



# CODICE DE INFRAMUNDIS

Historia, credos, mundos y heridas del Velo

---

*«Tres respuestas a la misma herida.»*

Edición fundacional · Compendio narrativo del canon base  
Documento de ambientación basado en el canon, las cartas y el reglamento alfa

## CONTENIDO

---

Cómo leer este código

I. El latido de Inframundis

II. La herida original

III. Eryndor, el pecado compartido

IV. Los mundos fundacionales

V. Los tres Credos

VI. Los rostros del conflicto

VII. Biología del conflicto

VIII. Inframundis y los errantes

IX. Lo que una partida significa

X. Juramento final

---

# CÓMO LEER ESTE CÓDICE

---

*«Inframundis no trata de ganar. Trata de decidir qué estás dispuesto a condenar para que algo siga existiendo.»*

---

Este código no sustituye al reglamento. Lo acompaña. Su función es otra: hacer que cada carta, cada comandante y cada decisión de mesa pesen un poco más. Cuando juegas Inframundis no solo alineas criaturas y recursos; tomas partido en una discusión que ya ha condenado mundos enteros.

Aquí encontrarás la columna vertebral del universo: qué es el Velo, por qué los Nexos importan, cómo nació la Era de la Fractura, por qué Sello, Cosecha y Reescritura tienen razones de sobra para odiarse y, al mismo tiempo, para reconocerse en el otro. En Inframundis no hay villanos cómodos. Hay supervivientes con doctrinas incompatibles.

Léelo como quien abre un archivo prohibido. O mejor: como quien llega tarde a una guerra metafísica y descubre, con horror, que todos tenían parte de razón.

## CAPÍTULO I

# EL LATIDO DE INFRAMUNDIS

*«El multiverso no se derrumba mañana. Se está derrumbando ahora.»*

Antes de que existieran los Credos, antes de que los mundos se vigilaran entre sí, antes de que el nombre de Inframundis inspirara miedo, la realidad descansaba sobre una arquitectura invisible: el Velo. No era un muro ni una nube ni un cielo suplementario. Era la condición misma de la continuidad. La red de instrucciones que mantenía los mundos anclados, el Éter en circulación y los Umbrales dentro de unos límites soportables.

El Velo no fue creado por los pueblos conocidos. Ya estaba ahí cuando aparecieron. Y sin embargo, en su interior existen trazas de diseño: leyes, instrucciones, estructuras codificadas. Eso significa algo terrible y fascinante a la vez. La realidad no solo existe; también parece haber sido escrita.

De todas las instrucciones descubiertas, ninguna es más importante que la primera. Los estudiosos de Nexivara la catalogaron como INS-0001. Pero cuando la encontraron, su contenido ya no estaba. Solo quedaba el hueco. El armazón. La huella de algo borrado por alguien que sabía exactamente lo que estaba tocando.

Ese vacío es la Regla Vacía. Y todo el universo de Inframundis vive a la sombra de esa ausencia.

Concepto	Qué significa dentro del canon
Velo	La trama profunda de la realidad; el sistema que mantiene mundos, Nexos y flujo de Éter.
Nexo	El ancla vital de un mundo. Cuando cae, no solo muere una base: se deshilacha una continuidad completa.
Éter	La energía de funcionamiento del multiverso y, a escala de juego, el recurso con el que se ejecuta la voluntad.
Umbral	Zona de paso entre realidades; puede ser corredor, herida u oportunidad, según quién lo mire.
Grieta	Fractura activa en el Velo. Puede sellarse, explotarse o estudiarse, y en esa elección se decide una moral.
Inframundis	El subsuelo del multiverso; el lugar al que se hunden los mundos, fragmentos y seres que ya no logran sostenerse arriba.
La Nada	No invade con estandartes. Borra. Disuelve. Convierte el recuerdo de un mundo en un error de memoria.

## CAPÍTULO II

# LA HERIDA ORIGINAL

*«El primer mundo no cayó en una guerra. Cayó en una falta de respuesta.»*

La Primera Fractura registrada ocurrió aproximadamente cuatro siglos antes del inicio de la Era de la Fractura. El mundo exacto ya no tiene nombre. En los archivos solo queda su epitafio funcional: El Primer Caído. Su Nexo colapsó en menos de setenta y dos horas y el mundo entero se hundió en Inframundis.

