conocieron el vergel que se desarrollaba en el continente negro y pensaron que la mejor forma de sobrevivir en ese nuevo y caótico mundo era conviviendo entre iguales con los vecinos del sur. Ellos tenían el combustible, y al norte, en la Meridies europea, la selva se abría paso prometiendo un sinfín de posibilidades. Quizás algún día lograsen poner en funcionamiento los viejos generadores.

Todo fue una ilusión que se desvaneció cuando los hombres buenos fueron incapaces de evitar que sus hermanos tomaran el camino equivocado. Los hibrispanos cruzaron el Estrecho y fueron recibidos como héroes en África, pero en vez de corresponder con la misma moneda eligieron saquear las reservas de petróleo. Dicen que su objetivo real estaba en el extremo oriente del Mediterráneo, pero lo único que recuerdan en África son convoyes españoles llenos de barriles africanos camino de Gibraltar.

El expolio unió a toda África contra el invasor. Las revueltas se multiplicaron y el León al fin despertó. La situación se hizo insostenible para los invasores, que fueron obligados a retroceder hasta la península. Pero los africanos no se detuvieron ahí. Consciente de que la relación de fuerzas había cambiado, el León decidió cruzar el Estrecho y restaurar el equilibrio. Había llegado su momento.

LA JUSTA RETRIBUCIÓN

Las tropas africanas invadieron la península asesinando a hombres, mujeres y niños por igual. Lo llamaron «La Justa Retribución». Pero algo les detuvo en Madrid. Las tropas de los hombres negros caían en un sinfín de emboscadas y trampas con una facilidad pasmosa. Era algo... antinatural. Se buscaron topos entre las filas del León, mas sin resultado. Hasta que uno de los africanos vio algo. Algo que casi no podía explicar. Habló de una mujer que surgía del agua, de centenares de conchas moviéndose al unísono y de visiones extrañas. Los rumores fueron creciendo y pronto pocos africanos dudaban ya de que los habitantes de la península se habían mezclado con los aberrantes. Ya no eran humanos, aunque tampoco monstruos. Y su poder había crecido: eran capaces de anticiparse al zarpazo del León. La conquista se detuvo para siempre, y con ello el suministro inagotable de esclavos.

El hombre blanco aprende a duras penas; hay que andar enderezándolo todo el tiempo. Por eso, los hibrispanos realmente no conforman una buena mano de obra esclava. Resultan especialmente propensos a la rebelión y tienden a liderar los motines. El neolibio prefiere enviar a los esclavos hibrispanos a las minas de mineral, nunca a trabajar en los hogares o en los campos petrolíferos. Sería un riesgo muy grande.



EL PACTO

Los ojos de los hibrispanos los reconocieron como sus enemigos; alguna clase de bestias capaces de jugar con sus pensamientos. Pero cuando todo estuvo perdido, los sinalmas se pusieron de su lado. Les dieron la oportunidad de contar con infinitas posibilidades de renacer frente a sus enemigos. Era un regalo que no podían desaprovechar.

Del mismo modo que hace milenios el ser humano creó una relación simbiótica con el trigo o la cebada, los corredores se aliaron con la sepsis. Protegieron los campos de esporas con trampas y combatieron a los africanos que quisieron quemarlos. En África eran conscientes de que el peligro provenía de ahí, pero cada vez resultaba más arriesgado aventurarse en los dominios del Elemental. Pocos convoyes de azotadores regresaban a Córdoba, y los que lo hacían contaban historias de criaturas terribles y hermanos que desaparecían sin más.

Los corredores respetan la sepsis como una forma de vida consciente que no llegan a entender del todo pero a la que cuidan como forma de autoprotección y cuyos frutos consumen para tomar atajos en el camino del destino. Las teixidoras se encargan de establecer unas cuotas de recolección anual para los corredores en los campos de esporas. Aun así, algunos nunca regresan.

Más difícil lo tienen los apocalípticos. Roban en las reservas de los corredores y explorian los campos de semillas maduras. Es intolerable: deben pagar por su ofensa a la causa hibrispana.

TIERRA DE CONEJOS

Tras completar el entrenamiento básico y ascender a la milicia, los corredores son destinados a un pelotón como fuerzas de apoyo. Dichos grupos suelen concentrarse bajo el mando de un estandarte o una matriarca en lo que ellos llaman «madrigueras». Estos refugios están ocupados únicamente por combatientes aguardando para asaltar algún convoy africano, vigilar zonas de paso o preparar la invasión de algún asentamiento en manos de los neolibios. La

mayor parte del tiempo la calma de la selva se mezcla con los cantos de pájaros, hasta que alguien da la voz de alarma o se pone en marcha un plan preconcebido. Entonces la actividad se vuelve frenética.

Los campamentos suelen construirse aceleradamente en guaridas naturales o en las copas de los árboles y carecen de la comodidad relativa de los pueblos o las ciudades. Muchas de estas madrigueras se sitúan en la peligrosa selva que se extiende entre Madrid y al-Ándalus y están ocupadas por escuadrones de entre cinco y cincuenta corredores. Los corredores se organizan para rotar en turnos que duran desde varias semanas hasta meses enteros, solo para descansar durante la temporada de la ceremonia del Ksham. Un corredor sabe que su madriguera puede ser su último hogar y aprende a protegerlo con su vida, consciente de que si muere, lo hará con sus hermanos y defendiendo aquello que da sentido a su existencia. Más vale morir en combate que presenciar el exterminio de su pueblo.

PATRIOTA

Muchos ven a los corredores como defensores fanáticos de una patria desaparecida hace siglos o como seguidores de unos dioses aberrantes que retuercen el tiempo y exigen terribles sacrificios. Y puede que en parte tengan razón. No pocos corredores plasman la defensa de sus convicciones en actos emparentados con una idolatría cargada de pasión. Esta es la imagen que algunas de las gentes de Hibrispania tienen de ellos.

Pero nada más lejos de la realidad. En el fondo de sus corazones, los corredores saben que la razón es el camino correcto para lograr su meta. Saben que lanzarse hacia las fauces del León movidos únicamente por el sentimiento de odio hacia el invasor no sirve de nada. El pacto con el pregnóctico es un acuerdo entre iguales. La lucha por Hibrispania es una oda a la historia y una reivindicación justa de la tierra que pertenece por derecho. El sacrificio de toda una vida dedicada al colectivo es un servicio al bien común. El hibrispano reconoce a los corredores como héroes, no como mártires.

AHORA QUIEN RUGE ES EL SILENCIO IMPUESTO,
ENTERRANDO LAS VOCES
EN ESTE MALDITO TIEMPO.

TIERRA DE CONEJOS,
PAÍS DE MADRIGUERAS.

¿CUÁNTOS HUESOS SE HAN TRAGADO
LAS CUNETAS?

[BARRICADA]



RAZIAS

Las calles arden mientras los koms se pasean triunfantes sobre los cadáveres de aquellos que no lograron huir a tiempo o se negaron a abandonar su tierra para entregársela al invasor. Los que opusieron resistencia cuelgan del tejo en llamas como señal de advertencia. La razón hace tiempo que abandonó estos lares. Ahora la barbarie y la venganza campan a sus anchas. La hibris se ha apoderado de esta tierra.

Los convoyes de azotadores realizan incursiones en territorio hibrispano cada cierto tiempo. Su objetivo es sembrar el pánico entre los lugareños y saquearles para obtener recursos con los que financiar la guerra y agotar la resistencia hibrispana. Conquistar pequeñas poblaciones no tendría mucho sentido: exigiría destinar esfuerzos a gobernar y organizar a la población. El chaga prefiere alimentar las pesadillas de los hibrispanos y los cuentos para no dormir que las ancianas cuentan a los niños. El caos es más rentable.

EL LEÓN Y LA PRESA

Algunos hermanos caen durante la lucha; otros son heridos de gravedad y el colectivo debe decidir si el precio a pagar por su recuperación merece la pena. Pero hay un futuro aun peor que estos dos: ser capturado por el León.

La resistencia hibrispana es algo que parece ser totalmente inherente al corredor, pero no se debe subestimar el nivel de tortura y explotación al que los africanos le pueden someter. Ellos hacen tiempo que aprendieron que intentar esclavizar a un corredor para destinarlo al trabajo de servicio constituye un completo error. Por eso lo envían a las minas, negándole el sol y el oxígeno.

Ilusos. Piensan que el León es el ser más indomable, pero no han conocido la fuerza de las raíces erosionando la tierra y rompiendo la roca a su paso. Esta furia va por dentro, en silencio, esperando el momento de atacar y escapar. Los corredores observan y recopilan la información necesaria y tratan de volver a casa sin las manos vacías. Por eso los corredores contemplan la tortura como algo a lo que hay que sobrevivir de cualquier modo, sin excusas, como la raíz que soporta el peso de los meses de sequía. Si vuelven con una gran hazaña todo habrá merecido la pena.

HERMANDAD

Todos los corredores se reconocen entre sí como hermanos. Les unen unos ideales, unos objetivos y un idioma. Y, sin embargo, hay localidades entre las que surgen desacuerdos y tiraneces, habitualmente por la gestión de sus reconquistadoras o matriarcas, ya sea a partir de un ataque que les perjudicó, una petición de auxilio que fue desoída o simples criterios de organización que, por desarrollarse en ambientes de guerra distintos, pueden ser muy dispares. Este es en parte el caso de Madrid, donde la lideresa de Almansa es acusada de mirar solo por sus propios intereses. Según aquellos que la critican, su único objetivo es destronar a Minerva, la reconquistadora de la ciudad. Aunque este conflicto no distrae a los corredores almanseños a la hora de continuar con la guerrilla, la idea de que son unos traidores está calando poco a poco en el resto de la península.

Aún así, toda guerra necesita un descanso, toda actitud agresiva debe tornarse amable y toda mente debe recordar la maravilla que supone estar vivo si no se quiere perder la cordura. Al fin y al cabo, no hay un guerrillero más útil que aquel que sabe qué es lo que pierde si muere. Esa es la filosofía de los corredores zaragozanos y oscenses. Sus tierras son un oasis donde, sin olvidar la reconquista, se puede relajar la tensión de los hombros.

Aunque pocos saben el porqué, el comercio de Zaragoza ofrece aparatos y municiones que rara vez pueden verse en el resto de Hibrispania. Llegar allí mostrando una identidad de corredor es sinónimo de tener un buen plato en la mesa, jugosas conversaciones sobre la vida y una buena cama donde descansar. Se respira la paz de una tierra que en muy pocas ocasiones tiene que enfrentarse a una gran amenaza, pero que está siempre dispuesta a acudir a la primera señal de auxilio. Se dice que a pesar de la amabilidad y la simpatía de zaragozanos y oscenses cualquiera de ellos vale por sí solo casi tanto como dos guerrilleros experimentados de cualquier otra zona hibrispania. Algunos les dicen perezosos, pero lo cierto es que jamás dejan de entrenar y estudiar.

NI DIOS NI AMO

Los corredores se organizan en función de las diferentes tareas que realizan: preparación, acción y decisión. Cada uno de los rangos de los corredores no es nada sin los otros dos. Del mismo modo, la decisión de una sabia no tendría sentido sin el trabajo previo de los exploradores o intercesores, o sin la ejecución de los planes por parte de guerrillas, reconquistadoras y comandos.

No hay un líder supremo al que rendir cuentas, ofrendas ni tributos. La fragmentación de los distintos grupos de corredores es fundamental para su supervivencia. Si Jaafar cae, Córdoba cae. Eso es algo que quieren evitar a toda costa los corredores. Si los africanos conquistan un puesto avanzado o un asentamiento con presencia de corredores, siempre habrá quien les reemplace. La concentración de poder debilita a los africanos. Jaafar lo sabe bien.

El mando lo ostentan las reconquistadoras, sabias con suficiente pericia y experiencia que, además, son reconocidas y respetadas socialmente por su extremo nivel de compromiso.

El corredor medio se suele sentir más vinculado con la sabia que gobierna su grupo o asentamiento que con la difusa y genérica causa hibrispana. Aunque esté preocupado porque se haya perdido el control de la frontera occidental con Al-Ándalus, un corredor siente que el triunfo sobre los comandos de azotadores del mes pasado en Cartagena a manos de la sabia Órgiva («su sabia» particular), es su propia victoria.



DULCE ET DECORUM EST PRO PATRIA MORI

[HORACIO]

LA CEREMONIA DEL KSHAM

En el centro de la aldea las flores de cala, sándalo, clavel y buganvilla decoran las fachadas y las farolas. Los aldeanos se arremolinan con curiosidad en torno a las familias que, temerosas e ilusionadas al mismo tiempo, conducen a sus hijas hasta las sabias para que las laven y las perfumen con aceites de amonites y algas. Un par de horas después salen vestidas de blanco, con espirales dibujadas en la piel de todo el cuerpo y flores de salvia, lantana o abelia trenzadas en el cabello. No pocos creen que la elección de las flores puede determinar su destino en la cueva; por esa razón, son elegidas cuidadosamente en función del carácter y la historia de cada niña.

La fiesta gira alrededor del evento, pero a la vez no es más que la excusa de los que no son familiares de las niñas para reunirse y disfrutar de la momentánea paz y los placeres que el entorno les brinda pero que no pueden apreciar a causa de sus continuas labores. La comida y la bebida es abundante en cantidad y variedad e incluso algunos se animan a tocar instrumentos de viento y percusión. Es jornada de fiesta y compadrezo. Como cada año, las sabias han determinado qué día es el idóneo a partir de sus recuerdos de ausencia de conflictos, pero siempre intentan que la ceremonia se celebre durante la primavera, cuando la naturaleza renace en todas sus facetas. Sea cuando sea, lo seguro es que esa noche todos están a salvo. O casi.

Cuando por fin las niñas salen acompañadas de las sabias comienza la procesión. Ellas abren la comitiva, la mayoría temblorosas y solo unas pocas desafiantes, seguidas del resto de sabias, teixidoras y, por último, sus familias. Entonces cualquier resquicio de júbilo o satisfacción que pudiera quedar aún desaparece de los semblantes de los progenitores. Mientras observan a sus hijas entrar en la cueva, se preguntan si no será esa la última vez que las vean con vida.

Con los primeros rayos del sol las niñas emergen de la cueva. El honor y el orgullo que esperaban sentir se ha disuelto en la oscuridad de la cueva y todo lo que acaban de vivir. Junto con las elegidas, el resto de niñas siguen siendo tan humanas como entraron: han sido rechazadas por la pregnóctica. Toda su preparación no ha servido para nada, pero mientras cargan los pequeños cuerpos inertes, una sola idea les ronda por la cabeza: quizás convertirse en un vástago ya no es un fracaso, sino una segunda oportunidad.

EL OJO QUE TODO LO VE

Los guerrilleros hibrispanos no fueron conocidos como «corredores» hasta que los pregnócticos los llamaron de esa manera. Unos dicen que querían hacer referencia a los pasillos o corredores que crearon a través de la selva para hostigar a las tropas africanas. Otros, que su nombre proviene de las tácticas de hostigamiento aplicadas

a los invasores: atacar y correr. Los intercesores se decantan por una versión diferente. Aseguran que los pregnócticos les llamaron de ese modo porque cada uno de los guerreros hibrispanos es un pasillo o corredor hacia lo que realmente buscan en Hibrispania.

Un amonites del que surgen raíces y

ramas es el emblema de los corredores. Dicen que es el ojo del pueblo que todo lo ve. El ojo es la espiral, y las pestañas son raíces profundas y ramas nudosas. Afirman que es una alegoría del tiempo en forma de curva plana que cuentan los tejos para desvelar sus misterios.



Zo

SACRIFICIO

Sondra acurrucó el explosivo contra su pecho. Lo sintió frío como el hielo, aunque el calor en Córdoba en esta época del año era húmedo e intenso. Sus pies descalzos avanzaban con extremo cuidado; temía que se pudiera activar en cualquier momento. Caminó por los oxidados paneles de hojalata que se alineaban en el suelo del estrecho callejón en el que se situaba aquel tugurio. Pequeños edificios de apartamentos en descomposición fortificados con trozos de metal y plástico formaban un hacinado laberinto de viviendas y mercados. Cada veinte metros las tuberías de agua corroídas y los enormes haces de cables se abrían paso a través del dédalo de calles. Le recordaban a las nudosas raíces de los tejos.

Sondra se deslizó a través de una rejilla rota y la potente luz artificial que llenaba los niveles inferiores del mercado la cegó por un momento. El estruendo del comercio pseudolegal también la aturdió. Gritos por doquier luchaban por destacar frente al resto en un batiburrillo de idiomas. Sus fosas nasales se contrajeron asaltadas por los olores en conflicto de los productos químicos de las tinas de lavado y los que provenían de cientos de vendedores que ofrecían una amplia variedad de alimentos. Desde todos lados, una aparente multitud ponderaba a gritos la calidad de sus productos: salsas, ropa, tecnología, carne... casi cualquier cosa. Sondra tardó un minuto en acostumbrarse a ese barullo. Solo entonces aseguró con sus peque-

ñas manos el frío y mortal dispositivo bajo su camisa.

En una esquina, un mendigo captó su atención. Su largo y enmarañado cabello y su grueso bigote casi ocultaban su rostro. Solo una nariz formidable sobresalía con claridad a través de la alborotada masa de pelo. El hombre no tenía brazos: diminutos capullos de protodedos asomaban donde sus clavículas deberían haber terminado. El mendigo estaba rodeado por un grupo de gatitos que maullaban. Cuando Sondra llegó a su altura, él suplicó por unos dinares. Ella asintió con la cabeza y el hombre le devolvió el gesto con serenidad. Desplazó ligeramente el explosivo debajo de su camisa para poder arrodillarse con más facilidad y acariciar a cada uno de los ruidosos gatitos que se acercaban tímidamente a saludar desde el roído cojín del mendigo. Varios de ellos apretaron sus diminutas cabecitas contra sus dedos. Sondra sonrió y se puso en pie. Se volvió, ajustó por última vez la bomba oculta debajo de su camisa, echó a andar y se apretó contra la multitud.

UN NUEVO RECLUTA

El reclutamiento de vástagos se realiza a edades moderadamente tempranas. Los hibrispanos escuchan con atención las historias de los veteranos y las palabras de los intercesores. Cada vez hay más adeptos en la lucha por la defensa de la patria. Aún así, convertirse en corredor no es un derecho de nacimiento. La decisión está supeditada a la aprobación de una o varias teixidoras. Cualquiera que sopesa la posibilidad

de engrosar las filas de los corredores se lo pensará dos veces cuando se enfrente al escrutinio de su propio futuro por parte de las sabias. El proceso es siempre el mismo: uno de los intercesores traslada la petición al consejo local de sabias, que salvo casos puntuales rechaza las solicitudes de los menores de doce años; tras ello, se conduce al interesado a un encuentro con una o varias teixidoras. Si estas experimentan al-

gún presentimiento de que el joven puede resultar nocivo para el colectivo, rechazan su ingreso de inmediato. Por último, una de las teixidoras consulta las líneas del tejo y todos los tapices por si aún queda por descubrir algo sospechoso. Si todo está en orden, el reclutamiento se completa. Los corredores cuentan con un nuevo guerrillero en sus filas.

VÁSTAGO

Cuando un fruto cae, un nuevo brote ya está listo para crecer. Hasta que se convierta en un individuo con decisión propia, se alimentará del tallo del colectivo. Mientras tanto solo obedecerá órdenes y aprenderá lo que significa ser un verdadero corredor. A los nuevos brotes se les llaman «vástagos». En su abrumadora mayoría se trata de adolescentes comprometidos con la lucha contra el León. No necesitan saber mucho más: tan solo quién es el enemigo y cuál es la forma más eficaz de obedecer a los mandos. Escuchan las historias de los viejos luchadores hibrispanos y forjan un ideal guerrillero que determinará sus vidas de aquí en adelante.

Aunque muchos de ellos no han finalizado su entrenamiento, se les considera válidos para la guerra a los pocos

meses. Los más afortunados llegan con sus propias armas de fuego, pero en su mayoría tienen que fabricárselas ellos mismos o recuperarlas del cadáver de otro azotador, si es que consiguen salir con vida de las primeras escaramuzas.

