

JOTUM

Herederos de los Olvidados

Los Jotum son la liberación forzada del Legado de los Primigenios. Filtrado a través de la jaula dimensional, los Jotum son creados para acabar con el avance de los otros Olvidados y su obsesión con destruir la humanidad, así como parar las locas iniciativas de Dämon, causante directo de la llegada de los Naekronitas a nuestro plano. Se dice que también han llegado para conquistar la Tierra y devolverla a sus legítimos dueños, pero su prioridad es limpiar el posible reino de otros Olvidados.

Elegidos al azar entre aquellos humanos que cumplieran los requisitos del Legado, los Jotum aparecen en escena como justicieros elegidos para actuar en las sombras, alejándose de la humanidad y de sus nuevos conflictos sobrenaturales relacionados con la evolución. Sin embargo la unión entre éstos últimos y Dämon hace que de manera obligada acaben cruzando sus destinos.

Tratados en muchos casos como sobrenaturales (siendo incluso agrupados con EVOs), los Jotum han descubierto la posibilidad de pactos o alianzas con estos rebeldes con tal de encauzar su causa a un fin con éxito. Aunque puedan entender el movimiento de los Xtraídos contra Vooshnar, los Jotum solo buscan un enfrentamiento directo contra las amenazas, por lo que no es de extrañar verlos en grupos de villanos siempre y cuando el cauce de sus proyectos sea común.

Procedencia

Si bien un buen número de los Jotum conocidos proceden de las regiones del norte de Europa, se sabe que existen otros de origen africano, sudamericano e incluso aborígenes australianos. El patrón que se repite en los diversos Jotum es el de aparecer en los sucesores

de lo que un día fueron grandes civilizaciones. En el caso de los Jotum noruegos (que son los que aportan el termino *Yote* a su clase) se extiende entre el pueblo el tratamiento hacía estos sobrenaturales como los nuevos dioses nórdicos, siendo totalmente integrados en la sociedad. Normalmente esta aceptación entre las minorías de donde procede se repite con los diversos tipos de Jotum, ya que en cierta manera los ven como salvadores dispuestos a recuperar lo que un día fue suyo. Muchos además son elegidos como seguidores de estos Jotum, número variable de individuos que le dan todo el apoyo posible mientras se preparan a coger el testigo sobrenatural.

De esta forma mantienen un continuo desarrollo de sus actos y de los actos de sus antepasados, llegando a raíces milenarias que no tienen más apoyo veraz que las palabras que salen de los ancianos y que van siendo transmitidas de generación en generación. Para los Jotum la vida no es más que un camino hacía el triunfo y la grandeza, una prueba impuesta por los *Ancestros de la Bruma* (uno de los nombres que reciben los Olvidados en los países escandinavos) que deberán llevar a cabo sin temor, duda o pereza. Si los Naekronitas, las huestes de Thisko o los propios humanos llevan a cabo su propósito, la Tierra jamás volverá a pertenecer a sus auténticos dueños.

Descendencia

Tras la marcha de los Primigenios y su encierro dimensional, muchos desaparecieron en el olvi-



do. Aquellos que quisieron mantenerse un nivel más cercano a la Tierra fueron los que causaron en tiempos ancestrales los enfrentamientos con los Olímpicos y los que ahora han conseguido filtrar su Legado para formar a sus nuevas huestes.

Cada Jotum mantiene un vínculo a un primigenio distinto, normalmente enraizado a sus tradiciones culturales o de raza. Dentro de ese árbol existen alianzas y pactos neutrales creados entre enfrentamientos y disputas bajo el estricto orden necesario de una balanza equilibrada en pro de la auténtica misión. Salvo los Naekronitas y los hijos de Thisko, el resto de los Primigenios, su descendencia olvidada y sus nuevos avatares cumplen con lealtad dicho pacto.

Avatares Jotum

Quetzowalka expande su semilla para alzar de nuevo la grandeza de culturas como la Maya y la Azteca. Los Jotums creados bajo su legado buscan frenéticamente la victoria frente a los Estados Unidos, ya que todo apunta a que uno de los hijos olvidados de Quetzowalka permanece apresado en algún laboratorio secreto de Prometeo. Todos los Jotums creados bajo el manto de éste Primigenio mantienen los rasgos sudamericanos propios de las viejas culturas que murieron frente a la llegada de los hijos del viejo mundo. Es por ello que quizás son los más recelosos a los pactos con el hombre blanco, conociendo que la traición es algo intrínseco que llevan en su interior.