Aquel desastre cambió incluso el lenguaje. «Inframundis», que antes describía de forma técnica el subsuelo de la realidad estable, empezó a usarse como nombre propio. Ya no era una capa teórica. Era un lugar. Un destino. Un miedo.

De los testigos de aquella ruina nacieron, mucho tiempo después, las tres grandes respuestas. Unos concluyeron que cuando el Velo se rasga lo único digno es ponerse delante y aguantar. Otros entendieron que todo colapso libera recursos y que no aprovecharlos es otra forma de suicidio. Los terceros vieron un patrón peor: si el sistema se rompe, quizá el sistema mismo está mal escrito.

Inframundis no nació como una civilización, ni como un reino, ni como un imperio. Nació como una discusión sin resolver frente a una catástrofe imposible de ignorar.

## CRONOLOGÍA DE LA ERA DE LA FRACTURA

Año	Evento	Importancia
Desconocido	Borrado de INS-0001	La Regla Vacía deja la primera prueba de que el Velo fue manipulado.
-400 E.F.	Primera Fractura	El Primer Caído se hunde en Inframundis; aparece el trauma fundacional.
12 E.F.	Juramento del Muro	Varn sobrevive al sellado de Thyrandos y nace la lógica del Sello.
28 E.F.	Gran Cosecha	Umbralios salva su Nexo mediante extracción masiva desde cinco mundos.
31 E.F.	Caída de Eryndor	Los tres proto-Credos discuten seis días; el Nexo cae al séptimo.
35 E.F.	Primera Regla Vacía	Aethis Nor documenta la instrucción borrada y siembra la Reescritura.
44 E.F.	Noche del Archivo Silente	Se borran páginas cruciales del caso Eryndor.

Año	Evento	Importancia
67 E.F.	Invierno de Cristal	Sello y Cosecha colisionan indirectamente; Velindra colapsa.
89 E.F.	Primer Sello de Ancorath	Doce Arquitectos se fusionan a la grieta y vuelven doctrina el sacrificio.
103 E.F.	Ajuste de Nexivara	La Reescritura estabiliza su mundo al precio de memorias desajustadas.
121 E.F.	Año de las Tres Grietas	La frecuencia del colapso se acelera y cada Credo cree verse confirmado.

## CAPÍTULO III

# ERYNDOR, EL PECADO COMPARTIDO

---

*«Eryndor no cayó. Eryndor fue discutido hasta desaparecer.»*

---

Si hay un nombre que pesa sobre los tres Credos, ese nombre es Eryndor. No era el mundo más rico, ni el más fuerte, ni el más influyente. Era, precisamente por eso, el lugar perfecto para que confluyeran operaciones, excusas y urgencias ajenas. Sus Umbrales secundarios eran fundamentales para sostener el flujo de la Gran Cosecha de Umbralios. Su Nexo antiguo interesaba a los investigadores de Nexivara. Su inestabilidad exigía contención para la Orden del Sello.

Cuando el Nexo de Eryndor empezó a sangrar, el desastre todavía podía haberse tratado. El Sello pidió cierre y blindaje. La Cosecha exigió una extracción final de lo salvable. La Reescritura vio una oportunidad irrepetible para estudiar un Nexo arcaico en colapso activo. Ninguno cedió a tiempo.

Discutieron durante seis días. El Nexo cayó al séptimo. Y Eryndor no se hundió de forma limpia: quedó deshilachado. Algunos sectores conservaron criaturas vivas. Otros fueron borrados. Otros entraron en una condición intermedia, el Limbo de Eryndor, un estado a medio camino entre realidad persistente y ruina metafísica.

Por eso Eryndor es más que una tragedia histórica. Es la prueba de que una doctrina puede ser correcta en abstracto y catastrófica en el momento equivocado. También es la razón por la que las reliquias de Eryndor son las más buscadas del multiverso: nadie sabe del todo qué se perdió allí, y peor aún, nadie sabe cuál de las tres respuestas habría evitado la caída.

## CAPÍTULO IV

# LOS MUNDOS FUNDACIONALES

«Tres mundos. Tres biología. Tres maneras de sufrir la misma herida.»

Ancorath, Umbralios y Nexivara no son solo territorios. Son respuestas encarnadas. En Inframundis, la biología no es decoración: es destino. La especie que habita un mundo determina qué parte de la crisis del Velo se siente en el cuerpo, y eso empuja a sus pueblos hacia una doctrina concreta.