Si muere un anciano con poco más que aportar no parece tan grave, pero un muchacho tiene todo un futuro de hazañas por delante. Y sin embargo, algunos chicos son seleccionados muy pronto para infiltrarse en territorio enemigo. Muy pocos de ellos regresan con vida... pero eso ya lo saben las teixidoras. Las malas lenguas cuentan que esos vástagos son escogidos por ellas con pleno conocimiento de causa: quizás hayan tenido una revelación repentina y quieran podar un brote que resultará problemático en el futuro enviándolo a morir siendo aún un niño.

LA VOZ DE LA EXPERIENCIA

El sentimiento de formar parte de la reconquista de Hibrispania puede llegar a ser más frágil de lo que parece. Precisa de individuos que inyecten emoción y entusiasmo y den coherencia al discurso. Esta es la tarea de los intercesores.

Entrenados en el arte de la oratoria y firmes defensores de la causa hibrispana, recorren las aldeas y los pueblos de la península buscando seguidores que puedan ser formados para la guerra contra el León, así como posibles aspirantes a sabia.

La labor de un intercesor consiste en captar nuevos adeptos a la causa y evaluar a los candidatos. A veces reciben recomendaciones de las sabias, quienes disponen de información acerca de si en el futuro un chiquillo desconocido puede ser capaz de conducirles a grandes victorias sobre los africanos. Además, las sabias necesitan de alguien que eduque y persuada a las niñas para que deseen recorrer su camino. Una vez una niña toma la decisión, los interce-

sores revisan su educación durante todo un año mientras la preparan para lo que está por venir.

Los intercesores también actúan como secretarios de teixidoras y reconquistadoras. La información es poder, y un intercesor se encuentra en una posición privilegiada para mover los hilos de la política local. En no pocas ocasiones, que se deseate un conflicto depende en gran medida de su labor. Si hubiese habido buenas palabras y gestos generosos, las relaciones entre Madrid y Almansa no se hubieran roto. Del mismo modo, la red tejida con otros clanes puede ser trascendental para el futuro del colectivo. A pesar de no compartir los mismos métodos, sí se comparten ideales con matadores, jehammedanos e incluso pálidos. Sin embargo, los apocalípticos y los spitalianos empiezan a ser más un problema que una solución en la guerra con el León. Está en la mano de los intercesores darle la vuelta a esta situación.

EL LICEO

Cada vez que una niña nace en un hogar hibrispano, un intercesor llama a su puerta. Cuando la cría alcanza la edad adecuada, la familia que desea presentarla como aspirante a sabia recibe una serie de responsabilidades y beneficios que se mantendrán hasta el momento del Ksham, donde la muchacha será elegida, rechazada o fallecerá en el proceso.

Hay varias razones por las que una familia acepta un riesgo semejante, desde la disponibilidad de alimentos hasta la simple protección. Conseguir comida puede ser complicado en zonas conflictivas, pero los hijos también son una promesa de mano de obra y, por qué no, de éxito y triunfo en el seno de alguno de los colectivos, en especial el de los corredores. Entregarles una hija a estos últimos es asegurar su supervivencia y la de sus padres y hermanos durante un período de al menos cinco años.

Las aspirantes crecen rodeadas de otras de su generación que también se someterán a la ceremonia del Ksham cuando llegue el momento. Los juegos de adivinanzas e intuición suelen ser sus favoritos, los únicos que les permi-

ten atisbar quién tiene más posibilidades de ser elegida por las teixidoras, pero nunca parece que sean del todo conscientes de que alguna de ellas no sobrevivirá a la mano de las pregnócticas. El riesgo que entraña someterse al proceso queda en mera intuición, una negra mariposa de funestos pensamientos a la que no dejar posar. Y con todo, se preparan cada día para ello. Estudian historia, meditan y aprenden las particularidades del tejo y de su colectivo. Comprenden que incluso si no son elegidas su vida estará para siempre ligada a la hermandad de los corredores. No hay marcha atrás.

Muchas dicen sentirse partícipes de la decisión final de convertirse en sabias durante el proceso de transmigración del alma. Algunas niñas recuerdan haber visto a otras aspirantes siendo parte de ese recuerdo de vida futura que las pregnócticas les transfieren... pero al despertar encuentran su cuerpo sin vida en el húmedo suelo de la cueva. Si en sus visiones las recuerdan vivas, ¿qué ha podido pasar? ¿Se negarían a vivir una vida de sufrimiento?

HETERO CROMÍA

La fusión del presente con el futuro proporciona a las niñas una serie de visiones que, aun sin compartir naturaleza con las del tercer ojo, consigue que apren- cien cosas que otros no podrán ver jamás. Por esta razón, cuando se convierten en sabias son bendeci-

das con una heterocromía por la que un marcado tono índigo se superpone al color de uno de sus ojos. Si el iris original es oscuro, el cambio apenas resulta perceptible; de ser azul o verde claro, la heterocromía es mucho más llamativa.

INQUISIDORES DEL TIEMPO

Hay decisiones que son difíciles de tomar. Es duro sumergirse en la inocencia de los ojos de un niño y descubrir que un día será el verdugo de su propio colectivo. Es más que complicado arrancar a un bebé de los brazos de su padre y convencerle de que su hija algún día será la mejor teixidora en décadas y que, sin embargo, lo echará todo a perder por tratar de salvarle a él. Pero si algo debe ser inalterable en el seno de los corredores es el convencimiento de que el bien común es superior al individual.

Cuando una o varias sabias señalan a una persona que será altamente problemática en el futuro o identifican un evento en el tiempo que alterará los planes del colectivo, las teixidoras acuden a un EKO de confianza para que elimine el problema de raíz. Esto exige entregar al EKO elegido información sensible del futuro del colectivo, además de requerir, cuando se trata de proteger a niños o alejarlos de su familia, una delicadeza extrema. De ahí el celo de las teixidoras a la hora de seleccionar al EKO más apropiado.

SEGUNDA VIDA

La expectación por el regreso de los corredores ha paralizado Madrid. Los artesanos cierran sus talleres antes de tiempo, los chiquillos llevan más de una hora agolpados en las calles y la guardia de la ciudadela se ha visto obligada a montar un cordón a través de la arteria principal. Cuando por fin hace su entrada en la ciudad, los hibrispanos vitorean su nombre; tras ella, los integrantes de la Legión Hibris: los guerrilleros más experimentados y mejor pertrechados, famosos por sus victorias contra al-Ándalus. Todos los niños les ven como héroes. Algunos de ellos pronto darán el paso para convertirse también en corredores.

Minerva mira a su alrededor y asiste con la cabeza. Acepta gustosa las ovaciones del público allí congregado con una mueca de satisfacción y los brazos en cruz. Sus ojos se detienen en lo alto de la ciudadela para identificar a una oronda figura masculina. Simeón «el Magnánimo» (o, como le gusta denominarse a sí mismo, «el Mecenas»), observa ufano la llegada de la heroína del pueblo. El viejo lleva años financiando la guerrilla contra los africanos y obteniendo cuantiosos beneficios de ello. Hoy Minerva trae consigo un presente inesperado para él, algo que el dirigente de Madrid nunca se podría haber imaginado. Un chiquillo se cuela por las piernas de los guardias para mirar por los agujeros, pero está demasiado oscuro. Encerrado en una caja de madera con pequeñas aberturas, la bestia africana aguarda temerosa su destino. Ahora el león está en la jaula.

PASADO

Cuando la sabia sale de la cueva tiene que enfrentarse al «pasado viviente» de su familia. Sigue teniendo el cuerpo de la niña que era hasta hace unos pocos días, pero ya puede ver cómo serán enterrados sus seres queridos e incluso su propia muerte. Sus hermanos la abrazan mientras ella siente que se encuentra en un sueño. Pero tiene que abrir los ojos: su camino no ha hecho más que empezar y cada segundo perdido son detalles olvidados en la espiral infinita de los recuerdos.

En los días inmediatamente posteriores al Ksham, la nueva sabia se recluye en cónclave con un grupo de expertas y teixidoras que recopilan cuidadosamente todos los recuerdos de su primera vida. Las expertas escuchan con atención y anotan y comparan las memorias de la nueva sabia con las de todas las anteriores. Esta es la forma de engrosar los registros y conseguir una imagen nítida de cada suceso importante que puedan haber presenciado. Todos

los recuerdos son importantes, desde los más baladíes hasta los que tienen que ver con los asaltos de los africanos, los traidores del propio colectivo o las fechas exactas en las que los convoyes del León transitaron por terrenos cercanos cargados de armas y recursos.

Aunque estas primeras semanas de cónclave son cruciales, las sabias no dejarán de recordar y acumular vivencias durante toda su segunda vida: cuando el periodo de recopilación intensiva ha concluido, las sabias deben seguir aprendiendo de forma exhaustiva cada evento importante en la historia y en el futuro de su cultura, además de estudiar la situación de los corredores en toda Hibrispania. Si algún día se convierten en teixidoras, saber interpretar su hogar y sus gentes será una de sus funciones cotidianas.

Cuando un acontecimiento previsto se acerca, las sabias se encuentran especialmente meditabundas. Cada detalle olvidado que se repita puede desencadenar recuerdos

que proporcionan información vital para el colectivo. Las que en su primera vida fueron guerreras visitan a los que entonces eran sus compañeros de batalla; las que fueron intercesoras parlamentan con otros colectivos y clanes; las que fueron exploradoras, pasean por el bosque en busca de trampas o signos en los árboles hechos por las pregnócticas. A veces un solo recuerdo puede salvar decenas de vidas.

P R E S E N T E

Mientras las teixidoras estudian el paso del tiempo y los intercesores se dedican a la política, las reconquistadoras defienden Hibrispania con uñas y dientes. Son combatientes que luchan por la defensa de su pueblo, estrategas y adalides de la resistencia. Cada reconquistadora se rodea de fieros guerrilleros dispuestos a entregar su vida si fuese necesario. Para llegar a lo más alto del escalafón social de los corredores, las reconquistadoras han tenido que demostrar su valía en el frente de batalla luchando contra el africano y liderando su propia hueste hasta alcanzar incontables victorias. El nombramiento se suele producir por aclamación popular tras la obtención de un importante botín o la toma de un emplazamiento singular. Una reconquistadora no es nadie sin su pueblo; se debe a él. Si sus seguidores fallan o sus planes no dan resultado, no tardará mucho en caer ella misma en desgracia.

La mayoría de las reconquistadoras son sabias que han elegido el camino de la lucha armada. Se encargan de poner en funcionamiento los sistemas de defensa, organizar las tropas y plantear tácticas de guerrilla. En la selva lideran a su grupo gracias a su preconocimiento y su destreza. Los corredores conocen el nombre de casi todas las reconquistadoras, pues son pocas y famosas.

Las reconquistadoras se reúnen periódicamente con teixidoras e intercesores para elaborar las estrategias de ataque y defensa y definir líneas de actuación a largo plazo. En principio no tienen acceso al registro del archivo que conservan las teixidoras, pero siempre pueden solicitarles información específica para llevar adelante sus planes de guerra. Sus solicitudes suelen ser rápidamente atendidas.

F U T U R O

A pesar de su calma aparentemente inquebrantable y de las interminables horas que pasan entre los archivos del colectivo, las teixidoras son una parte activa de la sociedad. Necesitan conocer los problemas y las preocupaciones de su pueblo y conectar con sus gentes para aconsejar con sabiduría a las reconquistadoras sobre todos esos temas que las lideresas no pueden abarcar. Entender el entorno requiere comprender sus diferentes creencias y culturas y analizar sus historias, costumbres y modos de convivencia con el resto de habitantes. Por otra parte, solo tras el estudio y el continuo contacto con los aldeanos es posible ganarse su confianza y su respeto.

Pero las teixidoras han alcanzado una posición de preeminencia en la sociedad hibríspana a base de algo más que de consejos y comprensión. El verdadero respeto se labra mediante el ejemplo de un gran sacrificio, una promesa de entrega perenne e incondicional. Por eso, si una sabia decide convertirse en teixidora debe aceptar que su vida no le pertenece. Renunciará a tener pareja o formar una familia, por más que pertenezcan al colectivo. Si cuenta con este tipo de allegados cercanos nunca podrá ser admitida, incluso aunque su preparación y sus méritos sean incalculables. Solo cuando se confirma su valía y se comprueba la ausencia de ascendencia y prole puede recitar el juramento frente al resto de teixidoras de la región.

Las teixidoras atesoran una habilidad casi incontrolable que les otorga su nombre y su verdadera función. En ocasiones (algunas espontáneas, otras inducidas por el Argus), la espiral les llama a sentarse en el telar y a sumirse en un trance que les induce a crear patrones y símbolos que solo ellas y otras teixidoras pueden llegar a entender. A veces las visiones del resto de sabias hacen de la interpretación del telar la última pieza de un puzzle difícil de encajar, pero en otras los hilos ocultan un mensaje imposible de descriptar. Quizá forme parte de un futuro fuera de su alcance. Tal vez sea parte de un secreto de algo que ya sucedió. El tiempo es una espiral que nunca desvela su dirección.



UN CAMINO DIFERENTE

Cuando la enigmata colocó una mano en su frente, Noilia revivió el recuerdo de cómo los africanos la violaban mientras asesinaban salvajemente a su familia. No podía ver el exterior, pero el calor y la luz de las llamas entraban por las ventanas y los gritos de dolor y pánico de sus vecinos se fundían con las explosiones y los disparos de los azotadores. En menos de una hora ya no quedaría nada ni nadie en su pequeña e indefensa aldea.

A veces esa era su forma de masacrar Hibrispania, algo simple, barato y sencillo: pequeñas escaramuzas que, aunque no pudieran contar como conquistas, impregnaban de miedo y desesperanza a todos los hibrispanos. Pueblos sin armas, sin trampas y sin corredores suficientes como para frenar las razias del León. Un blanco fácil.

Pero ahora Noilia por fin lo había entendido. Descubrió que el precio de salvar su aldea era demasiado elevado en relación a su valor estratégico real. Y aunque era consciente del nuevo poder que tendría sobre el colectivo al convertirse en una de las sabias, nunca tendría tiempo de adquirir suficiente influencia como para quebrar la analítica voluntad de su estandarte.

Si quería salvar a su pueblo, debía hacerlo sola, fuera del colectivo. Fuerza del «corredor».

SOLITARIA

En ocasiones, las visiones de las sabias implican cambios de rumbo que los propios corredores, en su afán de unión colectiva o debido a su perpetuo sentimiento de hermandad, no logran entender del todo. No obstante, los respetan y se atienden a ellos. Han crecido escuchando que las sabias deben seguir su intuición para hacer lo verdaderamente correcto, incluso aunque ello suponga trasladar sus raíces más allá de las fronteras de su hogar. A estas sabias se las llama «renegadas».

La mayoría de las renegadas viajan solas ocultando su identidad. Se convierten en cazarrecompensas o asesinas a sueldo o se infiltran en otros colectivos en busca de poder con la intención de conseguir armas, letras de cambio, alguna cabeza africana o información útil que ayude a su pueblo. Otras entienden que la lucha pasa por poner en juego su prestigio y desafiar a su propio colectivo con sus

métodos... Quizás hacer la guerra por su cuenta sea el camino más rápido para lograr la reconquista.

Aunque su intención final pueda ser beneficiar al colectivo, muchos corredores ven a las renegadas como traidoras y a menudo tratan de darles caza. La deshonra y el rencor caen sobre su nombre durante generaciones. Cuando una sabia traiciona al colectivo, un comando EKO la persigue hasta traerla de vuelta. Viva o muerta.

Sin embargo, existe una forma de limpiar la reputación de la renegada: regresar de la mano de un gran triunfo que haga comprender a sus camaradas que la deserción no fue el simple fruto de la cobardía, sino un sacrificio personal en favor del colectivo. Que no perdió el rumbo ni huyó, sino que su camino llegó al mismo sitio que el de los demás tras complejos y retorcidos vericuetos. Solo entonces podrá volver a llamarse sabia.

LA ESPIRAL DEL TIEMPO

Todo acto tiene incontables causas y consecuencias. Cada mínimo detalle, cada sonrisa, cada inspiración y cada pestaño, todo es parte de un mismo destino, aunque nada está realmente prescrito por nada ni nadie. Y sin embargo, el destino es del todo misterioso. Solo el árbol del tiempo alberga las respuestas. Las prenócticas saben descifrar el misterio y leen el tiempo.

Los corredores conciben el paso del tiempo como si fuese una tela con infinitos cruces de líneas temporales. Ellos lo llaman «espiral del tiempo», y representan esta espiral en tapices tejidos por las teixidoras. Cada vez que se toma una decisión se avanza un poco más en una de esas líneas. Pero, quién sabe; puede que se esté recorriendo una línea temporal solo para ser devuelto al propio yo de los 12 años.

Sin embargo, cada cierto tiempo acontece un suceso al que los corredores llaman «el incidente» en el que todo puede cambiar. Los recuerdos de las sabias se distorsionan, se oyen rumores de viajeros temporales y las marcas de los árboles hibrispanos parecen volverse legibles durante breves lapsos de tiempo. No son los únicos eventos que ocurren. Ni siquiera es un suceso periódico. Parece un juego del Elemental.

BUCLE

Marla se encontraba en el archivo de los corredores junto a su mentora, la teixidora Salvia. Era la primera vez que bajaba al sótano donde se almacenaban los testimonios de vida de centenares de sabias. El futuro y sus secretos se hallaban escritos entre aquellos pergaminos y mamotretos, y algún día ella tendría permiso para leerlos todos. Pero aún quedaban muchas lluvias por caer hasta que ese día llegara. Por ahora sólo podía contrastar algunos de sus recuerdos con los de sus compañeras, aprender de su mentora y tener paciencia hasta llegar a ser una erudita.

Un dolor agudo y punzante en su ojo izquierdo le hizo gritar, confusa. Se llevó la mano a la cara, apretándose la sien para aliviar la tensión mientras oía los quejidos de Salvia. En apenas unos segundos su visión se oscureció. Estaba en la cueva. O no. Podía sentir que su alma estaba allí, aunque su cuerpo era una figura etérea que solo la Mujer

de la Montaña podía palpar con su mirada. El vértigo de los años vividos se asentaron en su mente tal y como ocurrió la primera vez, pero esta vida era diferente.

Su pequeño Joel nunca llegó a pisar el frente, ya que decidió tomar el camino del intercesor. Él descubrió que Salvia había tenido un hijo durante su viaje al norte, y que llevaba años ocultándolo, infringiendo gravemente las reglas del colectivo y siendo ejecutada por Nereide, la reconquistadora de Huelva. Decenas de batallas tuvieron otros desenlaces. Personas que debían morir tuvieron una larga vida, mientras otras encontraban la fatalidad de forma prematura. Los cambios que habían hecho en sus vidas desde que salieron de la cueva aquella primera vez habían provocado que el telar del tiempo tejiese otros nudos.

Ambas abrieron los ojos y se miraron. Todo había cambiado.



STATUS·QUO

Vosotros que nos habéis puesto precio.

Vosotros que nos habéis eliminado.

¿A costa de qué?

¿Qué precio tienen las fosas donde nuestros huesos comparten un pedazo de memoria; cómo un desafío convierte a nuestros muertos en especímenes, nuestra historia en polvo, nuestros supervivientes en payasos... ?

DESAFÍO

Incontables batallas y centenares de cadáveres a sus espaldas después, Almansa sigue bajo dominio de los corredores. Desde que se alzara como reconquistadora, Órgiva ha gobernado el asentamiento con gran prudencia y talento, aun siendo una de las plazas más peligrosas de los dominios hibrispanos. El León está demasiado cerca, pero su liderazgo y su compromiso quedan fuera de toda duda. Sus fanáticos seguidores darían la vida por ella y por su amado enclave.

Pocas semanas más tarde de que Minerva fuese elevada a la categoría de reconquistadora, desde Almansa se lanzó un órdago a Madrid: uno de los intercesores que mediaba entre ambas poblaciones hizo público que Almansa no colaboraría con Madrid mientras Minerva siguiese al frente de las tropas como reconquistadora. Las teixidoras guardaron silencio. La confrontación estaba servida.