Amonthep fue el primigenio que más tiempo permaneció entre los mortales. Su esencia comenzó a crear Jotums que acabaron convirtiéndose en grandes emperadores que mantenían el recuerdo de los primeros padres. Fueron los enemigos más directos de los Olímpicos y los que más sufrieron el avasallamiento de los hombres venidos de las estrellas. Los Jotums creados bajo su esencia muestran un odio irracional a los Olímpicos. Un sentimiento que se graba en su esencia al mismo tiempo que los dones sobrenaturales. La llegada del padre tendrá lugar en el momento en el que el último de los hombres de las estrellas derrame su sangre sobre la tierra que no le pertenece.

Onuk expandió su legado por la vieja región mesopotámica, extendiéndose por todo Asia hasta casi llegar a las viejas tierras orientales donde al parecer encontró resistencia. Las huestes creadas bajo la esencia de Onuk se expanden por todo el planeta esperando la llegada de su padre, cumpliendo todos los objetivos impuestos y preparando en la medida de lo posible un asalto implacable a la Liga del Dragón para demostrar que nada detiene los deseos de Onuk. Al igual que los hijos de Amonthep, sufren un odio irracional a los Olímpicos.

Nalathisis representa la paz y la calma dentro de los pri-

migenios. Sus descendientes pretenden preparar la llegada de sus padres al igual que los otros Jotums, pero éstos realizan un extenso trabajo de meditación y preparación que en parte se aleja de la violencia general que utilizan el resto de los avatares. Durante mucho tiempo los hijos de Nalathisis fueron tomados como ángeles divinos que bajaban del cielo a repartir justicia y castigo. Ahora, en el siglo XXI, son los nuevos ángeles que preparan el mundo liberándolo de pecados para que en su estado de máxima pureza, sirva de reclamo para que la gran madre se alce de nuevo y camine por la tierra que una vez fue suya.

Loki fue el primigenio con menos poder. Confinado a aprender de la sabiduría de Nalathisis, este Olvidado demostró ser más astuto de lo que pensaban el resto de sus hermanos. Sus descendientes fueron los últimos en caer frente al ataque de los Olímpicos. Ahora sus Jotums son los más extendidos por el planeta. Dedicados en exclusiva a cazar a los Naekronitas y a los Hijos de Thisko, se presentan como los más capacitados para cazar a los avatares descarriados, si bien la verdadera intención de los Jotums seguidores de Loki es conseguir entregar la esencia del propio Naekrom y Thisko para que así el más joven de los primigenios se convierta en el más poderoso.

Guedhanäm fue la única primigenia que se mantuvo apartada de los enfrentamientos. Vinculada a la naturaleza, acabó cediendo su poder a un hijo suyo del que quedó profundamente enamorada. Tal osadía fue castigada por los otros primigenios, que obligaron a la estirpe a convertirse en primigenio, acabando con la vida de Guedhanäm. En nuestro tiempo, los Jotum creados bajo el recuerdo de la primigenia y su amado tienen como objetivo principal defender el planeta de los azares que sufre. Saben que jamás volverán a ver a la bella Guedhanäm caminando de nuevo por sus interminables bosques, por lo que su único interés es defender su legado depositado en la naturaleza.

Jotum y Olímpicos

Rivalidad, rencor, odio o venganza son algunas de las primeras impresiones que surgen con un Jotum y un olímpico. Suele ser el primero el que aún mantiene el recuerdo de las guerras ancestrales y el éxodo y matanza producidos a manos de los hombres de las estrellas, ya que muchos de los Olímpicos nacidos en la Tierra no conocen por entera la historia de la Primera Llegada de su pueblo.

Los escribas y aquellos que aún mantienen en su recuerdo la cruenta época temen un nuevo ciclo ante la impasible guerra Xupnoi y vigilan con cautela los movimientos de los pocos Jotum controlados, con la dificultad de que un alto porcentaje de éstos se mueven entre las sombras. Muchas posibles alianzas entre los diver-

Los grupos sobrenaturales y los Jotum se ven rotos en cuanto hay un Olímpico de por medio.

