

# Introducción



¿Qué han de temer realmente los muertos? ¿Cómo puede empeorar la vida al acabar?

El **Libro del Olvido** responde a esa cuestión múltiples veces.

Muchos Sin Reposo cometen el error de ver su forma de vida como una segunda oportunidad, donde la esperanza es eterna, y hay una forma de inmortalidad al alcance de la mano.

Pero pronto se desengañan ante tal ingenua noción.

La Sombra de un wraith es el comienzo. Esa voz en tu cabeza que te empuja a fines egoístas, maliciosos, abusivos y, a veces, asesinos. La Sombra quiere atormentarte y controlarte, empujarte más allá del límite a un estado donde realmente le pertenezcas.

Los Espectros, aquellos wraiths que cayeron al Olvido, sucumbieron a la Sombra o abrazaron voluntariamente sus naturalezas más oscuras) se suman al terror de ser uno de los Muertos Sin Reposo. Convertirán tu existencia en una pesadilla perpetua, te hostigarán, te maltratarán y te arrastrarán con ellos.

Un wraith puede buscar santuario en Estigia, pero la amenaza de que la Jerarquía te identifique como inútil y ordene que forjen tu alma para ser mobiliario, un ladrillo, una obra de arte, una pieza de maquinaria o un arma está siempre presente.

Aventurarse más allá de las Necrópolis tampoco es garantía de seguridad, ya que la Tempestad supone la certeza de los horrores de climas extremos. Necesitarás las habilidades de un Barquero capaz para sobrevivir a un viaje en el antiguo Mar de Sombras.

Más allá del Reino Oscuro de Hierro de Estigia existen los Reinos Oscuros de Marfil, las Tierras del Espejo, etc. Bajo todo ello yace el Laberinto, esperando. Sus espantosos moradores aguardan a escapar o tentar a los wraiths perdidos a entrar en él.

Los muertos tienen muchísimo que temer. La vida *puede* empeorar tras terminar.

Este libro te muestra cómo.

- **Introducción.** Es lo que estás leyendo ahora mismo.
- **Olvido en el Alma: Sombras.** Siempre hay algo más que decir sobre la Sombra. Aquí encontrarás algunos nuevos Arquetipos, nuevas Espinas y un nuevo sistema de Espinas colectivas, en el que múltiples Sombras comparten su poder para moldear el Inframundo a su alrededor.
- **Máquinas en los Fantasmas: Forja de Almas.** El negocio de convertir almas en objetos es uno de los rasgos más distintivos y controvertidos del Inframundo. Este capítulo aporta claridad, consejos y mecanismos para cada paso del proceso desde reunir materias primas a generar productos acabados y muestra la cultura de quienes se encargan de la forja, sus diversas técnicas especiales y algunos ejemplos de todo ello en la práctica.
- **En la Boca del Lobo: Espectros.** ¿Qué es un Inframundo sin sirvientes del Olvido? Tenemos nuevas Castas que incorporan al juego aspectos de folclore fantasmal y narrativa de horror, algunos nuevos Arcanos Oscuros para hacer mucho más desagradables a quienes los esgrimen, consejos



sobre cómo usar todo eso y un buen vistazo a los cultos que los Espectros forman para perseguir sus diversos objetivos. Encontrarás antagonistas detallados (sus historias, métodos y objetivos) listos para usar en tu crónica. También tendrás el primer vistazo en detalle al difícil y peligroso trabajo de redimir Espectros.

- **El Viento Eterno: La Tempestad.** El Inframundo pone muchos desafíos en el camino de los wraiths que tratan de sobrevivir, y conlleva mucho esfuerzo individual y compartido seguir adelante. Este capítulo tiene nueva información sobre tormentas, hasta los Grandes Maelstroms, cómo actúan ahora y el legado que han dejado pasadas tormentas, el trabajo de morar en medio de la Tempestad y la clase de problemas que pueden superar a los wraiths en las Tierras de las Sombras junto con lo que los wraiths pueden hacer para prepararse y responder. **Wraith** es un juego de drama y mucha aventura además de tragedia, horror e introspección y este capítulo ayuda a aportar todo el espectro emocional de forma más vívida a tu crónica.
- **El Laberinto.** Los confines más profundos del Inframundo son fascinantes, pero a veces parecen demasiado formidables para que los personajes los exploren. Este capítulo aborda el desafío al añadir detalles y variedad a lo que se sabe sobre cómo funciona el Laberinto, incluyendo oportunidades y complicaciones nunca antes sospechadas, información sobre los wraiths que más frecuentemente lidian con el Laberinto y sus amenazas y un grupo ya listo de devotos luchadores contra el Olvido que justo puede necesitar la ayuda de tus personajes.
- **El Reino Oscuro de Marfil.** Para los fantasmas de Europa y América siempre ha sido difícil ver qué pasa en el Inframundo africano, su gente y sus otros habitantes. En este capítulo, aprenderás más sobre el Inframundo africano por medio de las historias de wraiths africanos, incluyendo historias de creación (y su legado en la actualidad); las redes que unen el continente; momentos cruciales, términos históricos y las elecciones que moldean el Inframundo actual; y cómo interactúan los fantasmas africanos con los fantasmas de la diáspora africana.
- **Reinos Oscuros de las Américas.** Antes de que los invasores europeos llegaran a las Tierras de la Piel o de las Sombras, los continentes americanos eran hogar de cientos de sociedades vivas y varios grandes imperios de Muertos Sin Reposo. Las plagas y el genocidio desataron horrores sin igual, pero no destruyeron todo en su camino. La gente de las Primeras Naciones pervive y algunos de ellos entraron en el más allá con asuntos pendientes. En este capítulo, descubrirás cómo eran los Reinos Oscuros de Oro, Pedernal y Obsidiana cuando chocaron con las fuerzas estigias y lo que queda de ellos ahora. Hay mucho más teniendo lugar en las oscuras costas de este mundo de lo que la mayoría de wraiths estigios sospecha.
- **El Reino Oscuro de Swar.** Aparte de la ciudad de Svarga, las tierras del Sudeste Asiático más allá del control del Reino Oscuro de Jade apenas han sido descritas con detalle hasta ahora. Este capítulo abarca la compleja historia de la región antes de entrar en contacto con los conquistadores europeos y después de ello, los singulares paisajes y las capas de Tierras de las Sombras de las que ni Swar ni Estigia tienen sospechas. Hay formas de que todo esto entre en juego para wraiths europeos y americanos, así como para wraiths del Sudeste Asiático, porque está más al alcance de la mano de lo que podrías haber supuesto.
- **Las Tierras del Espejo.** A ambos lados del Manto, culturas, naciones, visiones del mundo e incontables individuos se han unido de formas complejas y en constante evolución en el Caribe. Las Tierras del Espejo, el Inframundo caribeño, están marcadas por esta enredada y a menudo trágica historia, y los wraiths y Espectros han ideado soluciones innovadoras para los problemas distintivos a los que se enfrentan.
- **Apéndice: Necrópolis.** Descripciones detalladas de lugares interesantes y la gente que encontrarás ahí son de gran ayuda para Narradores y jugadores. En este apéndice encontrarás un amplio estudio de la Necrópolis de Seattle y sus singulares circunstancias, y vistazos más breves a lugares donde cobran protagonismo una miríada de desafíos.