EL ENEMIGO EN CASA

Los rumores vuelan y nadie sabe con seguridad quién rechazó primero a quién, pero el cantonalismo proclamado por Almansa ya es una realidad. Todo apunta a una pugna por el liderazgo con dos de las reconquistadoras más influyentes del colectivo en liza. De lo contrario, ¿cuál podría ser el verdadero motivo para sublevarte en contra de tus propios hermanos? Los fieles a Órgiva entienden como una ofensa la ruptura de relaciones por parte de Madrid. Ellos son la primera línea de la defensa en el este contra el León, y la desidia que Minerva ha potenciado entre sus habitantes tendrá sus consecuencias.

Pocos son los que conocen cuán lejanas y profundas penetran las raíces de Minerva dentro del colectivo. En los asentamientos con presencia de corredores son conscientes de que, desde Almansa, piensan hacer la guerra por su cuenta. Mientras tanto, en Madrid temen que más guerrilleros se unan a las filas de Órgiva, quizás atraídos por su ponzoñoso discurso, quizás por desavenencias con la rama principal. Como el rabo cortado de una lagartija, actúan por cuenta propia sin ton ni son.

Desde Madrid fueron demasiado permisivos con este asunto... hasta que las huestes de Órgiva atacaron Gernika en un movimiento relámpago que nadie esperaba. Los intercesores hablaron de rumores sobre la existencia de un

búnker pálido en la zona. Fueron muchas las especulaciones. Tal vez quisieron hallar algún artefacto perdido o encontrar a alguien. Solo Órgiva sabe qué estaban buscando.

Pocos días después, las noticias más terribles llegaron a Madrid: cadáveres de niños y ancianos asesinados sin piedad tiñendo de sangre hibrispana las calles. Muchos claman que la masacre de toda una población por parte de aquellos que los deberían proteger jamás podrá ser perdonada, y que tendrán que pagarla con sus vidas. Los menos señalan ciertas incoherencias en la versión oficial: ciertos desajustes temporales en el relato, demasiados cadáveres para solo siete atacantes al mando de Órgiva, la incineración apresurada de los cuerpos a la llegada de Minerva a Gernika... Solo cuando aparezca esa chica desaparecida de la que hablan se podrá saber lo que realmente sucedió.

PER ASPERA AD ASTRA

Algunos rumores que llegan hasta Madrid apuntan a que los renegados pueden haber encontrado algo en el interior del búnker Astra. Ese algo les otorga una ventaja decisiva para hacerse fuertes en Almansa. Las pocas incursiones de comandos EKO que han tratado de dar caza a Órgiva han fracasado. Pero la reconquistadora siempre ofrece una segunda oportunidad a los corredores que captura, una «segunda vida», tal y como le brindaron a ella hace décadas al ser seleccionada como sabia. Se dice que algunos de los corredores redimidos han traicionado a Madrid y se han pasado al bando renegado.

Solo hay noticias directas de un guerrillero de uno de los comandos enviados contra la gente de Órgiva, pero su mente ha quedado sumida en un mar de recuerdos incoherentes. Parece que su viaje por el triángulo de las pregnáticas le ha trastornado por completo. Sufre anomalías motoras y alteraciones en la conciencia, el recuerdo y el pensamiento. Aun así, a veces experimenta momentos de lucidez en los que habla de «hombres-máquina» y de un lugar llamado «Aspera». En los registros aparece un enclave con ese nombre, un pequeño asentamiento a unos 80 km al sur de Sevilla bajo el dominio de los africanos. Estos datos, unido a lo que desde Madrid se califica de «secuestros de compatriotas» por parte de los renegados, han provocado que varias de las reconquistadoras pongan su punto de mira hacia Almansa. La paciencia de Minerva comienza a agotarse.



TRAICIÓN

La voz y todos sus ricos matices son el instrumento con el que los pálidos se distinguen entre sí. Sabiñe posee un tono de voz aterciopelado. Su timbre produce efectos armónicos poco comunes entre las estrechas paredes del búnker Astra.

A pesar de su singularidad, o quizás debido a ella, Sabiñe sufrió el acoso de sus hermanos pálidos y se topó con la indiferencia de sus superiores en su intento por ascender socialmente. A medida que pasaba el tiempo, un fuerte resentimiento creció en su interior. A duras penas consiguió convertirse en resucitadora y salir a la superficie. Allí no tardaría mucho en encontrar a quien quisiera cobrarse venganza en su nombre: los renegados de Almansa.

Sabiñe lo contó prácticamente todo, desde el número de accesos y sus localizaciones hasta los tesoros ocultos del búnker. Pero se guardó algo. Hace tiempo fue lo suficientemente audaz como para seguir a uno de los demagogos de su refugio sin ser descubierta. Entonces lo vio. Un pequeño ser-máquina en forma de insecto que llevaba décadas recopilando información en Hibrispania y almacenándola en una central de datos anexa al búnker Astra. Los demagogos lo sabían, Sabiñe lo sabía ahora, y, aunque ella ya había perdido la fe, si esa información veía la luz podría suponer la perdición para uno de sus dioses, infiltrado desde hacía años entre los corredores. Un durmiente.

PROYECTO GR-NIKKA

Los pálidos mantuvieron en perfecto estado los túneles y los mecanismos que conservaban a los dioses para que la tercera oleada estuviese lista en el momento preciso. Los durmientes ya caminaban sobre la península cuando neolibrijos, anubianos y azotadores no eran más que una sombra de lo que son hoy. Su líder era Nikka, un miembro destacado del Grupo de Recombinación cuyo despertar estaba programado en 2373 junto con el resto de durmientes del búnker Astra.

El origen de Astra como refugio antimisiles se remonta a una época muy anterior al Escatón, a la guerra civil española. Las tropas republicanas lo construyeron en las cercanías de Gernika. El lugar permaneció olvidado hasta que el Grupo de Recombinación adquirió sus ruinosas instalaciones, las restauró y las equipó para que pudiese albergar a más de doscientos huéspedes. Aquí habrían de despertar muchos de los durmientes de la oleada de «los 300». Tenían claro su cometido: organizar a la población local en torno a la figura de su poderoso grupo ejecutivo con Nikka al frente.

Los infiltradores falsificaron identidades y ascendieron

rápido en la escala de poder. Estaban en todas partes: empresas, gobiernos y mandos militares. Durante la siguiente década prepararon el terreno cuidadosamente para llevar a cabo la operación. Sin embargo, algo falló. La escasez de combustible fósil en la península provocó un desajuste en el plan previamente establecido; cuando los convoyes cruzaron África, los españoles prefirieron robar el petróleo africano despertando al entonces dormido León y todo se fue al traste. El resto de la historia es bien conocida por todos.

Nunca llegaron a saber lo que había fallado. Los pálidos culparon al pueblo español por su avaricia. La siguiente oleada de durmientes identificó errores en el condicionamiento memético desarrollado entonces por los sociocibernetistas. La realidad fue que aquel ambicioso plan quedó sepultado por siglos de odio entre africanos e hibrispanos, perdiéndose en el recuerdo el verdadero objetivo del Proyecto GR-Nikka: crear un corredor a través del norte de África hasta el corazón de El Cairo.





CAPÍTULO
HIBRISPAÑIA



EL INCIDENTE

La brisa húmeda de la selva seguía siendo la misma que la de cada amanecer. Las aves nocturnas volvían a sus nidos y las damas de noche se cerraban con las primeras caricias de la luz del sol. Pero los colibríes aún no se habían dejado ver entre las flores de los alféizares de las ventanas y las cigarras permanecían en un silencio espectral.

El grito de las familias alertó al resto. Sus niñas. Habían desaparecido.

El pueblo entero se lanzó al bosque tras comprobar que no había rastro de ellas ni en las calles ni en las casas ni en los edificios comunes. Entonces la alarma se convirtió en estupor. Lo que había pasado en el bosque jamás podría haber sido obra de las pequeñas. Los árboles más próximos a Madrid aparecían marcados con una espiral. Algunas eran enormes, otras casi imperceptibles, pero todas parecían llevar ahí muchos años. No había rastro de savia fresca ni una sola fibra sin cicatrizar. Cambiaban sus sentidos, su profundidad, su grosor, su trazo; cada una parecía contar algo en un idioma que ninguno de los presentes lograba descifrar. Aún discutían cómo organizarse para seguir buscando a las niñas cuando la primera de ellas apareció bajando por la ladera...

NATURA VERSUS HOMINE

El rápido avance del Elemental devoró las tierras de la meseta castellana en cuestión de décadas. Los supervivientes del Escatón abandonaron pronto este lugar. Aquellos que resistieron son los remotos antepasados de los hibrispanos que ahora habitan este territorio. Sobreviven gracias a la caza y al poco alimento que pueden cultivar en una tierra que podría ser más productiva si no fuese por la ausencia de roturación en los terrenos conquistados a la selva. Cada árbol cortado provoca una reacción de autodefensa de la selva. La guerra contra los invasores dificulta la tarea. No solo los africanos suponen un problema al quemar los campos en sus razias; existe también otro invasor: el Elemental. La relación simbiótica entre este y las especies de la selva hibrispana ponen en peligro a aquellos que se atreven a dañarla, aún si su único fin es poner en cultivo un acre de tierra.

La leyenda cuenta que en la selva moran dioses que protegen a sus especies y atacan a los que se adentran más de lo debido en las profundidades de la floresta. Los corredores lo saben y evitan dañar a la selva: ahí reside el Elemental, y ellos adoran a la pregnóctica. Quién sabe, puede que esos misteriosos dioses no solo quieran proteger la selva.

EL ORIGEN DE LA ESPIRAL

Un suceso ocurrido poco antes de que los africanos llegaran a Madrid para satisfacer sus deseos de venganza cambió la historia de Hibrispania para siempre. De la noche a la mañana todos los árboles del entorno aparecieron marcados con espirales. Decenas de niñas pertenecientes al triángulo de los nodos habían sentido durante la noche una llamada ineludible a las cuevas y, tras volver, se habían convertido en lo que los hibrispanos llamarían más tarde «sabias». Muy pronto algunos guerrilleros fueron conscientes de lo que estaba sucediendo y decidieron proteger a las niñas y fundar la fraternidad de los corredores. Si había que hacer la guerra para proteger su tierra, sería a su manera.

Desde aquella primera vez, el suceso se repite cada cierto tiempo. Las mentes de las sabias son llamadas de nuevo a la cueva, donde reciben nuevas visiones sobre su vida. Las espirales que aparecen determinan coordenadas y datos que informan retorcidamente del próximo evento, su lugar y su fecha. Dicen que aquellos obsesionados con entender y presenciar el suceso han perdido el juicio entre alucinaciones e historias que nadie podría llegar a creer.



LA SELVA HIBRISPANA

Liberto se acercó al árbol y se quitó el guante que tenía en la mano derecha. Apoyó la palma abierta en los surcos dibujados en la corteza, cerró los ojos y se concentró. Entonces se le relajaron las arrugas de la frente y en sus labios se formó una sonrisa casi imperceptible. Abrió los ojos y asintió para animarme a que me uniese a él.

Al ver que no me movía, se acercó a mí, me tomó la mano y la apretó firmemente contra el tronco del árbol. Me sentí muy tensa, aguardando a que ocurriera algo espantoso. Pero no fue así. Primero sentí una tibiaza agradable bajo la palma, como si estuviese posada sobre un animal vivo. Despues el calor se fue extendiendo por todo mi cuerpo lenta pero constantemente. Miré al suelo y pude observar los minúsculos filamentos de hongos conectando todas las raíces. Tenía razón: el bosque hibrispano era una masiva red de información. Los árboles estaban imbricados y compartían información entre sí.

EL TEJO Y LA PONZOÑA HIBRISPANA

Los corredores han venerado al árbol del tejo desde tiempos inmemoriales. Los primeros de ellos aprendieron los secretos de esta especie y la vincularon a su mitología, su cultura y su sociedad. Los corredores de las siguientes generaciones continuaron con la costumbre de venerar el árbol y establecieron muchos de sus asentamientos en torno a algún tejo. El propio símbolo del colectivo representa las raíces y las ramas de esta especie, además de otras referencias. Es el origen y el destino, el alfa y el omega, el pasado unido al futuro en un continuo temporal que se retroalimenta generación tras generación.

Los corredores no tardaron en aprender a extraer eficazmente la llamada «ponzoña hibrispana», un potente y letal veneno que usan contra sus enemigos. La obtención de esta sustancia es una tarea difícil, solo al alcance de aquellos con la suficiente experiencia. Por supuesto, los entrometidos spitalianos han mostrado un gran interés en la toxina y han tratado de extraer algunas dosis para analizar sus características y descubrir las razones de su llamativa letalidad. Mientras tanto, los corredores siguen empapando sus dardos en ponzoña hibrispana y viendo caer cuadrillas enteras de africanos, apocalípticos... y spitalia-

nos. No solo atacan a sus enemigos; tampoco perdonan a aquellos que destruyen o explorian los campos de esporas.

El tejo centenario crea interconexiones subterráneas a través de las raíces en simbiosis con los hongos magnetium para transmitir información y comunicarse con otras especies vegetales. A través de esta corriente subterránea y gracias al magnetium, los tejos pueden mandar y recibir información acerca de las zonas donde están siendo agredidos. Laceraciones e incluso tajos en la corteza no generan una respuesta agresiva de entrada, pero el fuego y la poda de ramas o troncos provocan una reacción en cadena por parte de sus semejantes creando un cordón de protección que desarrolla púas en las raíces más cercanas a la superficie. Estas líneas de tejos espinosos pueden extenderse kilómetros y suelen desarrollarse especialmente en la frontera con al-Ándalus debido a la frecuencia de los ataques africanos. Por su parte, los corredores observan con detalle cada uno de los árboles, dibujan grandes mapas de tejos siniestrados, distinguen las zonas por las que los africanos actúan y diseñan perímetros de seguridad. Estos mapas son de gran valor para las reconquistadoras a la hora de elaborar tácticas de asalto. Es pura simbiosis.



ANÁLISIS TOXICOLÓGICO: Ponzoña hibrispana

NOMBRE CIENTÍFICO: Taxina

El alcaloide que contiene la taxina es un veneno del sistema nervioso que afecta al corazón y lo acaba paralizando. La intoxicación comienza excitando el órgano con gran frecuencia y provocando taquicardia. Poco después sobreviene el efecto contrario: la excitación desaparece y la presión sanguínea disminuye. Se producen dolores estomacales e intestinales, diarrea, convulsiones, una gran inflamación en los riñones y en el hígado, dilatación de las pupilas y, finalmente, la muerte por parálisis cardíaca.

Las hojas o las ramas del tejo caídas al suelo son tan tóxicas como las partes frescas. Los extractos del árbol resultan extremadamente cardiotóxicos por su acción inhibidora de los flujos de calcio y sodio.

Se ha descrito la muerte de adultos que fallecieron tras tomar una preparación medicinal elaborada con hojas de tejo. Las toxinas se absorben rápidamente, por lo que en algunos casos se produce el óbito por cardiotoxicidad tan rápidamente que no se llega a manifestar ningún tipo de síntoma previo. En otros casos, transcurren varias horas o incluso días y las víctimas presentan una serie de síntomas:

Digestivos: náuseas, vómitos y dolor abdominal difuso.

Neurológicos: vértigos, dilatación anormal de la pupila con inmovilidad del iris, astenia y convulsiones. Al principio el paciente puede estar meramente somnoliento, pero pronto presenta pérdida del conocimiento, letargia y coma.

Cardiológicos: Taquicardia seguida de bradicardia, arritmias y finalmente atonía cardíaca de tipo depresivo que desemboca en la muerte. Se han descrito severas arritmias ventriculares.

TRATAMIENTO

Debe llevarse a cabo un rápido vaciado del contenido del estómago por inducción del vómito o lavado gástrico completo, seguido de la administración de catárticos y carbón activado. También es útil el tratamiento sintomático básico y de soporte (laxantes, oxigenoterapia, control de la presión arterial, ECG y pulso, etcétera). Además, se puede actuar específicamente sobre:

La hiperpotasemia: si excede de 6 mEq/L administrar 25 mg de glucosa y 10 UI de insulina.

Las alteraciones cardíacas. El tratamiento con solanácea ha resultado ser beneficioso en animales. Se ha usado con éxito en humanos para tratar bradicardias sinusales o arritmias ventriculares.

P. J. Farina P. M. F.

LA CORRIENTE SUBTERRÁNEA

Las investigaciones llevadas a cabo por el Instituto Arboria hace más de 500 años en relación con la intercomunicación entre especies no inteligentes dieron lugar al desarrollo de prometedoras subespecies en fase de pruebas. Cuando el Consorcio desapareció, con el transcurso de los años los hongos experimentales poblaron gran parte de la península ibérica entrando en simbiosis con las especies vegetales existentes.

Los sondeos de campo realizados a lo largo de muchos años por los spitalianos descubrieron que los árboles de un bosque, sean de la misma o distinta especie, están conectados entre sí a través de una red subterránea de micorizas de un hongo muy especial al que llamaron «magnetium». Este hongo excepcional contiene una aleación de ferrita que reacciona con las corrientes magnéticas de la Tierra, permitiendo que se expanda en dirección a esas corrientes de forma mucho más rápida que cualquier otro hongo. Esta propiedad magnética es la responsable de que las esporas de magnetium proliferen allá donde se encuentren, copiando y replicando la forma adquirida del mineral.

Sin embargo, lo que ningún spitaliano ha logrado descifrar hasta ahora es cómo y por qué los patrones creados por los hongos pueden copiarse de un tronco a otro a través de varios kilómetros de distancia. A los corredores les importa poco la explicación. Desde hace décadas usan esta subcorriente para comunicarse entre poblados a través de un lenguaje basado en símbolos muy sencillos que suelen contener mensajes de peligro o peticiones de ayuda. Con una mezcla del hongo triturado y ferrita en polvo dibujan

el símbolo sobre la corteza de un árbol que se encuentre dentro de la corriente magnética que siga la dirección deseada. Dependiendo de la distancia, en unas horas, tal vez unos días, el símbolo se habrá copiado en cada árbol situado bajo la corriente. Si el material de la mezcla es óptimo, el símbolo seguirá siendo perfectamente legible tras decenas de kilómetros. El verdadero arte de esta comunicación reside en conocer las corrientes magnéticas de la Tierra y entender cuándo cambian, además de ser capaz de elaborar la mezcla idónea. Decenios de práctica han servido a los corredores para desarrollar toda una serie de mapas magnéticos indispensables para su comunicación.

Esta nueva especie utiliza ciertos elementos químicos en su favor para crear una relación de simbiosis entre los hongos y otras especies vegetales, estableciendo conexiones con las raíces de los árboles por las que se traspasan recursos vitales como carbono, agua, nitrógeno y fósforo. Quizás lo más llamativo sea que también se comparte información más compleja y se establecen otros tipos distintos de relaciones, configurando un verdadero sistema de red de información de centenares de kilómetros.

Los azotadores averiguaron que estas marcas son alguna clase de lenguaje que usan los corredores, aunque aún no han logrado descifrar su contenido ni averigar por qué las señales aparecen en lugares en los que es imposible que un corredor haya estado. Por el momento se limitan a quemar los bosques marcados para cortar el problema de raíz. Piensan que una ciega destrucción es la solución a todos sus problemas. Se equivocan.



Querida Arantxa:

Desde el día que te conocí fui consciente de que cada mañana podía ser la última en la que te vieras despedir. Podía salir a proteger nuestro hogar y no volver a tener la oportunidad ~~ENTRAR AL ÁRBOL~~ de decirte lo orgulloso que estoy de lo que hemos construido, mi leona. Sin embargo, ~~OMBRA Y LUZ~~ nunca pensé que tendría la ~~MÍA CHERPO~~ oportunidad de saber cuál sería mi última despedida.

Las salvajes me han infectado ~~NO ES MI~~ con la misma pongoña que acabo con Binton. Mi mente cada vez ~~ENTRO AL CERDO~~ es menos mía y hay voces que controlan mi voluntad. Son mi voz, pero sus palabras no provienen de mi corazón. Se me ~~SOLO ES UNA CHERPO~~ acaba el tiempo antes de que os contagie a todos.

No siento dolor, ni sigo ~~UNIRME AL TODO~~ soy capaz de sentir el odio, sólo una inmensa necesidad de salir al bosque, como si de un instinto de supervivencia se tratara. Que ironía, verdad?