Anatomía del Jotum

Los elegidos por la esencia de los olvidados suelen presentar diversos rasgos que lo hacen más aptos que otros. Frecuentemente aquellos que se mueven entre los cultos relacionados con los primigenios tienen más posibilidades de acceder a convertirse en uno de los Jotum, si bien es una práctica secreta que queda oculta a muchos otros miembros de culto. En otras ocasiones simplemente es una invasión del Legado que convierte de la noche a la mañana al elegido en el nuevo estandarte de los Olvidados. En tribus del Amazonas aparecen tras efectuar grandes hazañas, en Egipto aparecen tras una meditación exhaustiva casi mortal realizada en el desierto y en las frías regiones de Europa tras dar muerte a un oso con sus propias manos.

Las maneras pueden ser infinitas. El punto común es la conversión del ser humano en un avatar de los Olvidados cuyas tareas quedan grabadas en la esencia del ser al igual que los dones sobrenaturales que se le confiere. De esa manera el cuerpo en sí es tan solo un recipiente que podrá ser cambiado en cualquier momento sin peligro alguno de perder los objetivos y los poderes.

Una vez que se convierten en Jotum, la primera prueba es dejar atrás todo el mundo que antes le rodeaba. Matrimonio, trabajo, amistades o cualquier otro lazo vinculante con el mundo de los humanos desaparece por completo. A menudo es el propio legado el que borra cualquier recuerdo en el nuevo avatar, para que ni siquiera haya posibilidades de un recargo de conciencia hacia la vida anterior.

Hay quien opina que en el momento en el que la esencia de los olvidados entra en un humano, éste deja tal condición para convertirse en una criatura mística de vida limitada. Una manera de utilizar a la raza que injustamente se quedó con los dominios que no le pertenecían como acto de venganza.

Jotums y EVOS

La esencia de los Olvidados filtradas a través de las prisiones dimensionales es capaz de detectar el Legado Olímpico depositado en los humanos. Aunque permanece de manera inerte, se convierte en un rechazo automático del cuerpo por parte de la esencia primigenia, por lo que aquellos humanos que acaban convirtiéndose en Jotums tienen una limpieza genética total, asegurándolos como puros humanos, al menos antes de recibir la descarga de energía primigenia.

CARACTERÍSTICAS DEL JOTUM

- Reparte 2 puntos de ATR a elegir o aumenta en 1d4-1 uno de ellos (mínimo de 1)

- No tiene PV, PF y LT; todo se reubica en **FOCO** cuya fórmula es (CON+VOL+LEG) x4. De este único atributo el PJ utiliza sus PV, PF, LT, poderes, habilidades y otros rasgos. Aquellos que afecten a PF y PV distintamente se aplican conjuntamente en este mismo valor. Sin embargo un Jotum es inmune a la pérdida de PF resultante de *Agotamiento*.

- No tiene la penalización 3:1 al usar poderes.

- Cualquier mejora tecnológica que aumente PV o PF lo realizará únicamente a la mitad (De la misma forma cualquier forma tecnológica de sustraer PF, PV o LT)

- Si el valor de **FOCO** llega a cero, el personaje cae en un estado aletargado (coma)

- Recibe **Alergia a los Implantes** como desventaja automática.

- Como norma general presenta una intolerancia a la nación Olímpica.

Poderes disponibles:

Cualquier poder de Aspecto o Forma

Cualquier poder de Control

Volar

Telepatía

Telequinesia

- Además recibe el rasgo propio **Traslado**

Rasgo propio: TRASLADO

Si el cuerpo muere hay posibilidades de transferir la esencia a otro cuerpo. Mantiene recuerdos, poderes y la característica de Foco. Por lo demás el resto de las características son totalmente nuevas (*el jugador hace una nueva ficha*). El traslado borra completamente la esencia del nuevo cuerpo. Los hijos de Nalathisis prefieren realizar traslados en bebés recién nacidos, aunque si la necesidad lo requiere toman los cuerpos de aquellos humanos que conocen la causa y se entregan a ella (Sectas en su mayoría). Los Naekronitas en cambio saltan al azar, en busca de la bendición del caos. Las huestes de Thisko actúan con seguimiento a sus nuevos traslados, utilizándolos como peones, siervos o esclavos hasta la llegada de la fecha. El resto prefieren pasar a amigos cercanos, también preparados para el legado del deber, aunque en ocasiones también se abrazan al azar.