En cuanto leas esto coge lo que hay en el exconde ~~OMBRA Y LUZ~~ y tornalo con cuidado, eso te ~~CRECER~~ ~~ENTRO~~ protegerá de mí. Estaré en nuestro nido, donde ~~EL GATO~~ nos conocimos. No dejes que me encuentren, no dejes que me ~~QUEBRA ALMA~~ quemen y me lleven allá donde ardere por siempre. Sé que lo harás / mí, siempre nos ~~OTRA FORMA~~ protegeremos el uno al otro.

Te amo, mi leona.

EL QUEBRANTAALMAS

El quebrantaalmas es un hongo de naturaleza parasitoide que afecta a insectos como las hormigas y a mamíferos como ratones, cabras, cerdos y seres humanos. Actúa controlando el sistema nervioso de la víctima uno o dos días después del contagio induciendo actos irracionales en el subconsciente con el objetivo de lograr que el futuro cadáver se halle en el lugar más adecuado para expandir sus esporas una vez se produzca la muerte. Es habitual encontrar los cuerpos abrazados a las ramas de los árboles en un avanzado estado de descomposición, invadidos por el continuo crecimiento de unos micelios que se han abierto camino por todos los orificios del cadáver desde las vísceras.

Los corredores llevan décadas observando el comportamiento de este hongo. Han logrado recolectar sus esporas sin contagiarse y han creado armas biológicas para

usarlas contra los africanos. Y, con todo, lo más interesante que han conseguido descubrir es que ciertas colonias de hormigas son capaces de evitar el contagio del quebrantaalmas al vivir rodeadas de lirios tigre. Al parecer, el hongo y sus esporas mueren al entrar en contacto con cualquier parte de la planta.

Tras este descubrimiento, los corredores comenzaron a cosechar lirios tigre y a triturarlos, separándolos por colores para usarlos como protección contra sus propias armas y también como identificación de rango durante las batallas. La pasta resultante es utilizada como maquillaje de guerra tanto en la cara como en el cuerpo para evitar que las esporas les puedan contagiar. No es un mero asunto de estética...

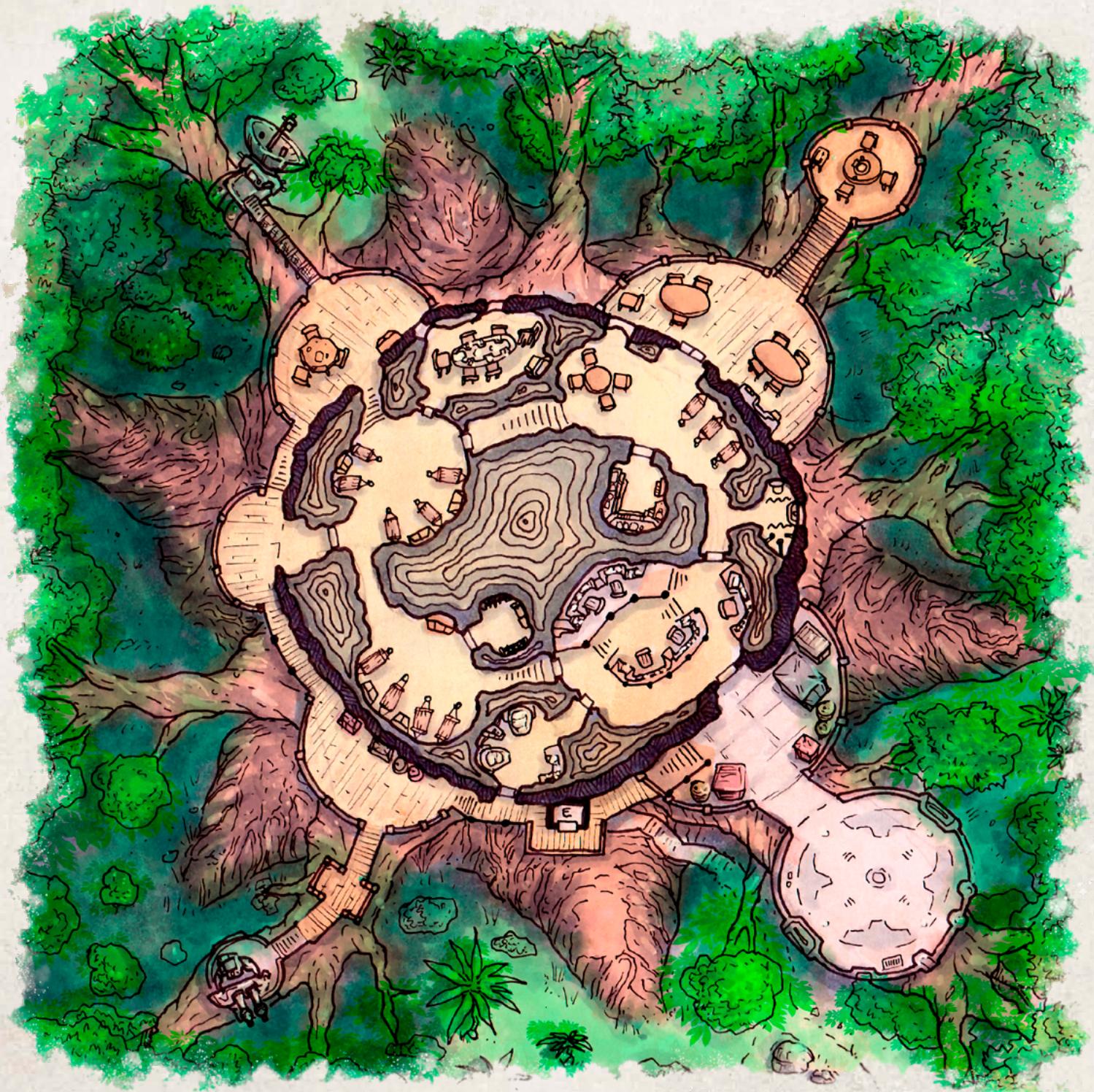
MADRIGUERAS

La Campeadora ha visitado decenas de ellas. Su presencia llena de esperanza y ánimos a vástagos, guerrilleros y rastreadores, mientras las sabias se sientan a su alrededor para aprender algo más sobre la supervivencia y el tiempo. Porque la lucha está ahí fuera, no en Madrid, donde la comodidad de la gran urbe apacigua el espíritu de la reconquista.

Las madrigueras son el hogar de la mayoría de los corredores. En ellas preparan planes de emboscada, se recuperan de sus heridas y estrechan lazos entre sí. Suelen estar bien protegidas por un perímetro de seguridad donde hay rastreadores que pueden dar la voz de alarma y pepinillos

del diablo capaces de dañar a los africanos más descuidados. Las madrigueras más avanzadas poseen radios, pero sus enemigos a veces captan algunos de sus mensajes. Por eso se hace uso de la corriente subterránea. A través de ella los corredores transmiten los mensajes simples de mayor importancia.

Aunque los corredores conceptúen a las madrigueras como su hogar, saben que pueden ser descubiertos en cualquier momento. Nada es eterno en Hibrispania, ni siquiera los lazos con una tierra concreta. Si una madriguera cae, pronto será reemplazada por otra.



LA RIOJA

Gracias a la abundancia de minas de carbón, nitrato de potasio y azufre de los alrededores, La Rioja entera se mueve en torno a una modesta pero eficaz fábrica de munición que está en manos de chatarreros. A cambio de abastecerles para la guerra contra el León, los correderos ofrecen protección, comida y tejidos a estos chatarreros, que pueden vivir con relativa tranquilidad cerca de su fábrica sin padecer los saqueos de clanes o apocalípticos. Como mínimo, los correderos les alertan con tiempo para prepararse y repeler con eficacia los ataques que puedan sufrir. Sin embargo, en alguna ocasión los correderos han detectado que ellos no han sido los primeros en avisar; los chatarreros ya estaban preparados. ¿Tendrán algún contacto aliado entre los apocalípticos de la zona?

Estos chatarreros tienen buena mano con los negocios siempre y cuando no les falte el alimento. Los problemas entre ellos son poco frecuentes, y su convivencia resulta lo suficientemente buena como para no necesitar claras jerarquías internas o a alguien que les organice el trabajo. Aún así, algunos correderos dicen haber visto a un cronista pululando por la zona y hablando con algunos de los trabajadores. Aunque... ¿Qué sabrán ellos? Seguro que ni siquiera han visto a un cronista en su vida como para saber cómo visten y poder reconocerlos.

MADRID

Tras varios días soportando picaduras de mosquitos y pulgas, Madrid se abre frente al viajero como un oasis de civilización. Encajado entre los ríos Manzanares y Valnegral, sus llanuras inundables se aprovechan para los cultivos de arroz, maíz y trigo. Al sur, pequeñas aldeas y madrigueras de correderos y una discordante selva infinita hasta llegar a Córdoba. Al norte, Burgos, León, Salamanca y Valladolid conectan directamente con Madrid y nutren de aspirantes a vástagos y novicias las filas de los correderos.

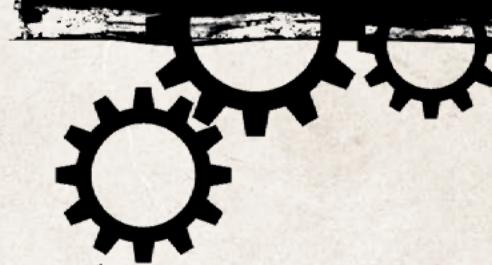
La llaman «la Invicta». En la puerta sur de la ciudad, en pleno paseo de Recolectores, cuelga un inmenso tapiz que reza «¡NO PASARÁN!». Es la leyenda de la victoria frente a los africanos; según se dice, eco heroico de los tiempos de los antecesores.

Desde lo más alto del Palacio Real, Simeón «el Magnánimo» contempla Madrid con la satisfacción y la arrogancia de todo lo que ha conseguido en la vida. Algunos también le apodian «el Sátrapa» por su afición al lujo y hacer gala de su vida opulenta. Pertece al clan maragato, conformado por ciertos grupos de influencia y unas pocas familias que se consideran una verdadera aristocracia. Hace ya muchos años que logró convencer a los correderos de que bajo su dominio Madrid sería un mejor lugar para ambos clanes. Que solo él, con su portentosa capacidad, podía dirigir la ciudad con provecho. Y así fue al principio. Pero con el paso de los años han ido surgiendo desencuentros entre los correderos y el clan gobernante encabezado por Simeón. Los antiguos fueron expulsados.

Un nuevo clan prosperó bajo el amparo de los maragatos: los magisteros. El orden, el control social y la aplicación de castigos están asignados a este clan por orden directa de Simeón. Altomadrid les respeta; Bajomadrid les desprecia. Y ni siquiera entran en el suburbio de el Mortalaz.

FÁBRICAS

El comercio de Zaragoza ofrece artilugios, municiones y servicios especializados de reparación de armas que apenas se pueden encontrar en el resto de Hibrispania. Los zaragozanos se han especializado en la reproducción de piezas de repuesto para el Sagur-I, el arma más potente de los correderos. Se rumorea que la abundancia de tecnología en la zona se debe a la existencia de búnkeres pálidos en la región, pero los correderos de las comarcas de Zaragoza son algo más que reservados a la hora de revelar dónde sacan su material.



MAGISTEROS

En Madrid son conocidos como los «capas gules». Se encargan de velar por el cumplimiento de la ley y castigar a aquellos que la infringen. Están bajo el amparo de la élite gobernante, protegiendo sus intereses por delante de los propios madrileños. El respeto a las líneas de sangre es un elemento fundamental para ellos, ordenando la sociedad tanto dentro como fuera del clan.



CLAN MAGISTEROS
BLASÓN Y SELLO





DATOS SOBRE MADRID

CIUDAD: Madrid, nivel tecnológico III

PROVINCIA: Meseta Central

HABITANTES: 50.000 en la ciudad, aproximadamente 130.000 en toda la provincia

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Clan Maragato/dominante, Corredores/dominante, jehammedanos/dominante, clan Magistero/secundario, clan Castellanos/secundario, clan Matadores/secundario, spitanianos/residual, clanes menores/desperdigados

GOBERNANTE: Simeón «el Magnánimo», soberano de Madrid

RELIGIONES: Jehammedanos (dominante), otras creencias (secundaria)

ESPECIAL: Murallas fortificadas

COMERCIO/PRODUCTOS: Trigo, arroz, maíz, cebada, lana, textiles manufacturados, pólvora, explosivos, vino.

GUARDIA URBANA: 300 guardias urbanos dirigidos por el clan Magistero (se puede multiplicar por tres en menos de dos días contratando mercenarios Matadores o Castellanos)

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Habitual.

COMUNICACIONES: Conexión por camino con Burgos, Valladolid y Salamanca. Conexión frecuente con León (comercio de balas). Jinete a Almansa cada dos semanas (en la actualidad están rotas las relaciones).

EL TEJO: la leyenda cuenta que alrededor de este centenario árbol se reunieron los primeros miembros de la resistencia hace más de 200 años. Desde entonces mucho ha llovido, y aunque el Tejo sigue en pie, nadie queda ya para recordarlo. Ahora son las sabias las que tocan los surcos de su tronco para que les de fuerzas y fortuna en la batalla.

SANATORIO SPITALIANO: El olor a alcohol y desinfectante inunda las salas mientras los médicos de aldea corren apresurados por sus pasillos. El ala sureste es frecuentada por sabias de los corredores ya que está destinada a desintoxicaciones y eliminación de esporas.

CAMPAMENTO DE REFUGIADOS: Los represaliados de la guerra acaban aquí. Saben que los africanos nunca llegarán a conquistar la invicta Madrid. Sus aldeas y pueblos fueron arrasados por azotadores subidos en koms en las frecuentes razias que parten desde al-Ándalus.

ARTIFICIEROS: Desde La Rioja, al este de Burgos, llegan cargamentos mineros hacia la fábrica de explosivos de Madrid. Aquí son tratados y mezclados los elementos necesarios para fabricar la pólvora, mientras que en otro de los complejos se fabrican los explosivos.

SALAS DE ENSAYO: El epigenetista Philip Le Roy construyó este anexo al sanatorio para encerrar a los enfermos más problemáticos. Dicen que en sus celdas aún se experimenta con seres humanos e incluso con aquellos a los que la razón abandonó para lanzarse a los brazos del elemental.

PALACIO REAL: El clan Maragato domina la política y la economía mesetaria. Sus miembros ocupan puestos relevantes en muchas de las localidades importantes en la mitad septentrional de la península. León y Madrid son gobernados por este clan con astucia maquiavélica y saber hacer en los negocios. La reconstrucción del Palacio Real es un ejemplo de ello. Poco tendrían que envidiar los antecesores a la nueva planta del edificio original. Por sus pasillos caminan desde intercesores y jueces del Protectorado hasta embajadores neolibios. Simeón «el Magnánimo» es el actual gobernante de Madrid.

GRANEROS: La ausencia de roturación en los campos ha provocado la ausencia de grano en la mitad meridional de la península hibrispana. El pan y el arroz son apreciados dentro de los muros de Madrid en épocas de malas cosechas en la zona norte. Estos graneros están fuertemente protegidos debido a las llamadas «revueltas del hambre». Los gobernantes de Madrid han aprendido la lección.

LA MAGISTERÍA: Los corregidores se encargan de hacer las leyes y castigar a los infractores. En este edificio se educan y preparan a los nuevos miembros del clan de los magisterios. Vigilan las calles haciendo respetar la ley y acusan en firme a aquellos infractores. Tras las paredes de la Magistería se juzga a los acusados. Ejecutan sus sentencias en la Plaza de Ejecuciones, también gestionada por este clan.

Están protegidos y sufragados por el gobierno de los Maragato. El edificio anexo es una penitenciaría.

LA GRAN VÍA: Los condenados a escarnio público recorren esta avenida para sufrir la humillación de los madrileños, mientras aclaman a los corredores y jehammedanos que regresan victoriosos tras la guerra contra los africanos a ofrecer regalos a Simeón «el Magnánimo»

JARDINES AFRICANOS: Los embajadores neolibios suelen alojarse en el barrio al que dan nombre, y en ocasiones tienen el privilegio de visitar los maravillosos jardines de palacio. Los mejores jardineros africanos e hibrispanos han diseñado y cuidado este vergel por el que pasean pomposas personalidades y se cierran negocios importantes.

PLAZA DE EJECUCIONES: Los ricos se deleitan viendo cómo la plebe se despelleja públicamente. Prefieren asistir a las ejecuciones públicas que a Las Ventas por el simple hecho de que no tienen que mezclarse con la chusma.

LA ESPIRAL: Las sabias recorren las gigantescas escaleras de amonites del Panóptico del Tiempo cargando telas, tapices y manuscritos. Las predicciones de las teixidoras y oráculos se guardan con celo tras sus muros, mientras el resto de sabias observan y aprenden. Muchos secretos se esconden dentro del Panóptico del Tiempo.

PLAZA DE LA RECONQUISTA: Las grandes victorias precisan de un lugar donde el pueblo pueda celebrarlas. Aquí se exhiben trofeos de guerra mientras se vitorea a los héroes y se cantan canciones. La reconquista mueve y enciende al pueblo madrileño.

PASEO DE RECOLECTORES: Los labriegos recorren esta vía con carros cargados de grano y le dan nombre a esta calle. Cruzando la puerta sur de la ciudad por el barrio Sol, desfilan los victoriosos guerreros hibrispanos mientras son aclamados por el pueblo de Madrid.

DEPÓSITOS DE PÓLVORA: La pólvora se almacena en tanques fuertemente protegidos y vigilados. La guardia de la ciudad vigila noche y día estos depósitos debido a los intentos de robo que se han producido.

LA CASA CUARTEL: Este pequeño barrio establece la frontera entre los distritos de Malasaña y Sol. Aquí se aloja la guardia local que cumple órdenes de la Magistería.

CASA DE ACOGIDA: Aquellas jóvenes de fuera de Madrid elegidas por intercesores y teixidoras para someterse a la ceremonia del Ksham se alojan en la casa de acogida. Este edificio está regido por el colectivo de los corredores.

LAS VENTAS: Esclavos, gladiadores y matadores luchan y tiñen de rojo la arena de Las Ventas buscando fama, dinero o libertad. La plaza se llena de gente cada jornada de espectáculo. Incluso gentes de fuera hacen cola para poder

disfrutar de una buena tarde de fiesta y sangre.

LA VERÓNICA: El paseillo, el arte del toreo y el uso de la espada se enseñan en este lugar. Aquí los castellanos aprenden sobre todo lo relacionado con el espectáculo de la tauromaquia, forjando el inicio de futuras leyendas en plazas del norte y sur, ya sea en Hibrispania o en al-Ándalus.

EL ENVITE: Los castellanos disfrutan con el juego. Las apuestas sobre cuántas orejas cortará el torero esta tarde o cuántos esclavos sobrevivirán en la plaza llenan las arcas de este casino. Aunque las apuestas están prohibidas en Altomadrid, en Bajomadrid esta restricción no tiene efecto. Los ludópatas del oeste de la ciudad se desplazan hasta aquí para apostar unas cuantas letras de cambio.

AVENIDA DE LA CASTELLANA: El paseo triunfal de Las Ventas recorre la avenida de la Castellana. De sus ventanas y balcones lanzan flores y hurras a los héroes de la arena.

SIETE CALDAS: Estos baños públicos regidos por jehammedanos son famosos en toda Hibrispania por disponer de diferentes salas con temperaturas regulables de frío y calor. El edificio dispone además de estancias separadas por sexo.

PLAZA DEL SACRIFICIO: Esta plaza se abarrotá en las fiestas del Dios del colectivo jehammedano, donde se sacrifican corderos para obtener la bendición de Jehammed.

CALLE MATARIFES: Muchos de los luchadores hibrispanos comienzan a coger un cuchillo en esta calle al servicio de los matarifes. Sus calles se tiñen de sangre durante todo el año por el sacrificio de los animales. Algunos de los afamados luchadores de Las Ventas comenzaron a hendir hierros en carne en esta calle.

EL DESOLLADERO: El matadero local suministra carne y lana a toda la ciudad y los alrededores. Las teixidoras no podrían tejer sus tapices si no fuese por la materia prima que adquieren de los jehammedanos.

TEMPLO DE JEHAMMED: A pesar de que el colectivo jehammedano no precisa de templos dedicados a su Dios, organizar el rezo es una bendición para los pastores jehammedanos. La existencia de templos jehammedanos es una peculiaridad hibrispana en comparación con sus hermanos de otras culturas.

REÑIDEROS: Las calles de El Mortalaz son las más peligrosas de toda Madrid. Este suburbio recibe su nombre de la alta mortandad que sufren sus vecinos como consecuencia de asaltos a cuchillo y atracos frecuentes. En sus reñideros los chavales se desfogan en el «vale todo», una letal modalidad de combate sin reglas. La guardia de Altomadrid no puede ocuparse de sus calles y hace tiempo que abandonó este barrio a su propia suerte.

EL PANÓPTICO DEL TIEMPO

Más de tres siglos contemplan el archivo de las sabias en Madrid, un edificio excavado en el mismísimo corazón de la ciudad protegido por una cúpula de chapa y madera oscura. Es una construcción a la que en principio solo pueden acceder los corredores, aunque también es frecuentada por gente provista de salvoconductos y con tratos con el colectivo.

El edificio está dividido en varios sótanos conectados por escaleras en forma de espiral. La planta baja comunica directamente con las calles de Madrid. Se compone de salas destinadas a que las sabias puedan mantener reuniones con miembros de otros colectivos y celebrar asambleas internas. Todas las paredes están epigrafiadas con los relatos de las hazañas de los corredores más grandes e ilustres.

El primer sótano lo ocupa el liceo, el espacio de reclusión de las aspirantes a sabias durante el estadio anual al que deben entregarse en cuerpo y alma. Aquí pasan la mayor parte del tiempo, estudiando y meditando. La gran mayoría son jóvenes madrileñas, aunque también las hay que provienen de otras ciudades, siempre a propuesta de las teixidoras. Puede que su futuro esté ligado a esta ciudad, y las teixidoras lo saben.

El segundo sótano está reservado a las sabias de alto rango, como las eruditas o las matriarcas, y rara vez deambulan por sus pasillos rangos inferiores. Aquí las reconquistadoras recopilan información, organizan sus huestes y crean los planes de batalla.

Miles de pliegos llenan los compartimentos exteriores de la sala central del tercer sótano. Es aquí donde se guardan bajo llave los archivos que las sabias han recopilado durante siglos. Cada cerrojo está asegurado con dos llaves por seguridad y, debido a que se conocen casos de robos en el archivo por parte de alguna renegada, es muy raro que las sabias accedan a cualquiera de los armarios sin el permiso del consejo. Este sótano está protegido por teixidoras en exclusividad, aunque excepcionalmente puede verse a sabias de menor rango acompañando a alguna de las teixidoras como parte de su aprendizaje.

Entre los corredores circula el rumor de que existe un cuarto sótano. Algunos hablan de desgarradores gritos de dolor perdidos en el eco de la roca, pero las teixidoras aseguran que provienen del graderío de Las Ventas, cuyo ruido se cuela por los tubos de ventilación. Puede que solo sean cuentos para asustar a los chiquillos.



MATADORES

La relación con los matadores es compleja, pero tan provechosa que toda molestia es recibida con conformidad. Son los reyes del siglo que al mismo tiempo visten con llamativos colores y atraen la atención de todo el mundo a su paso. Son capaces de hacer creer que solo son unos feriantes en busca de sustento mientras trafican con información, quemazón y los secretos de un buen número de clanes y colectivos.

Nunca cogen un arma para matar a un ser humano, pero colaboran con la causa hibrispana con la información que obtienen en sus viajes a las tierras del León, pues son los únicos hibrispanos que pueden entrar en África sin ser aniquilados por los azotadores. Nombres, caras, localizaciones e incluso planes de ataque son algunas de las cosas que los matadores pueden conseguir a través de cenas con

políticos neolibios y fiestas después de los espectáculos que realizan en las plazas de toros de África.

Las sabias y las teixidoras no entregan con gusto la información sobre el futuro que requieren los matadores para colaborar con la reconquista, pero un solo dato puede asegurar a un socio durante varios meses. Además, estos tratos incluyen a menudo importantes cantidades de quemazón, que con toda seguridad acaban en manos de apocalípticos y neolibios. Por eso son los interceptores y los informadores los que se encargan de negociar con ellos, conscientes de que al final del día a los matadores les resultará poco relevante que Hibrispania pase a formar parte de las tierras del León o no. Lo único que les importa es el provecho que puedan sacar del conflicto.

REBELDE, LOCO Y ROTO

¿POR QUÉ MALGASTAS TU TIEMPO?

21

PARECE UN

BUEN NÚMERO

ESTÁS CAMINANDO EN LA CUERDA FLOJA

Y ES MEJOR QUE EVITES EL RIESGO

CIERRA LA BOCA

Y LEE MIS LABIOS

TAN SOLO SOMOS NIÑOS

¿ME ESTÁS HABLANDO A MÍ?

TIRA DE LA CUERDA

21 NO ERA UN
BUEN NÚMERO

Y ASÍ PODRÉ SER TU MUÑECA

NO ME CUBRIRÁS

PORQUE SOY LA NIÑA QUE BESA EL AMANECER

[GUANO APES]



LA ESTIRPE DE JEHAMMED

Los profetas hablaron de Hibrispania como si se tratase de su propio hogar. Aquí se asentaron decenas de tribus jehammedanas; lo llamaron «la tierra prometida». Ahora son muchos miles los hijos de Jehammed que defienden esta sagrada tierra frente al invasor africano. Es su hogar tanto como lo es de los corredores, y su sangre teñirá de rojo Hibrispania al igual que la del resto de guerreros hibrispanos.

ISRAEL JACOB

El anciano recuerda con nitidez sus años de guerra en el Balján contra las hordas anabaptistas, donde la sinrazón se apoderó del hombre dejando un rastro de sangre que se pierde en la distancia y en el tiempo. Los niños morían como hombres en la guerra sin haber siquiera compartido el lecho con una mujer, mientras estas se desentendían de sus ocupaciones para empuñar las armas, traicionando sus ancestrales tradiciones y deshonrando a Dios. De eso hace ya muchos años.

Ahora su hogar es Madrid. Al norte de Hibrispania las tribus jehammedanas viven en relativa tranquilidad, protegidos de las acometidas de los koms africanos por la guerrilla hibrispana y, eventualmente, por la Discordancia.

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. Su propia hija Qadira se ha negado a seguir los consejos de su padre y ha optado por un camino de incertidumbre y heterodoxia que roza lo pecaminoso. ¿Hasta dónde debe corregir un padre a una hija ya adulta? ¿Dónde termina la potestad de un padre y comienza la de un pastor? Los murmullos que le desacreditan como líder de la tribu se oyen cada día más alto. ¿Cómo va a poder dirigir a miles de los suyos si ni siquiera es capaz de ordenar su propia casa?

QADIRA

Algunos la denominan «virago», otros, «libertina», pero todos terminan por coincidir en que la menor de las hijas de Israel Jacob es una virtuosa. El eco de sus palabras resuena en los corazones de los jehammedanos que la siguen. Cuentan que su interpretación de los escritos sagrados es única. Jehammed nunca dijo que el elegido tuviese que ser forzosamente un varón, ni habló de la ignonimia de la mujer libre que toma sus propias decisiones y trata de tú a tú al hombre. Pero sí que se pronunció sobre la tierra y la sangre, la hermandad entre iguales y la santificación de la unión entre hombre y mujer: relación entre pares, sin carácter de dominación del primero sobre la segunda. Je-

hammed habló de la mujer defensora de su gente, de gente como Qadira, adalid de la reconquista hibrispana frente al León que tantas veces ha asesinado y esclavizado al pueblo de Jehammed. Cuando Qadira lucha contra los invasores es tan eficaz como cualquier espada o bendición de Jehammed... A menudo, más eficaz.

En Madrid, las mujeres jóvenes siguen a Qadira en masa, pero no solo ellas; también muchos otros hombres y gentes en general descontentas con sus abramitas se adhieren a la causa de la reconquista siguiendo los pasos y escuchando las palabras de la hija de Israel Jacob. Los tradicionalistas y ancianos ven con escepticismo la creciente popularidad de Qadira, y algunas voces ya se elevan entre la multitud para acusar de hereje a la mujer en quienes muchas ven un reflejo de su futuro y un anhelo de independencia en todos los sentidos. La tensión podría estallar en cualquier momento.

UN ENEMIGO COMÚN

Los devotos de Jehammed consideran que un luchador por la reconquista de Hibrispania es algo más que un aliado. Es un amigo. El consejo de las sabias escucha con atención las propuestas del pastor y acepta su invitación para tomar el té. Acuerdan planes de defensa conjuntamente y van a la guerra contra el africano hombro con hombro. Son muchos los daños acumulados durante siglos de invasión y humillación por parte de África que deben ser desagraviados. Sin embargo, los corredores son un colectivo matriarcal y la idiosincrasia jehammedana les genera cierta incomodidad, cuando no repulsión.

Con frecuencia, aquellos que pierden la fe en Jehammed o no se llegan a creer el cuento de la pregnóctica, cambian el carnero por el amonites enraizado, y viceversa. No es nada raro. Pero nunca cambian de bando. Tienen claro quién es el verdadero enemigo: el demonio de piel oscura.







CAPÍTULO
MAQUIS

The background of the image is a dark, moody photograph of a soldier in a forest. The soldier is partially visible on the left, wearing camouflage gear and holding a rifle. The scene is set in a dense, green forest with sunlight filtering through the trees, creating bright highlights on the soldier's gear and the surrounding foliage.

EQUIPO DEL COLECTIVO

CERBATANA

Desde el primer día, los vástagos aprenden a usar la cerbatana en su duro entrenamiento diario. Tanto ellos como los exploradores las emplean siempre que quieren envenenar a algún africano sin ser descubiertos. Para su correcto uso no solo es imprescindible la puntería, sino un buen conocimiento sobre creación de venenos y su posología.

ESPECIALIDAD: Los vástagos obtienen +1D al atacar con cerbatana. Los rastreadores ganan +2D al ataque, además de +1D en pruebas de INT+Ciencia relacionadas con el manejo de venenos para aplicarlo a los dardos.

◇ Armas de proyectiles (Katarsis p. 158)

ARGUS

Es la variedad de quemazón usada por los corredores para poder ver el futuro. Dependiendo de su intensidad y del potencial con el que se utiliza los efectos pueden ir desde una pequeña predicción de un futuro inmediato a una auténtica profecía que puede marcar el destino del colectivo.

Las sabias y las teixidoras aprenden durante años a usarlo como herramienta para contactar con el noumeno y poder hacer predicciones más complejas e importantes, al tiempo que tratan de evitar convertirse en léperas.

Tras su consumo, el contacto con en el mundo de almas es posible debido a que las pregnósticas actúan como nodos de acceso.

ESPECIALIDAD: Al convertirse en sabia, una corredora resiste de forma más efectiva la infestación de esporas: añaden +1D al número de la acción en los rangos pares del colectivo (es decir, +1D extra para sabias, eruditas y matriarcas, y +2D para teixidoras y reconquistadoras).

◇ Quemazón

PEPINILLO DEL DIABLO

El elemental ha ido mutando esta planta característica de la península ibérica durante los últimos siglos. Ahora sus tallos pueden alcanzar los tres metros de altura y sus semillas son tan duras que pueden llegar a atravesar la piel humana. El tamaño de los frutos varía entre los diez y los treinta centímetros de diámetro y contienen líquido corrosivo capaz de deteriorar incluso piezas de metal.

El pepinillo es una planta perenne cuyo fruto es una bolsa del tamaño de un puño con semillas en el interior y líquido a presión. Cuando el fruto se desprende del tallo o recibe un golpe, la membrana interna queda expuesta al contacto con el oxígeno y comienza a hincharse hasta que el líquido a presión expulsa de forma violenta las semillas a varios metros de distancia. Este proceso dura entre tres y cinco segundos. Las duras semillas pueden llegar a atravesar la piel y algunas armaduras poco resistentes como si fueran pequeñas balas recubiertas de ácido.

Los corredores han aprendido a recolectarlos y sembrarlos como defensa de puestos avanzados en la selva. El líquido que acompaña a las semillas es corrosivo y, aunque su función original era la de limpiar el suelo para que las nuevas semillas pudieran germinar, los clanes de Hibrispania las usan para rodear sus asentamientos en

un perímetro de distancia que les alerte de la presencia de inesperados visitantes, dándoles de paso una ácida bienvenida. Los corredores han intentado utilizarlo como arma deflagradora, pero el fruto es demasiado inestable.

ESPECIALIDAD: El fruto estalla al golpearlo levemente y al separar el tallo del fruto, esparciendo sus semillas recubiertas de ácido con fuerza. Portar uno de estos pepinillos sin que explote requiere una prueba de AGI + Destreza (3).

◇ Explosivos

MUÑEQUERA DE GUERRILLA

Esta muñequera de metal puede albergar un pequeño cuchillo para atacar por sorpresa a distancias muy cortas en el cuerpo a cuerpo. La ventaja táctica de esta muñequera es que no supone un impedimento para la carga debido a lo estilizado del cuchillo.

ESPECIALIDAD: Poseen un pequeño bolsillo preparado para albergar un cuchillo. Puede ser reconocida como un arma con una tirada de INS+Percepción (4) (consultar la cualidad «Camuflaje»).

◇ Armas de cuerpo a cuerpo

VESTIMENTA DE CAMUFLAJE

El rastreador pasa días infiltrado entre hojas, recorriendo la montaña en busca de enemigos y peinando la zona que las matriarcas le asignan. Esto no sería posible sin la ayuda de un mecanismo de subterfugio eficaz como el traje de camuflaje. Algunas manchas, hojas pintadas y colores que favorecen la ocultación conforman el diseño de este traje.

ESPECIALIDAD: Esta armadura proporciona +4D a las pruebas de AGI+Sigilo (consultar la cualidad «Camuflaje»).

◇ Protección

CATALEJO

Los maestros vidrieros de Madrid, además de poder solucionar la mayoría de problemas de vista con lentes de cristal, han conseguido fabricar en serie estos aparatos imprescindibles para los rastreadores. Con uno de ellos es posible localizar a gran distancia a los comandos de invasores y, en consecuencia, avisar con tiempo suficiente al resto del colectivo del peligro que le acecha.

ESPECIALIDAD: +2D a las pruebas de INS+Percepción para ver a larga distancia.

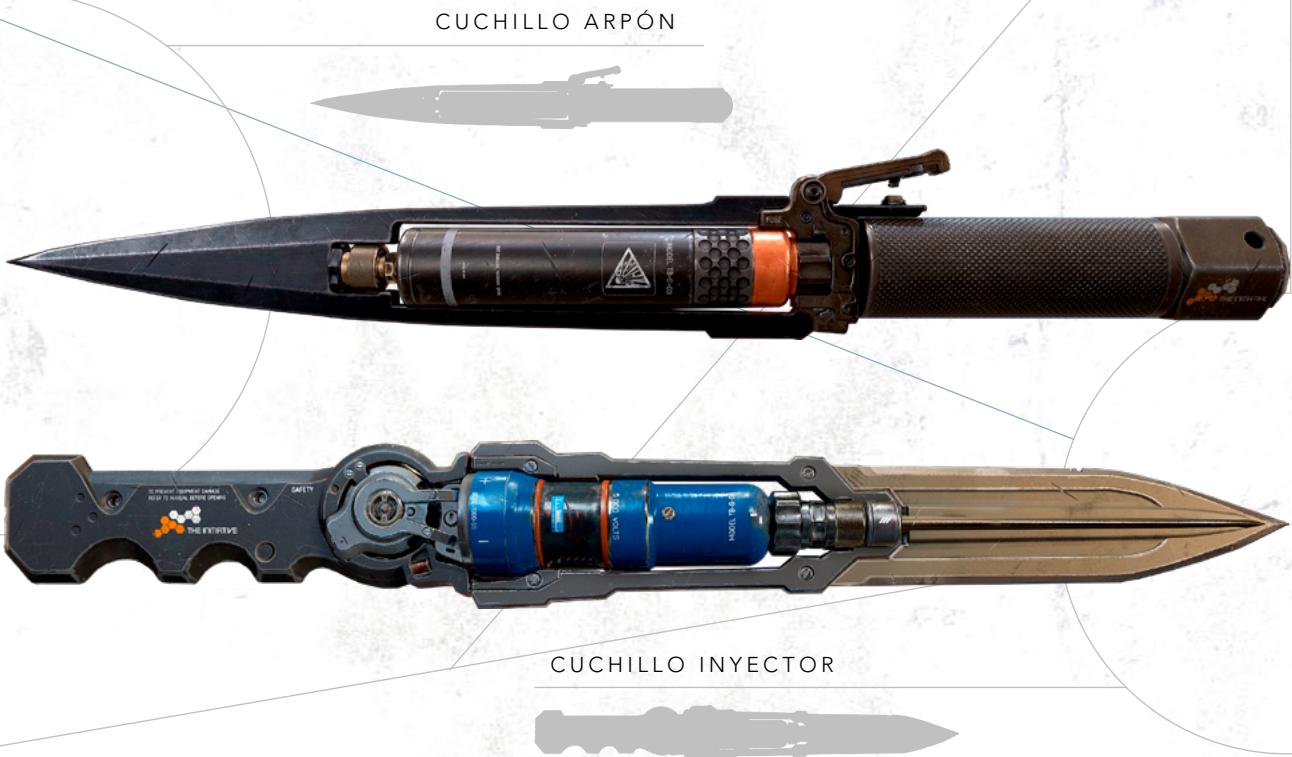
◇ Orientación/rastreo

QUEBRANTA ALMAS

Este hongo parasitoide de la familia Ophiocordyceps infecta al huésped a través de las fosas nasales. Permanece en estado latente durante días y cuando se activa modifica el sistema nervioso, obligando al huésped a buscar un árbol al que agarrarse antes de morir petrificado.

EFFECTO: Una vez infectado el huésped, tarda entre tres y siete días en activarse, afectando al comportamiento y pensamientos del contagiado y matándole en cuestión de días por fallo cerebral.

◇ Agentes



CUCHILLO VOLTIO

El laboratorio tecnológico «The Initiative» fue un conglomerado empresarial con sede en los principales países europeos centrado en el I+D+I militar. The Initiative logró grandes avances en armamento y equipamiento militar antes del Escatón. Uno de los centros neurálgicos de investigación y producción se encontraba localizado al sur de Zaragoza. El colectivo de los corredores conocía la localización de este laboratorio y sabía que allí se podía encontrar material útil para la guerra contra África. Por ejemplo, hallaron varios centenares de estos cuchillos que, por el momento, solo usan los corredores (a excepción de alguna unidad robada o comprada en el mercado negro). En efecto, no estamos hablando de un cuchillo cualquiera.

ESPECIALIDAD: Este cuchillo de doble filo posee una oquedad central diseñada para transmitir una descarga eléctrica por contacto. Además del daño normal de un cuchillo, transmite carga eléctrica igual que un electrochoque, representado con la cualidad Aturdidora. Dispone de un interruptor en la parte superior para activar la función eléctrica, produciendo fuertes descargas al contacto con la piel. Mientras el cuchillo continúe clavado y el accionador activado, las descargas no cesarán. El mecanismo funciona con un E-cubo y un transformador que transmiten impulsos eléctricos al contacto con la punta de la hoja. El cuchillo se usa de forma normal cuando está descargado o desactivada su función eléctrica.

◇ Armas de cuerpo a cuerpo/proyectiles

CUCHILLO INYECTOR

Se trata de un arma igualmente desarrollada por el laboratorio tecnológico «The Initiative». Aunque por defecto incorpora una potente batería electrificante, solo funciona con costosas y elevadas cargas al alcance de muy pocos bolsillos. Sin embargo, el cuchillo está adaptado para

incorporarle un cuerpo aplicador que almacene agentes químicos, venenos o cualquier clase de sustancia, por lo que su uso más común está enfocado a este segundo uso. Los corredores aplican venenos especiales, y en ocasiones antídotos y agentes antiesporas.

ESPECIALIDAD: El inyector se acciona clavando el cuchillo; inocula la sustancia al instante. Además del daño normal del cuchillo, se aplican los efectos de la sustancia que lleve incorporada. Solo puede albergar una dosis, la cual se inyecta de una vez.

La potente descarga eléctrica también es de un solo uso. Necesita el equivalente a 10 cargas de E-cubo para funcionar e imprime una potencia de 5.000 voltios al contacto. La carga se pierde por completo si el siguiente ataque no inflige al menos 1 punto de daño, ya sea de herida superficial o trauma.