EL DESTINO DE GEa

El rastro de un nuevo EVO había hecho que la joven olímpica Gea hiciera un reconocimiento de la zona. Si la información recibida estaba en lo cierto, se trataba de un joven cuyo don sobrenatural podría ser bastante útil para la guerra contra los Xupnoi.

Su nave descendió sobre una explanada de un viejo bosque canadiense. Bajó acompañada de su compañero IMP y comenzaron a configurar los dispositivos de rastreo. El EVO vivía solitario en el bosque como si fuera una bestia.

- Me pregunto que aspecto tendrá - dijo el androide rompiendo el hielo mientras terminaba de configurar los sensores.

- Es lo de menos - respondió Gea - Intentaremos que no se asuste con nosotros y podamos llevarlo a la flota para que lo analicen

- Suena a cacería - dijo el IMP mientras comenzaba a interpretar las señales que llegaban - Tiene que estar en esta zona según los indicadores de vida... aunque detecto más formas...

La frase no pudo completarla al ver atónito como la bruma que tomaban como algo normal en aquel bosque comenzaba a tomar aspectos humanos. Gea desenfundó rápidamente sus cuchillos energéticos y el zumbido de estos rebotó en todos y cada uno de los árboles de la zona.

- Como os atrevéis a volver a nuestra tierra - susurró una de las formas de niebla mientras comenzaba a mostrar la forma desnuda de un hombre de treinta años. - Hay que ser realmente estúpido

- ¿Quiénes sois? - preguntó la olímpica sin bajar la guardia.

- Es muy pequeña para saber los secretos de su repugnante raza - interfirió otra forma, esta vez femenina.

- Pero es una de ellos...

Las formas terminaron de adoptar sus cuerpos físicos. La joven olímpica se veía rodeada por media docena de cuerpos desnudos, entre hombres y mujeres, adornados con extraños tatuajes que parecían tener vida propia. El androide no era capaz de interpretar lo que estaba pasando, por lo que intentó delicadamente comenzar a andar hacia la nave, para llegar a la cabina de

mandos y poder hacer uso del armamento de la misma. Sin embargo en su tercer paso cayó al suelo desplomado, mismo momento en el que el zumbido de los cuchillos energéticos de Gea dejó de funcionar.

- Siempre atados a los objetos sin vida - dijo uno de los seis recién llegados - Sin ellos no tenéis la ventaja que os dió la victoria.

- No me hace falta la energía para vencerlos con mis cuchillos - respondió acaloradamente la joven, comenzando a mentalizarse del inminente enfrentamiento que iba a efectuarse.

- Nos observas, intentas saber cual será nuestro próximo movimiento... llevamos muchos años observandoos, recordando el pasado y aplicándolo al presente...ahora si estamos preparados...

La joven no aguantó más. Se lanzó sobre uno de ellos y comenzó la danza de sus cuchillos en un intento de acabar con su primer objetivo. Dos de ellos se lanzaron sobre ella con un extraordinario salto, siendo tan solo uno de ellos los que acertaron con una fuerte patada en el costado.

Rodando por la nieve, la Olímpica se reincorporó en un rápido movimiento cortando el cuello a uno de ellos que intentaba agarrarle. Dos más intentaron rodearla pero pudo hacerles frente acabando con ellos. Solo quedaban tres.

El primero que se materializó hundió la mano en la nieve y pareció que esta le brindaba un viejo cuchillo con un carcomido mango. Alzó el cuchillo retando a la alienígena que preparó un feroz ataque frontal.

Las hojas se enfrentaron en una rapidez imperceptible y con una maestría de combate superior en ambos casos. La joven ponía a prueba todos sus conocimientos, no pensaba en ganar o perder, sino en llevar al límite de la eficiencia todo lo que había aprendido de su hermano Jason. Sin embargo un certero golpe de su adversario hundió el viejo cuchillo en el estomago de la joven. Los cuchillos energéticos se hundieron en la nieve junto con el cuerpo casi sin vida de la Olímpica, que comenzó a teñir de sangre la nieve.

Los tres supervivientes no dijeron palabra alguna. Permanecieron calmados hasta que nuevamente volvieron a fusionarse con la bruma del bosque.