◇ Armas de cuerpo a cuerpo/proyectiles

CUCHILLO ARPÓN

«The Initiative» también desarrolló un modelo básico de cuchillo de élite que se fabricó en grandes lotes: el «arpón». Este cuchillo es el más común de todos los que fabricó la empresa armamentística. Dispone de un accionador en la parte superior que dispara la punta del cuchillo a varios metros de distancia a través de un tubo de gas comprimido.

ESPECIALIDAD: Al accionar el mecanismo, el gas comprimido se despresuriza disparando el cuchillo a varios metros de distancia. El dispensador de gas puede accionarse hasta cinco veces antes de perder presión. Con la habilidad necesaria se pueden fabricar proyectiles de otra clase, pues se trata de un arma inesperadamente versátil. Pifiar en el uso de este arma normalmente implica que el disparador se accione por error o estalle.

◇ Armas de cuerpo a cuerpo/proyectiles



SAGUR - I

Este modelo de fusil, desechado hace más de cinco siglos por alguno de los ejércitos de los antecesores, forma parte de un proyecto piloto. Se fabricó solo un centenar de unidades del primer modelo para poder convencer a los contratistas de armamento y firmar un jugoso contrato que luego daría lugar a la financiación del exitoso prototípico Sagur-II.

Este modelo está centrado en un tipo de combate de largo alcance con un alto nivel de precisión. En contraste con su hermano mayor, el Sagur-I solo puede utilizar munición del calibre 5,56x45 mm. Sin embargo, su letalidad está más que demostrada.

En la actualidad solo quedan poco más de tres decenas

de esta variante, recuperadas hace tiempo de un almacén olvidado de los antecesores. El control exhaustivo al que son sometidas estas pocas unidades exige que solo aquellos que son elegidos por el colectivo como dignos de portarla puedan hacer uso de un fusil Sagur-I. A pesar de que en su momento todas las unidades fueron marcadas con el símbolo del colectivo, recientemente han aparecido dos unidades más sin marcar. Nadie sabe de dónde las pueden haber obtenido... ¿O tal vez sí?

ESPECIALIDAD: La precisión del Sagur-I provoca efectos fatales en el objetivo. Los Desencadenantes en una prueba de ataque dañan al objetivo directamente con trauma.

◇ Armas de proyectiles

CUALIDADES DE LAS ARMAS

DISPARO LOCALIZADO

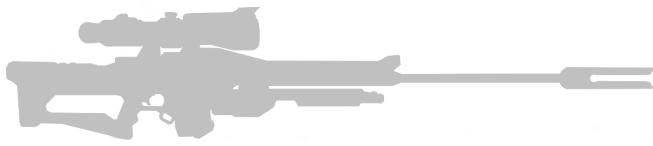
Un arma con esta cualidad transfiere parte de su daño a los puntos débiles del objetivo. Al invertir un asalto apuntando al objetivo, los Desencadenantes obtenidos al impactar pueden ser anotados directamente como daño de trauma.

ÁCIDO

Esta arma contiene un corrosivo ácido que puede penetrar prendas, piel y protección. El daño se repite un número de asaltos indicado entre paréntesis. Retirar a tiempo el ácido evita el daño continuado pero el hecho de hacerlo consume una acción.

INESTABLE

Llevar algo con esta cualidad obliga a su portador a estar pendiente constantemente. Un fuerte golpe, agitarlo o accionar su sensible mecanismo puede provocar que estalle o se rompa. En consecuencia, el portador solo puede realizar acciones sencillas, incurriendo en penalizadores variables (a juicio del director de juego) si lleva a cabo acciones bruscas tales como saltar, correr o entrar en combate. Para evitar que el objeto estalle será necesaria una prueba de AGI+Destreza con una dificultad base definida entre paréntesis y a la que se le apliquen los penalizadores asociados de llevar a cabo dichas acciones bruscas.



SAGUR-I



PROPIEDADES DEL EQUIPO

FUSILES/ARMAS DE PROYECTILES

(AGI+ARMAS DE PROYECTILES)

Nombre	Calibre	Manejo	Distancia	Daño	Cargas	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Sagur-I	5.56x45mm	-	80/400	11	8	Sensible, Disparo localizado,	3	IV	2	15.000	4	Corredores
Cuchillo voltio	E-cubo	+1D	-	2+F/3	5	Aturdidora (6), Operatividad óptima (2DT)	1	IV	1	3.800	3	Corredores
Cuchillo inyector	E-cubo	+1D	-	2+F/3	1	Aturdidora (12), Operatividad óptima (2DT)	1	IV	1	5.600	3	Corredores
Cuchillo arpón	Especial	+1D	5/10	2+F/3	1	Operatividad óptima (2DT)	1	IV	1	1.200	2	Corredores

PROTECCIÓN

Nombre	Valor de la protección	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Vestimenta de camuflaje	-	Camuflaje (4)	1	I		60	2	Corredores

EXPLOSIVOS

Nombre	Daño	Distancia	Cualidades	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Pepinillo del diablo	5+3 (ácido)	20	Explosiva, Ácido (3), Inestable (3)	1	I	-	-	

ORIENTACIÓN/RASTREO

Nombre	Efecto	Imp.	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Catalejo	Mirar a distancia: INS + Percepción +2D	1	III	1.000	2	

MONTURAS

Nombre	Velocidad máxima	Aceleración	Frenado	Blindaje	Heridas superficiales	Trauma	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Purasangre hibrispano	3	2	1	-	14	7	5	10.000	5 Renombre o Autoridad	Corredores



VENENOS HIBRISPADOS

MANZANILLO DE LA MUERTE

Esta especie arbórea crece en las tierras cálidas de Hibrispania. Si se tiene la mala suerte de rozar su tronco o tocar la savia, la piel puede sufrir abrasión. Si llueve y el agua teñida de savia entra en contacto con la piel puede causar infecciones cutáneas. El humo resultante de la quema de ramas o tronco del manzanillo provoca ceguera. Además, su fruto, tan atractivo como tóxico, causa fuertes vómitos e incluso la muerte por deshidratación.

En la llamada «Batalla del manzanillo», los correderos usaron en su favor esta especie, bloqueando estratégicamente a sus enemigos azotadores e incendiando la zona con abundantes manzanillos. Esta efeméride sigue siendo recordada por los madrileños actualmente, y la Plaza del Manzanillo es una buena prueba de ello.

Efecto: La planta es severamente tóxica para los humanos y posiblemente para todos los mamíferos. El contacto con la savia produce una violenta sensación de ardor, inflama los tejidos y provoca ampollas y erupciones en la epidermis (Potencia 4). En las mucosas la sensación es aún más agresiva, y resulta particularmente peligrosa en el tracto digestivo (Potencia 6). La causticidad es tan elevada que consume con facilidad la tela de algodón y otros materiales ligeros.

El humo producido por la quema de hojas y madera es igualmente irritante (Potencia 4). Sin embargo, la madera es dura y de muy buena calidad, bastante apreciada, aunque debe someterse a un largo y complejo proceso de secado al fuego antes de poder cortarse.

◇ Agentes

TROMPETA DEL ÁNGEL

Su hermosa forma atrae a quienes deciden cultivar esta planta, pero su verdadero uso va mucho más allá de una mera intención decorativa. La flor es usada para hacer té y aprovechar sus propiedades alucinógenas, pero aquellos que saben extraer su esencia pueden utilizarla para potenciar sus efectos, produciendo parálisis, alucinaciones, automutilaciones e incluso la muerte.

Rastreadores, intercesores y sobre todo informadores suelen usar esta especie para fabricar distintos agentes controlando las dosis para provocar el efecto deseado.

Efecto: Todas las partes de la planta son altamente tóxicas debido a su contenido en alcaloides. Su ingestión, tanto en humanos como en otros animales, puede resultar fatal (Potencia 5). Dependiendo de la dosis administrada, los efectos varían, desde alucinaciones hasta la muerte. El simple contacto con los ojos produce midriasis.

◇ Agentes

A D E L F A

Sus flores blancas o rosas son sumamente venenosas, al igual que sus hojas, tallos, ramas y semillas. Su toxicidad es tal que hasta la miel que se puede crear de su néctar es capaz de matar a una persona.

Efecto: La ingesta (Potencia creciente 1 a 5) provoca fuertes dolores de estómago, que derivan en diarrea, vómitos, mareos, convulsiones y taquicardia, desembocando finalmente en paro cardíaco.

◇ Agentes

A G E N T E S

Nombre	Efecto	Injector	Tipo	NT	Precio	Recursos	Colectivo
Manzanillo de la muerte	Veneno (4 contacto, ingestión 6, inhalación 4; daño 4 por ronda, Potencia -1 por ronda, una tirada de CUE+Resistencia (Potencia) anula el veneno)	no	Ingesta, contacto, inhalación	I	1.100	2	
Trompeta del ángel	Veneno (Potencia variable: 1 estimulante, 2 alucinógena, 3 parálisis, 4 psicoestimulante, 5 muerte. Potencia -1 por ronda, una tirada de CUE+Resistencia (Potencia) anula el veneno), Narcótico	no	Ingesta, contacto	I	80	-	
Adelfa	Veneno (5; realizar una prueba cada hora, cada fallo añade un nivel de efectos: 1 diarrea, 2 vómitos, 3 mareos, 4 convulsiones, 5 muerte. Una tirada de CUE+Resistencia (Potencia) anula el veneno)	no	Ingesta	I	30	-	
Quebrantaalmas	Veneno (4, psico inhibidor y pérdida de control motriz. A partir del tercer día, una prueba exitosa en CUE+Resistencia alarga la vida del huésped un día más hasta un máximo de 7 días)	no	Inhalación	I	3.800	3	Corredores
Ponzoña hibrispana	Veneno (6 contacto; muerte. Una tirada de CUE+Resistencia anula el veneno))	no	Contacto	I	120	1	



TAPÍZ



EL TAPIZ

Las sabias pasan horas hilando y trenzando los filamentos que adquieren de los jehammedanos. Cuando los hilos quedan urdidos, el tapiz está listo para tejerse.

Al consumir una dosis de Argus las teixidoras entran en un trance que las sume en el noumeno. Durante un tiempo (determinado por la calidad de la quemazón), el cuerpo de la teixidora está bajo la influencia de aquél, que será el que teja, a través de sus manos, imágenes que ellas deberán interpretar una vez haya acabado el trance. Cuantas más teixidoras participen en la interpretación del tapiz, más clara y detallada será la predicción.

En el caso de las sabias, la predicción será mucho menos exacta, de ahí que parte de su formación consista en aprender a aproximarse al noumeno de forma paulatina y controlada, siempre bajo la supervisión de las teixidoras. Una vez el tapiz es interpretado, la teixidora hace un informe con las conclusiones a las que ha llegado. El informe se guarda en el archivo de los corredores junto con las biografías de las sabias y el resto de secretos del colectivo. Por su parte, el tapiz es custodiado con mucho celo; a veces se

descubre que su interpretación ha sido parcialmente errónea o incompleta, lo que obliga a reinterpretarlo de nuevo. Esto puede ocurrir por una serie de sucesos inesperados en el futuro o incluso por otras predicciones más avenidas. Esta es la razón por la que la pérdida o el robo de un tapiz siempre es mucho más grave que la de su informe.

ESPECIALIDAD: La calidad del tapiz depende directamente del nivel de Argus consumido por la teixidora. Si una teixidora quiere interpretar un tapiz, incluso si es tejido por ella misma, debe superar una prueba de CAR+Arte con una dificultad igual a la intensidad del Argus consumido por la teixidora que ha tejido el tapiz. En esta prueba pueden intervenir varias teixidoras usando las reglas de cooperación con la siguiente variante: una de las teixidoras debe ser la intérprete principal, siendo asistida por cuantas teixidoras quiera, realizando cada una de ellas una prueba a mitad de dificultad y sumando al número de la acción de la intérprete principal tantos dados como Desencadenantes hayan obtenido en la tirada.

◇ Arte/Conocimiento del futuro

EL ARSENAL DE LOS CORREDORES

El estricto control al que son sometidas las sofisticadas armas de los corredores se explica por su limitado número. Solo aquellos miembros de gran renombre tienen derecho a solicitar una. Estas armas muestran marcas de sus anteriores propietarios, lo que otorga aún más valor a cada una de ellas y sirve de ejemplo a sus nuevos portadores. Su valor es incalculable ya que no se fabrican nuevas unidades; se reparan las

pocas que hay. Si alguna de estas míticas armas fuese hallada en manos equivocadas, el corredor de turno tendría vía libre para recuperarla para el colectivo usando cualquier medio a su alcance. Y cualquiera significa cualquiera.

ESPECIAL: Además del requisito de Recursos, un corredor puede reclamar un arma del colectivo por Renombre del mismo modo. Este arma en ningún caso le

pertenecerá a él o ella, sino al colectivo. Y del mismo modo que son concedidas pueden ser reclamadas. Solo hay una excepción: el impuesto revolucionario. Aquel que pueda aportar la suficiente cantidad de letras de cambio al movimiento de reconquista podrá obtener una concesión de por vida de una de estas armas. Solo para él y siempre bajo aprobación del Consejo de Sabias. Pero es mucho dinero...



RANGOS CORREDORES



Dinero inicial

Corredores

x50LC

BONIFICACIÓN HABILIDADES

(CUE) Vigor
(INT) Ingeniería
(INT) Leyendas
(PSI) Reacción
(INS) Orientación

UNA NUEVA SABIA

Debido a las diferentes concepciones del paso del tiempo y a las consecuencias de haber vivido toda una existencia anterior, crear un personaje destinado a convertirse en sabia antes de someterse a la ceremonia del Ksham puede representar el problema de que más tarde tenga que experimentar un cambio drástico en sus estadísticas debido a la introducción de muchos recuerdos de su propio yo, casi siempre más maduros, lo que en términos

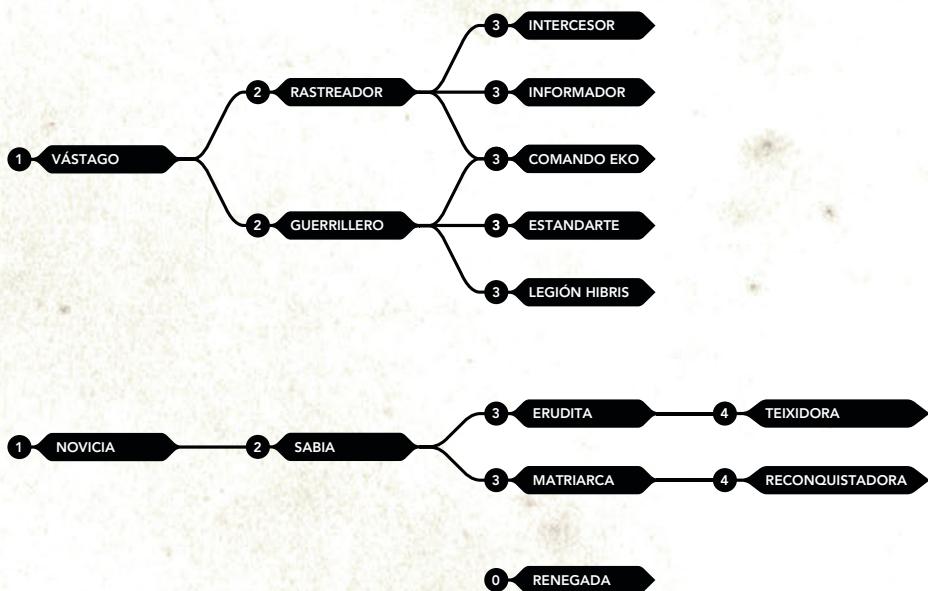
de juego implicaría una reestructuración considerable de los valores de atributos y habilidades (especialmente aquellos asociados a características mentales). Por ello, se recomienda realizar una introducción completa e integral del personaje antes de ser sabia a través de una narración compartida y consensuada entre el jugador y el director de juego... O empezar directamente siendo ya una sabia.

El rango de novicia que aparece en el

árbol de evolución del personaje ha sido incluido solo para aquellas aspirantes que no logren superar el proceso de conversión en sabia. En caso de querer afrontar este proceso, los directores de juego y sus jugadores deben evaluar sus capacidades y afrontar una reorganización importante de los puntos de habilidades y atributos (es decir, una elaboración del futuro que la nueva sabia conocerá), así como sus posibles consecuencias.



JERARQUÍA Y RANGOS CORREDORES



1 - VÁSTAGO

Acaban de comenzar su recorrido en el colectivo. Algunos escogen libremente alistarse en la lucha por la reconquista, donde el clan de los corredores es la punta de lanza; otros son tutelados por sus padres desde la más tierna infancia para entregar su vida a la causa. Se considera un honor luchar y morir por el ideal de reconquista, y los elegidos para sacrificarse en territorio enemigo como niños bomba creen que el destino les puso ahí para cumplir su parte. A este rango van a parar las novicias que no pasan el corte para la ceremonia del Ksham.

REQUISITOS:-

RESULTADO: -

EQUIPO: Cerbatana y cuchillo

2 - RASTREADOR

Su labor es seguir a las tropas enemigas en territorio hibrispano, colocar trampas, informar de movimientos sospechosos y vigilar. Sin una eficaz red de rastreadores trabajando para el colectivo la resistencia sería inviable.

REQUISITOS: AGI + Sigilo 4, INT + Ciencia 4, INS + Orientación 6, INS + Percepción 4 y INS + Supervivencia 6

RESULTADO: Tiene acceso a los mapas de los campos magnéticos.

EQUIPO: Catalejo, traje de camuflaje, cuchillo arpón.

2 - GUERRILLERO

El combatiente por excelencia del colectivo. Son las fuerzas de choque en grandes batallas y los protagonistas en las escaramuzas. Tienen gran poder de decisión en la elección de matriarcas y reconquistadoras, juzgando los éxitos y fracasos de estas en las diferentes misiones y revocando o

promocionándolas por aclamación popular. Capitanean a vástagos, aunque tienen poco poder de decisión. Esta tarea les corresponde a estandartes, matriarcas y reconquistadoras.

REQUISITOS: CUE + Combate cuerpo a cuerpo 6 o AGI + Proyectiles 6, AGI + Movilidad 4, PSI + Reacción 4, PSI + Fe o PSI + Voluntad 6, Renombre 1

RESULTADO: Tiene acceso a las armas de fuego del colectivo, pudiendo elegir una de ellas dependiendo de sus logros.

EQUIPO: Muñequera de guerrilla, cuchillo voltio.

3 - INTERCESOR

Es una de las personalidades del colectivo. Como símbolo de distinción y estatus, las teixidoras confeccionan un brial y un manto para el nuevo intercesor con adornos bordados. Divide sus tareas estacionalmente. Se pasea por las aldeas y ciudades donde el colectivo está presente, observando con detalle a cada niña y evaluando sus capacidades. Es la voz del clan frente a otros colectivos, con autonomía suficiente para cerrar tratos, establecer lazos de amistad y acordar alianzas. Sus raíces penetran con profundidad en el resto de colectivos y clanes, codeándose con las altas esferas y la aristocracia, informando al colectivo de todo lo que ve y oye.

REQUISITOS: CAR + Negociación 8, CAR + Conducta 8, CAR + Expresión 6, INS + Empatía 6, Secretos 3, Autoridad 3, Red 3

RESULTADO: Tiene permiso para tratar directamente con teixidoras y reconquistadoras. Se encarga de promocionar a niñas a novicias.

EQUIPO: Brial y manto diseñado por teixidoras.

3 - INFORMADOR

Pasa la mayor parte del tiempo entre las filas enemigas en al-Ándalus o en África recopilando información, vigilando a los líderes enemigos, haciendo mapas de rutas de abastecimiento o espiando planes. Sus capacidades para infiltrarse destacan frente al resto. Como curiosidad, aquellos con un tono de piel moreno tienen ventaja frente a otros por ascender al puesto de informador. Es el enlace con uno o dos comandos EKO, a los que les proporciona venenos y la localización de depósitos de armamento bajo mandato expreso de reconquistadoras o teixidoras.

REQUISITOS: AGI + Sigilo 6, INT + Medicina 4, PSI + Astucia 6, PSI + Engaño 6, CAR + Conducta 8, INS + Percepción 6, Secretos 3

RESULTADO: Conoce la localización de algunos depósitos de armas y munición del clan. Recibe un nombre en clave.

EQUIPO: Binoculares, cuchillo inyector.

3 - COMANDO EKO

Solo aquellos más preparados y con más experiencia pueden llegar a formar parte del comando «EKO». Apto solo para aquellos que creen que el fin justifica los medios; realizan tareas de espionaje, infiltración y asesinato. Viejos combatientes, azotadores kifo y toda clase de gente sin reparos comprometidos con la reconquista componen las filas de este rango poco conocido entre los corredores. Sus identidades son eliminadas del registro del colectivo, adoptando un pseudónimo por el que serán conocidos de aquí en adelante. Solo se les juzga por sus logros y sus métodos no son puestos en cuestión. Dependen directamente de reconquistadoras y teixidoras y realizan misiones que van desde traer de regreso a una sabia renegada hasta asesinar niños que las teixidoras sospechan que serán perjudiciales para el colectivo en un futuro.

REQUISITOS: CUE + Combate cuerpo a cuerpo 8 o AGI + Proyectiles 8, AGI + Sigilo 6, INS + Supervivencia 8, PSI + Astucia 6, PSI + Dominación 4, Recursos 4

RESULTADO: Cuando un corredor acepta convertirse en un comando EKO, su destino queda sellado para siempre dentro del colectivo. Su identidad y su pasado son eliminados del registro del colectivo y su lengua es marcada a fuego con el amonites enraizado y un número. Adopta un nuevo nombre, normalmente relacionado con sus hazañas, transgresiones y vicios y se marcha de su hogar. Ahora es un proscrito que solo conocen las reconquistadoras y teixidoras. Actúa en solitario o en conjunción con otro EKO en misiones directas de reconquistadoras y teixidoras.

EQUIPO: Cuchillo voltio, inyector o arpón. Tiene acceso a una de las armas de fuego del arsenal del colectivo.

3 - ESTANDARTE

No importa si un guerrillero es aplastado por un Kom frente a sus hermanos o si la batalla parece perdida, el estandarte no retrocede. Es elegido entre sus iguales como campeón de los corredores por su valentía, liderazgo y habilidad en el campo de batalla para liderar la reconquista. En ocasiones eligen a su séquito personal del mismo modo que las matriarcas. Aquellos licenciados por lesiones

o edad son los encargados de realizar las pruebas físicas y técnicas a los vástagos que deseen ascender a guerrilleros. Es un ejemplo a seguir para todo luchador por la reconquista. Cuando asciende a estandarte, recibe una montura muy especial: un purasangre. Usa pinturas de guerra, ropa distinguida y armas reconocibles por todo el colectivo. A pesar de estar bajo el mando de las reconquistadoras, poseen una alta autonomía para tomar decisiones con los guerrilleros asignados a su escuadrón. En batalla, es el elegido para enfrentarse en combate singular con el Simba mientras el resto de corredores y azotadores respeta el desafío. Una vez el combate ha terminado, el grupo perdedor debe elegir: rendirse o luchar hasta la muerte.

REQUISITOS: CUE + Pelea 6, CUE + Resistencia 8, CUE + Combate cuerpo a cuerpo 8 o AGI + Proyectiles 8, CAR + Liderazgo 6, PSI + Dominación 4, Renombre 4, Autoridad 3

RESULTADO: Puede desafiar al Simba enemigo. Si vence, obtiene +2D extra en combate, dominación o negociación contra el resto del grupo vencido. Lidera un escuadrón.

EQUIPO: Yelmo, coraza, escudo, estandarte o similar que sirva de distintivo frente al resto del clan. Purasangre de batalla.

3 - LEGIÓN HIBRIS

Algunos corredores son seleccionados personalmente por las reconquistadoras para servirles como séquito personal. A estos miembros se les llama Legión Hibris, y su compromiso ya no está relacionado directamente con la reconquista, sino que se deben a su reconquistadora. Si ella cae en desgracia, los legionarios quedan desamparados y vuelven a su anterior puesto dentro del colectivo si lo desean. Poseen un estatus superior tan solo por estar en contacto directo con una de las lideresas del clan, y por ello son admirados por el pueblo. Sus gestas se cuentan durante generaciones y sus logros hacen grande a su reconquistadora.

REQUISITOS: CUE + Combate cuerpo a cuerpo 6 o AGI + Proyectiles 6, Aliados 2, Recursos 3. Ganarse el favor de una reconquistadora.

RESULTADO: Mientras sea Legión Hibris el nuevo miembro asciende a Renombre 4. Su puesto como legionario quedará ligado al de la propia reconquistadora. Si esta cae en desgracia o muere, se pierde el rango de legionario hasta que pueda ganarse el favor de otra reconquistadora. Al perder su posición como legionario pierde 3 en Renombre.

EQUIPO: Insignia personal de la reconquistadora a la que sirve. Cuchillo voltio significado.

PURASANGRE HIBRISPANO

La raza de caballos hibrispanos es única en el mundo por su capacidad de aprendizaje. Solo aquellos que demuestran su valía se ganan el derecho de montar uno.

1 - NOVIA

Desde que aprende a hablar, la niña aprende que los africanos son el enemigo. Las historias contadas por teixidoras ancianas de hombres de piel oscura que se cuelan en las casas para raptar a niñas les forja el carácter durante su infancia. Antes de entrar en la adolescencia ya han asumido su rol de elegidas para la ceremonia del Ksham en la que compiten entre ellas. La mayoría llegan recomendadas por los intercesores, aunque puede presentarse cualquiera.

REQUISITOS: Niña menor de doce años.

RESULTADO: -

EQUIPO: -

2 - SABIA

La novicia ha superado el ritual de la cueva y ahora renace frente a su pueblo como una sabia. Ahora recuerda toda una vida, la cual le será de ayuda para prever situaciones futuras. Su primera obligación como sabia será encontrarse con teixidoras y eruditas para rememorar el futuro. En el clan es protegida y tratada con respeto.

REQUISITOS: INT + Leyendas 4, INT + Concentración 4 o INS + Primordial 4, PSI + Fe o PSI + Voluntad 4.

RESULTADO: Acceso a los niveles superiores del panóptico del tiempo. +1D para resistir efectos nocivos del Argus.

EQUIPO: Tiene acceso al arsenal del colectivo, pudiendo elegir una de las armas dependiendo de sus logros.

3 - ERUDITA

La lectura del futuro cada vez tiene menos secretos para ella. Las tomas de Argus se hacen cada vez más frecuentes. Participa en las predicciones, así como en la elaboración de la historia a través de confesiones de otras sabias.

Aprende pronto que, si quiere continuar por ese camino, debe desarrollar su conocimiento en medicina para desintoxicarse de sepsis. Muchas no llegan a teixidora y caen en las garras de la quemazón, cruzan las fronteras de su pueblo y se unen al ejército del elemental.

REQUISITOS: CAR + Arte 6, CAR + Conducta 4, INT + Leyendas 6, INT + Ciencia 4, INT + Medicina 4, INT + Concentración o INS + Primordial 6, Renombre 3, Secretos 3

RESULTADO: Tiene acceso a niveles medios del panóptico del tiempo. +1D para resistir efectos nocivos del Argus.

EQUIPO: -

4 - TEIXIDORA

Como líderesa espiritual del colectivo, tiene la última palabra en cuanto al desarrollo de sabias. Se reúne periódicamente con otras eruditas y teixidoras y tejen el intrincado tapiz del tiempo. El Argus se convierte en su aliado más importante, guiándole a través del nouménio y ofreciéndole visiones del futuro que solo unos pocos conocen.

REQUISITOS: CAR + Arte 8, CAR + Expresión 6, INT + Leyendas 8, PSI + Fe o PSI + Voluntad 6, INS + Empatía 8, Autoridad 3, Renombre 3, Secretos 5

RESULTADO: Tiene acceso a todos los archivos. Teje tapices donde plasma visiones del futuro. +2D para resistir efectos nocivos del Argus. No pueden tener familia.

EQUIPO: Hábito bordado de teixidora.

3 - Matriarca

Las sabias de escuadrón descubren que su misión en su nueva vida va mucho más allá de salvar batallas aisladas. Sus recuerdos y los de sus hermanas pueden encajarse para crear el plan perfecto que ayude a ganar terreno a esos africanos. Se forman en estrategia militar y política para hacerse cargo de una o varias aldeas mientras siguen perfeccionando su técnica de combate. A partir de ahora no necesitará protección.

REQUISITOS: CUE + Combate cuerpo a cuerpo 8 o AGI + Proyectiles 8, CUE + Resistencia 6, CAR + Liderazgo 6, PSI + Astucia 4, PSI + Fe o PSI + Voluntad 6, Autoridad 4, Renombre 3

RESULTADO: Tiene plenos poderes en su asentamiento. +1D para resistir efectos nocivos del Argus.

EQUIPO: Recibe un cuchillo voltio o arpón.

4 - RECONQUISTADORA

Las conquistas a su nombre serán recordadas por todos los hibrispanos durante décadas. Las historias de media noche de los africanos rezan su nombre para inculcar el odio y el miedo a la mujer que pretende invadir los hogares de al-Ándalus. Ese día se acerca, porque nada es capaz de detener a una reconquistadora. Cuando no están dando ejemplo en la primera línea de batalla, se encuentran gobernando los grandes centros de corredores de Hibrispania mano a mano con las teixidoras. Estas actúan como consejeras y transmisoras de las necesidades del pueblo que protegen, pero también son observadoras. Una reconquistadora debe ser infalible. Si flaquea, será destituida por el consejo de teixidoras y estandartes y otras reconquistadoras.

REQUISITOS: CAR + Liderazgo 10, INT + Concentración 8 o INS + Primordial 8, PSI + Dominación 6, PSI + Astucia 8, Aliados 3, Autoridad 5, Secretos 3, Renombre 5, Recursos 3

RESULTADO: Cualquier reconquistadora gana Recursos 6 con el colectivo mientras se mantenga en el puesto como tal. Puede disponer de comandos EKO y liderar escuadrones. +2D para resistir efectos nocivos del Argus.

EQUIPO: Tiene acceso al depósito y arsenal de The initiative.

0 - RENEGADA

Cuando una sabia decide continuar su camino por su cuenta, ya sea en favor del colectivo o no, se convierte en una renegada. Han decepcionado al colectivo rompiendo su juramento o robando un tapiz. No tardarán mucho en enviar a un EKO a darle caza, ya sea viva o muerta.

REQUISITOS: Sabia. Haber traicionado al colectivo

RESULTADO: Al menos un EKO por nivel de Renombre le dará caza para traerla de vuelta o matarla.

EQUIPO: -

POTENCIALES

HIBRIS

El africano coge su cuchillo hecho de trozos de metal oxidado y se dirige hacia el guerrillero hibrispano. Sus imperfecciones simulan puntas de sierra muy afiladas. Pretende averiguar dónde esconden su madriguera al norte de Córdoba y, según su experiencia, el dolor es el camino más rápido. Los ojos hinchados del corredor y una mueca en su boca ensangrentada dicen justo lo contrario. Ese no es el camino.

Cada vez que un corredor gaste Ego al ser torturado podrá sumar +1D extra por nivel de potencial por cada punto de Ego gastado en la acción, llegando a suponer un aumento de hasta +9D sumados al máximo de +3D de Ego permitidos en dicha acción. Este potencial solo se aplica en tiradas de FUE + Resistencia o PSI + Voluntad.

NODO

REQUISITO: Sabia

La mayoría de sabias solo conocen lo que hubiese sido su vida futura en un complejo tejido que mezcla recuerdos de su vida pasada y lo que los corredores llaman «la segunda cáscara» o segunda vida. Hay sabias que pueden ir más allá, teniendo la facultad de echar un vistazo a otros tiempos, otras vidas, otros mundos, asomándose al tejido del tiempo para conocerlo de antemano. A estas sabias se las conoce como las nodo. Usan la quemazón para potenciar sus poderes y llegar a ver más allá. Algunos corredores dudan de que sigan siendo humanas después de todo.

Una sabia que consuma argus puede asomarse al futuro más próximo con la seguridad de saber qué ocurrirá en los próximos segundos. La sabia asume que un gran poder conlleva un alto coste. Solo ellas pueden simular los poderes de una pregnóctica gracias a la sepsis, pudiendo vivir las consecuencias de una de las líneas temporales y elegir repetirla o quedarse en esa línea temporal.

Cada vez que decidimos una acción, nos lanzamos al vacío de la incertidumbre. El usuario de este potencial lo hace con una red de seguridad, un salvavidas. Además de los efectos normales del Argus, con cada dosis la sabia podrá simular en su mente los próximos segundos con la posibilidad de hacer tiradas asociadas y ver sus consecuencias o hacer preguntas al director para agilizar el proceso. Por cada nivel de potencial la sabia podrá asomarse al futuro inmediato durante 1 segundo por nivel de potencial multiplicado por el nivel de la quemazón consumida. En combate sustituye los segundos por acciones según el nivel del potencial:

NIVEL 1: Ver el futuro 1 segundo por nivel de quemazón o 1 acción (Argus con al menos potencia 1-2).

NIVEL 2: Ver el futuro 2 segundos por nivel de quemazón o 2 acciones (Argus con al menos potencia 3-4).

NIVEL 3: Ver el futuro 3 segundos por nivel de quemazón o 3 acciones (Argus con al menos potencia 5-6).

NOTA PARA EL DIRECTOR: Usa este potencial con cautela e inteligencia. El jugador designará en qué momento activar el potencial. Desde ese momento y hasta

que termine la acción o acciones dentro del límite que establece el potencial, el jugador tendrá la posibilidad de ratificar dichas acciones o por el contrario deshacerlas y volver al punto de inicio. Esto afecta a todas las acciones de todos los personajes, escenas y del mundo en general, ya que se trata de echar un vistazo a cómo sucederán las cosas en el futuro más cercano. Si al finalizar las acciones que queden dentro del límite temporal del potencial, el jugador decide que le conviene seguir esa línea temporal, no realices de nuevo las pruebas que acabas de hacer; tómala como válidas y continúa con la escena.

Euxía decide salir tras el mostrador para enfrentar al pálido que se esconde tras las mesas. Ha consumido Argus de potencia 3. Su nivel del potencial es 2, por lo que podrá asomarse a las posibles consecuencias de sus actos durante 6 segundos (2 acciones). Se mueve rápidamente hasta alcanzar al pálido y comprueba que no le quedan más balas. El pálido ataca rápidamente a Euxía con un cuchillo, alcanzándole la garganta en un golpe fatal. Una de las líneas temporales ha sido agotada y Euxía regresa hasta antes de asomarse tras la barra. Ahora que en su mente ha visto qué sucederá, actuará de otro modo. Dispara su pistola al aire y grita al pálido ¡Sal de ahí y tira el cuchillo, sé que no te quedan más balas!

SOLTURA

REQUISITO: Vástago

Los corredores desarrollan su entrenamiento entre árboles, escarpadas cumbres y lugares resbaladizos. Algunos simplemente no logran sobrevivir, pero aquellos que superan el duro entrenamiento desarrollan un mayor nivel de reacción a acontecimientos imprevistos. Este potencial no les hace mejores sino más efectivos.

Un corredor con el potencial «Soltura» falla menos que aquellos que no han superado su duro entrenamiento. En pruebas de Atletismo, Resistencia, Vigor, Destreza, Movilidad y Sigilo puede cambiar un dado por nivel de potencial con resultado de 1 (pifia) por un fallo normal (2 ó 3).

TRAZADOR

REQUISITO: Vástago

El corredor mira al miedo de frente como a un obstáculo más. La excitación del combate le invade y le hace más fuerte, más ágil, más preciso. Atentos a cada movimiento, cada rama y cada piedra del camino, vuelan impulsados por la adrenalina corriendo por sus venas. Saltos imposibles, reversos, grimpeos o lachés son técnicas a las que están habituados los corredores.

Por cada nivel de potencial añade +1m de distancia de salto, correr por paredes o trucos similares de lo que normalmente se movería por su límite de CUE + Atletismo.

Además, si previamente decide usar este potencial en una defensa activa para esquivar, podrá añadir +1E a la tirada por nivel de potencial. Si decide activar el potencial para este uso, el usuario quedará tumbado a no ser que obtenga al menos 2DT en la tirada de defensa activa.

DÉJÀ VU

El entrenamiento con sabias y el haber combatido hombro con hombro junto a reconquistadoras ha acostumbrado a los corredores a predecir los movimientos del enemigo. Aquellos especialistas en presentir el futuro más próximo pueden reaccionar en el último momento para dar la vuelta a una situación desfavorable.

Este potencial permite repetir 1D de una acción por cada punto de potencial. Cada dado repetido tendrá un coste de un punto de Ego. Es posible activar este potencial incluso después de ver el resultado de una tirada enfrentada, pero nunca después de que el director de juego decida el desenlace de la acción.

PRESAGIO

REQUISITO: Sabia

Un presentimiento recorre la espina dorsal de la sabia. Ya ha vivido esto antes. Los músculos se tensan y un destello del futuro le muestra por un instante el camino a corregir.

Una vez estructurado el orden de actuación en iniciativa, una sabia puede decidir gastar Ego adicional para corregir su tirada, pudiendo invertir tantos puntos de Ego como niveles posea en este potencial, lanzando 1, 2 ó 3 dados extra a una tirada de iniciativa ya efectuada. El uso máximo de Ego seguirá limitado a 3 puntos, por lo que si ya se ha invertido Ego en iniciativa, solo se podrá aumentar esta inversión hasta los 3 puntos, quedando imposibilitado usar este potencial si ya se invirtieron los 3 puntos de Ego.

NOTA: Este potencial es acumulable con el de Reconquistador, permitiendo aumentar el gasto máximo de Ego por encima de 3. Sin embargo, los dados extra que provengan de dicho potencial solo se aplicarán a la prueba de iniciativa, mientras que los niveles en el potencial Presagio otorgan dados extra a iniciativa y acciones de combate.

RECONQUISTADOR

Los ojos encendidos del guerrillero miran de frente al enemigo africano, la sabia guía a su escuadrón hasta el desfilarero en el que emboscarán a los azotadores y el intercesor convence a los hibrispanos en Córdoba para que se levanten en armas contra su señor. Cada corredor se entrega en cuerpo y alma al ideal de la reconquista y le define. Ya no es más un individuo sin un objetivo, sino que entrega su vida a la causa, creyendo con firmeza en su fin último: la expulsión del invasor de su amada tierra, Hibrispania.

Toda acción que vaya encaminada a favorecer en primera o última instancia a la reconquista, permite al corredor entregarse al máximo. Cuando un corredor lucha por su tierra, ya sea eliminando a un azotador, asesinando a un neolibio o tejiendo un tapiz, aumenta el límite máximo de Ego que puede invertir en una acción en un punto por nivel del potencial. Además, recupera un punto de Ego por nivel del potencial cada vez que elimina a un enemigo africano, teje un tapiz o tiene éxito en una acción por la reconquista.

NOTA: Emplear Ego en una acción que no sea de combate es una regla opcional acordada por algunos grupos de juego. En este caso se proponen varias acciones donde este potencial tendría efecto. Si la decisión de tu grupo es seguir las reglas oficiales de Degenesis, limita este potencial al combate y a casos en los que hay algo en juego.

PARA LOS MEJORES CORREDORES
LAS BARRERAS SOLO SON
OTRO TIPO DE SUPERFICIE

[GASLANDS]



UCHILLO VOLTIO

E S T E R E O T I P O S

ANABAPTISTAS

No podemos creer todo lo que dicen los jehammedanos, pero en todo caso parece que lo mejor es alejarse de ellos.

ANUBIANOS

Es una pena que estemos en bandos opuestos, pues su relación con el elemental es parecida a la nuestra. Aunque parece que son los menos favorables a continuar con el conflicto, siguen siendo nuestros enemigos.

APOCALÍPTICOS

No tienen un propósito como nosotros. Su único fin con la quemazón que afanan es traficar con ella. No podemos permitir semejante ultraje a la reconquista.

AZOTADORES

Queman y arrasan nuestra tierra, asesinan a nuestra gente y explorian nuestras riquezas. La sangre vertida por hibrispanos en el campo de batalla será compensada con creces con la sangre de azotadores. La justificación de su invasión es fútil, su gente será exterminada.

CHATARREROS

Llevan la fábrica de munición en León y por ese motivo son aliados. A veces se les encargan reparaciones de nuestros Sagur-I y algunas mejoras a las armas.

CLANES

Aunque sus líderes gobiernan Madrid y otras plazas hibrispas, deben templar el apoyo que tenemos de la gente si quieren seguir ostentando el poder político.

CRONISTAS

Usan tecnología para simular el acceso al conocimiento. Si tan solo supieran cómo acceder a él a través del noumeno, no perderían el tiempo en el Clúster.

HELLVÉTICOS

Protegen su tierra como nosotros. Pero los hibrispanos nos aman, a ellos no.

J E H A M M E D A N O S

Nuestros hermanos. Sangramos hombro con hombro en el campo de batalla, pero sus creencias producen fricciones entre nuestros clanes.

JUECES

Su sistema parece eficaz. Quizás cuando culminemos la reconquista nos fijemos en ellos para aplicar la ley.

MATADORES

Buscan su propio beneficio. Pero están de nuestro lado en esta guerra.

NEOLIBIOS

Mientras la garra hiere el cerebro maquina. Son los malditos ricachones que envían a los azotadores para robarnos nuestra tierra. Envenenan las conciencias de los hibrispanos en al-Ándalus.

PÁLIDOS

Aparentan estar de nuestro lado, pero nunca te puedes fiar del todo de una rata. Viven en el norte, bajo tierra.

SPITALIANOS

Toleramos su presencia porque son los únicos capaces de limpiarnos los excesos de quemazón. Pero sabemos cuáles son sus oscuras intenciones para con las pregnócticas.



ISAURA

Cultura: Hibrispania
Concepto: El Fanático
Colectivo: Corredores (Vástago)

Hace un año que dejó atrás el rechazo de la pregnóctica en la cueva para convertirse en sabia. Entonces decidió seguir el camino del vástago para acercarse a más a sus heroínas: las reconquistadoras. Ha superado las pruebas físicas y su nivel de puntería está por encima de la media. El colectivo le ha concedido el honor de portar un cuchillo arpón, que Isaura usa con donaire y soltura.

Han llegado informes tuyos hasta Nereide, la reconquistadora de Huelva. Le siguen de cerca para ver su evolución. Si asciende a guerrillera, pronto estará bajo su mando como legionaria.

ÓRGIVA

Cultura: Hibrispania
Concepto: El Gobernante
Colectivo: Corredores (Reconquistadora)

Se ha ganado a pulso ser reconquistadora. La mitad izquierda de su cara está abrasada por el fuego de la deflagración de una granada. Su ojo izquierdo está destruido, pero corren rumores que cuentan que con él puede ver el futuro.

Desde Madrid, Minerva le ha declarado la guerra a Órgiva. Según la versión mesetaria, la reconquistadora ha sobrepasado el límite tolerable por los correderos al masacrarse a la población de Gernika. Como consecuencia ha sido declarada renegada.

Sin embargo, sus fieles siguen confiando en ella. Incluso se rumorea que algún comando EKO enviado para acabar con Órgiva ha decidido unirse a sus filas.

TORIBIO

Cultura: Hibrispania
Concepto: Borca
Colectivo: Corredores (Intercesor)

Amigo personal de Anwar, el taifa de Sevilla, sabe que esta guerra no terminará con un bando ganador. Ambos perderán.

Las teixidoras le encargaron vigilar y esperar instrucciones para secuestrar a una chica: la hija de Anwar. La quieren convertir en novicia y que se someta al Ksham. Al parecer esas chaladas están convencidas de que una niña de piel oscura liderará al colectivo hacia la victoria. Qué sabrán ellas de lo que significa para un padre perder a una hija.

Toribio es padre de tres, y una de ellas está bajo tutela de Anwar. La entrega de su hija fue condición sine qua non para establecer relaciones entre ellos. Sabe que si la hija de Anwar es secuestrada, su propia hija sufrirá las consecuencias.



The background of the image is a dark, smoky sky filled with glowing embers and fire. In the foreground, a hand wearing a leather gauntlet holds a torch, its flame casting a bright glow. Below the hand, a silhouette of a figure stands in a smoky, apocalyptic landscape. The overall atmosphere is dark and dramatic.

CAPÍTULO

NÉMESIS

4

CRONOLOGÍA

ESCATÓN

- 2073** Un gran meteorito cae al sur de Toledo provocando el caos en toda la submeseta sur de la península ibérica. El impacto provoca la destrucción de la vida en un radio de más de 200 kilómetros desde el epicentro. El gabinete de crisis se establece en Barcelona. Se pide ayuda a los países aliados, pero nadie responde. Todos los gobiernos salvo el de Alemania caen a su vez en cuestión de semanas. La nube radiactiva de polvo oculta el sol durante años, impidiendo que crezca la vegetación y matando a los animales. Muy pocos serán los supervivientes que inicien la reconstrucción de lo que queda de la civilización.
- 2074** El Consorcio continúa con su proyecto de darwinismo social en la península. Parece que solo la metrópoli de Tacoma ha sobrevivido al caos y la posterior devastación surgida tras el impacto del meteorito. Barry Nyle, antiguo miembro del Grupo de Recombinación, dirige el Instituto Arboria, un centro psiquiátrico de experimentación con pacientes reales. Su influencia en Tacoma es fundamental para entender la sociedad que la compone, con un control casi total de sus ciudadanos. El «Nylehismo» como corriente filosófica y de pensamiento es la que configura la vida en Tacoma. Mientras tanto, el Grupo de Recombinación solo puede seguirle la corriente al doctor Nyle dentro del Consorcio.
- 2083** Un proyecto conjunto entre el Grupo de Recombinación y Arboria logra desarrollar mejoras sustanciales en el reemplazo de órganos y miembros humanos. Sin embargo, la copia de información sináptica aún está en fase de pruebas. La programación de organismos basados en el silicio para el desplazamiento temporal se desarrolla con éxito. Comienza la última fase de experimentación de esta locura: viajar en el tiempo.
- A finales de año, Tacoma, la última urbe del Consorcio, cae por causas desconocidas, pero Arboria aún tiene tiempo para desarrollar la primera fase de experimentación en hongos, lo que da lugar a lo que posteriormente serán los hongos Magnetium y Querbrantaalmas (entre otras especies).
- 2119** El efecto invernadero ocasionado en toda Europa por la caída de los meteoritos provoca un fuerte cambio climático. En el norte de Europa la barrera de hielo conquista las islas y penínsulas de Escandinavia y Bretaña; en África, el desierto deja paso a un clima más benigno donde crece nueva flora; en la península ibérica arrecian las lluvias torrenciales. Lo que en Hiberispania antes eran desiertos, ahora son bosques y junglas. Estos cambios globales producen asimismo variaciones en el eje de la Tierra.
- 2142** Se produce el primer gran cambio en el campo magnético de la Tierra. Algunos árboles aparecen marca-

- dos con extraños símbolos en sus cortezas.
- 2263** **SEGUNDA OLEADA** La oleada de los doscientos se levanta en los dispensadores del norte una década antes de lo previsto, aunque su condicionamiento memético parece no haber variado en nada. Su líder, Nikka, pone en marcha el plan preestablecido: unir a la dividida sociedad ibérica en un solo mando para asaltar África. Aunque el plan original era llegar hasta El Cairo, las disensiones en el seno del grupo provocan el desastre de Argel.
- 2265** A pesar de la división de opiniones, los ambiciosos españoles ocupan los pozos petrolíferos del norte de África durante los próximos cuatro años, traicionando así la hospitalidad local. El 21 de diciembre Nikka desaparece. No se vuelve a saber nada más de ella.
- 2269** **LA JUSTA RETRIBUCIÓN** El León despierta finalmente y expulsa a los invasores más allá del paso de Gibraltar. Los africanos persiguen a los españoles hasta su propio hogar, cazando y masacrando a los pieles blancas. Las ciudades caen una tras otra bajo el vengativo fuego africano. El asedio de Madrid es el último objetivo. Si ganan esta batalla habrán ganado la guerra. Los responsables de traicionar la confianza de los africanos ahora huyen hacia el norte abandonando al resto de la población a su suerte.
- 2270** **EL INCIDENTE DE LA ESPIRAL** Algo ocurre en varios puntos de Hiberispania. Todas las niñas cercanas al triángulo de las pronósticas son atraídas a sus cuevas, dando lugar al primer Ksham. Cuando vuelven, el alivio y la alegría de sus familiares son interrumpidos por el descubrimiento del primer suceso de la espiral.
- La dispar relación de fuerzas entre africanos y españoles presagia una aplastante victoria de los invasores, pero los koms caen en todas las trampas de los escasos defensores de Madrid. Algunos rumores pronto apuntan a que estos últimos han tenido alucinaciones con gentes de otras épocas y sonidos de lugares que no estaban ahí. No mucho después se extiende la noticia de que los españoles han sellado un pacto con los aberrantes. A partir de entonces se les conocerá como «hibrispanos».
- 2272** A pesar de la derrota, los africanos ven en esta tierra un lugar acogedor en el que vivir y deciden quedarse en el sector que aún dominan. Trazan una línea en el mapa: al norte, los fanáticos hibrispanos; al sur, la bella al-Ándalus, su nuevo hogar.
- 2303** Batalla del manzanillo. Los hibrispanos empiezan a descubrir nuevas técnicas de guerra basadas en venenos extraídos de plantas y estrategias consistentes en la acción rápida y contundente de un pequeño número de guerrilleros dotados de gran movilidad. Los rangos de los corredores cogen forma. Los azotadores se mantienen lejos de Madrid durante dos años.

Entré completamente fascinado. Cogí el volumen de un montón cubierto de polvo y lo ojeé al azar. Temblé al leer aquellas extrañas palabras que parecían guardar algún secreto, un secreto monstruoso para aquel que lo descubriera. Despues, buscando al dios dormiente, solo encontré el eco de una risa.

Lo llevaba apretado bajo el abrigo, escondiéndolo como podía, mientras aceleraba el paso por las viejas calles de la ciudad. Volvía la cabeza a cada instante, con recelo. Nadie me había visto cogerlo y, sin embargo, una risa hueca seguía resonando en mi cabeza, dejándome intuir los profundos secretos que acechaban en aquel volumen que tanto había codiciado. El camino se me hacia extraño e interminable. A mi espalda, en la distancia, se oían pasos invisibles. Alguien se acercaba. Algo me acechaba.

Quizás algún día tú también lo escuches

LOS SECRETOS DE ARBORIA
y de entre los legados fragmentados del profeta loco, las respuestas vinieron a nosotros. Desde más allá del tiempo nos hablaron de una tierra más allá del suelo. El sol se asoma allí. No más brillante que una estrella, pero sus moradores no necesitan de su luz. Ellas temen otros sentidos más sutiles y no ponen ventanas en sus templos ni en sus moradas. En los recónditos secretos de este manual se guardan enigmas inconfesables sobre seres que moraron en Consortium, entidades a los que ellos, con su vasto poder y entendimiento, temen y respetan, como los humanos harían con sus propios dioses, pues en los confines de Arboria aguardan dormidos los restos del dios Naamán.

Discordancia

Se levantan allí impotentes ciudadelas con torres construidas en argamasa y piedra. Ríos de aguas oscuras fluyen bajo misteriosos puentes. Si de entre los mortales solo uno de nosotros tuviera la oportunidad de pasearse por sus parajes, si de algún modo lograra aún tenerse lo suficientemente cuerdo como para decir lo que ha visto, sin duda de entre todos los horrores y maravillas de sus desiertos, bosques y pantanos, la primera visión que nos describiría desde los confines del tiempo inabordable sería el poder evocador de los hongos del Nacimiento.

Pero ¿qué es el Nacimiento? ¿Qué se crecen esconden sus hongos? Antiguos escritos afirmaban que Consortium tenía tres ciudades. Tacoma es la única de nombre conocido, protegida por un elevado amuro y gobernada por la imponente pirámide de Arboria. Sus otras dos ciudades gemelas, eternamente sumidas en total oscuridad albergan en su superficie interminables y pétulos lagos en los que chapotean y se consumen apareciéndose sin control criaturas informes que no paran de gritar de dolor. Seres imposibles e incomprensibles para el intelecto humano. Podrían ser aberraciones del elemental en discordancia, pero de esto nadie se sabe con certeza.

Enigma

La llave y la puerta. Conoce el pasado, el presente y el futuro. Pues todo es uno en el uno. No pronuncies su nombre en voz alta...

Nemesis

La diosa de los mil rostros. Mensajera de la oscuridad. Si escuchas el sonido de las marinas, corre...

La Mujer de las Montañas

Primer motor del caos. La antisaga de la creación. Con su morada aguarda sonando y en sueños nos contraría a todos algún día.



2367 La zona levantina es ocupada por los africanos. Desde este lugar partirán escuadrones de la muerte para eliminar pequeñas poblaciones donde los corredores están presentes, y el africano avisa: si hay corredores, habrá muerte. Algunas poblaciones temen al león y expulsan a los pocos corredores.

2392 Cae la zona sureste de Portugal. Los corredores pasarán treinta años intentando frenar el avance del León hacia el norte sin éxito.

2422 Hallazgo del arsenal de The Initiative. Decenas de Sagur-I son repartidas entre los héroes y líderes de los corredores.

2479 Durante unos minutos el viento deja de soplar y las nubes parecen estáticas en el cielo. Las marcas de los árboles se distorsionan y transforman. Esa misma noche todas las aspirantes que acuden a la ceremonia del Ksham son convertidas en sabias. Serán la respuesta de las pregnócticas a las conquistas y saqueos de los africanos al norte de al-Ándalus.

2585 Una leyenda recorre Hibrispania de norte a sur: una reconquistadora a la que llaman la Campeadora recluta jóvenes y los entrena para asediar Córdoba. Algunos dicen que fue hija de hibrispanos que se rebeló contra el yugo africano. Su ejemplo enciende los corazones de los corredores que la toman como una de sus líderes y la siguen al frente de batalla.

2589 Córdoba es tomada por la Campeadora, que convence al sometido pueblo hibrispano para levantarse en armas contra los africanos. Aquellos más críticos y desafectos se quejan de que hace siglos que son tan ciudadanos como cualquiera que tenga piel oscura,

pero la mayoría se une a la rebelión. La Campeadora ajusticia a los renegados que han vendido su honor por unos dinares africanos y un lugar seguro junto al León. No hay piedad para ellos.

2590 Córdoba vuelve a manos africanas. Sin embargo, el jeque Jaafar ya no confía en nadie. Ahora solo se aventura fuera de su palacio cuando no hay más remedio mientras mira con preocupación las esquinas de cada calle y desconfía de todos sus siervos, especialmente de aquellos de piel blanca.

2593 Una nueva lideresa ha nacido en el sur. Nadie conoce su verdadero nombre. Se hace llamar «Órgiva», localidad en la que nació y vivió como esclava de los africanos. Es una astuta reconquistadora que se afina en la zona de Levante, donde sus seguidores se cuentan por centenares. Encabezó la reconquista de Almansa y ahora dirige la villa desde su fortaleza. Desde allí organiza y dirige incursiones de escuadrones de corredores en territorio africano.

2594 La reunión de sabias en Madrid se cierra con rumores de ruptura de las relaciones entre Madrid y Almansa, confirmados tras el regreso de Órgiva a la localidad levantina. Algunos comienzan a llamar «renegados» a los almanseños.

A finales de año llegan a Madrid noticias terribles: el pueblo de Gernika ha sido arrasado por completo. No se sospecha de los africanos; ningún rastreador ha dado la alarma. Todas las señales apuntan hacia Órgiva y su escuadrón de renegados. ¿Han sido capaces de asesinar a sangre fría a niños y ancianos sin piedad? ¿Por qué?

CAMPEADORA

RENEGADOS

2595

Desde Madrid, Minerva ha sentenciado a los almanseños, pero los comandos EKO enviados contra los renegados fracasan estrepitosamente. No será la única disensión dentro del colectivo.

Los pálidos del norte comienzan a salir de sus búnkeres para integrar pequeñas comunidades y tratar de adaptarse a la sociedad hibrispana, aunque nadie sabe realmente por qué. Algunos incluso se interesan por el proceso de reconquista hibrispano y se unen a sus filas. Este movimiento transversal integra ahora a los pieles blancas de los pálidos con los pieles oscuras de los kifos.

Desde Madrid comienzan los preparativos a gran escala para la reconquista de Córdoba, aunque Jaafar lleva años preparándose para ello mientras teme una rebelión de los hibrispanos en territorio andalusí. Al mismo tiempo, escuadrones de azotadores asolan las poblaciones más indefensas al norte del dominio del León. A pesar de la previsible superioridad africana, las fuerzas están ahora más igualadas que nunca. Desde el sur se oye el rugido del León, mientras que en el norte resuena la leyenda patriota hibrispana que llama a la reconquista. Los aberrantes observan desde el tiempo y la distancia. La batalla final por el control de Hibrispania está cada día más cerca.

GAIA COPY

ID= #2105
CONTRASEÑA=*****
ACCESO NIVEL 1
ACCESO NIVEL 1

ACCESO CONFIRMADO

RASUL

¿Sabes qué es lo que menos me ha sorprendido tras haber despertado? La confirmación de que la humanidad no es capaz de confiar en la vida que no conoce. El ego empuja a los humanos a creer que cualquier conciencia va a ser tan despiadada como la suya. Siempre disparan primero. Da igual qué desastre les asole o intente reiniciarles: su espíritu está corrupto.

¿Acaso los europeos tienen conciencia? Reaccionan como si fueran una plaga. Están dominados por el Ba.

Claro que son conscientes. Al menos los cabezas rapadas. Ninguna plaga es tan inteligente: Ningún ente inconsciente ha roto jamás los esquemas de la humanidad de la forma en la que lo ha hecho el Elemental. Ni siquiera Getrell. ¡Ja! Qué más quisiera. Tantos planes... para nada. Es increíble cómo la soberbia puede inundar una mente.

No pudo prever todo lo que finalmente ocurrió, pero nosotros podemos darle un nuevo sentido a su plan. Después de todo, podríamos llegar a ser uno.

No será fácil conseguir que se desprendan de la identidad que conocen. Es cierto. No se

Es cierto. No será fácil. Pero es inevitable.



THE **ARBORIN** INSTITUTE

NOMBRE: Barry Nyle
EDAD: 46
CARGO: Jefe de sección.

ПЛ 21-70-013-86, РД 34.04.507
Химический комбинат № 16
План цеха по первичной
переработке нефти





SELVA HIBRISPANA

N



E

S

MADRID

2595 D.C.

HACIA LAS CUEVAS

HACIA SALAMANCA

RÍO MANZANARES

SELVA HIBRISPANA

HUMEDALES

HACIA LAS CUEVAS

ALTO MADRID

MALASAÑA

EMBAJADORES

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

BAJOMADRID

HACIA VALLADOLID

HACIA BURGOS

CASTELLANOS

22

21

23

27

28

25

26

24

29

JEHAMMEDANOS

EL MORTALAZ

ARROYO
VALNEGRAL

HUMEDALES

HACIA CÓRDOBA

20

20

21

22

23

ALTOMADRID

MALASAÑA

01. SANATORIO SPITALIANO
02. CAMPAMENTO DE REFUGIADOS
03. ARTIFICIEROS
04. SALAS DE ENSAYO
05. DEPÓSITOS DE PÓLVORA
06. LA CASA CUARTEL

EMBAJADORES

07. PALACIO REAL
08. PLAZA DE EJECUCIONES
09. LA MAGISTERÍA
10. LA GRAN VÍA
11. JARDINES AFRICANOS

SOL

13. EL TEJO
14. LA ESPIRAL
15. PLAZA DE LA RECONQUISTA
16. PASEO DE RECOLECTORES
17. CASA DE ACOGIDA
18. GRANEROS
19. FÁBRICA DE CRISTALES

BAJOMADRID

CASTELLANOS

20. LAS VENTAS
21. LA VERÓNICA
22. EL ENVITE
23. AVENIDA DE LA CASTELLANA

JEHAMMEDANOS

24. SIETE CALDAS
25. PLAZA DEL SACRIFICIO
26. CALLE MATARIFES
27. EL DESOLLADERO
28. TEMPLO DE JEHAMMED

EL MORTALAZ

29. RENIDEROS

HACIA CUENCA

PASADO, PRESENTE, FUTURO



DIGENESIS

SQUIRREL PRODUCTIONS