Mundo	Especie nativa	Credo	Imagen moral
Ancorath	Velados	Sello	Aguantar aunque el precio sea volverse muro.
Umbralios	Drenadores de Marea	Cosecha	Extraer hoy para que algo siga vivo mañana.
Nexivara	Palimpsestos	Reescritura	Corregir un universo defectuoso desde dentro del error.

## ANCORATH, EL MUNDO SELLADO

Ancorath es piedra gris, cielo cubierto y arquitectura hecha para resistir antes que para impresionar. Sus ciudades se ordenan en anillos alrededor del Nexo, y cuanto más cerca del centro, menos importa la belleza y más importa la función. En el corazón del mundo late el Primer Sello, una estructura de cristal estabilizado que para los habitantes funciona como segundo corazón y como amenaza permanente.

Los Velados sienten las fracturas del Velo en el cuerpo. Sus filamentos nerviosos, visibles como venas de luz que emergen desde la columna y los hombros, reaccionan a la disonancia del Éter. No es dolor exactamente. Es peor: una alarma fisiológica constante. Ignorar una grieta para un Velado se parece demasiado a ignorar una hemorragia propia.

Por eso el Sello en Ancorath no empezó como ideología. Empezó como respuesta corporal colectiva. Después llegó la doctrina.

## UMBRALIOS, EL MUNDO COSECHADOR

Umbralios fue siempre un mundo de escasez. Suelo pobre. Cielos teñidos por Éter importado. Ciudades modulares que crecen alrededor de Umbrales activos y se abandonan cuando dejan de ser útiles. Nada allí está pensado para durar un siglo; todo está pensado para funcionar mientras produzca.

Los Drenadores de Marea no generan Éter interno suficiente para sostenerse. Lo absorben del entorno para pensar, moverse, regular el cuerpo y seguir existiendo. Sin acceso a Éter externo, empiezan a degradarse en horas. La gran tragedia de Umbralios es que su biología vuelve comprensible una ética que, vista desde fuera, parece monstruosa.

## **NEXIVARA, EL MUNDO REESCRITOR**

Nexivara es el mundo más difícil de describir porque no siempre coincide consigo mismo. Las distancias parecen variar según el ángulo. Los caminos no conservan del todo su dirección. El cielo, las sombras y los detalles del entorno transmiten la sensación de que la realidad está siendo ajustada mientras se la observa.

Los Palimpsestos existen en dos versiones ligeramente desincronizadas de sí mismos. Sus ojos muestran dos iris superpuestos y sus sombras no obedecen una consistencia normal. Ven la superficie del mundo y, al mismo tiempo, el código del Velo que lo sostiene. De esa anomalía nace la Reescritura: no como capricho intelectual, sino como negativa radical a aceptar que lo visible sea lo único posible.

## CAPÍTULO V

**LOS TRES CREDOS**


---

*«Todos aseguran estar salvando el multiverso. Todos tienen pruebas. Todos dejan ruinas.»*

---

**EL CREDO DEL SELLO**


---

*«El Velo no se sella con deseos. Se sella con cuerpos.»*

---

El Sello no cree en la victoria. Cree en la contención. Para sus seguidores, el universo no se salva ganando una guerra gloriosa, sino retrasando una hemorragia. Cada Umbral sellado es una noche más para alguien. Cada grieta cerrada es un nombre que no se borra todavía.

Su verdad es poderosa: alguien tiene que ponerse delante. Su mentira también: que siempre habrá tiempo para contener una grieta más. Por eso sus cartas no son solo unidades defensivas. Son doctrina convertida en mecánica. Centinela del Sello obliga a golpear al cuerpo antes que al Nexo. Muro de Umbral no destaca por lo que inflige, sino por lo que impide. Lysara no protege por fe ingenua; protege por disciplina matemática.

*Jugar Sello es aceptar una fantasía dura y hermosa: no eres el héroe que vence al fin. Eres el último muro que obliga al fin a pagarte cada paso.*

**EL CREDO DE LA COSECHA**


---

*«La piedad no mantiene un mundo entero con vida.»*

---

La Cosecha parte de una premisa insoportable y, por eso mismo, seductora: si la Era de la Fractura no tiene solución definitiva, lo racional es asegurar recursos para atravesarla. Extraer Éter de las Grietas, abrir Umbrales antes de que colapsen, desangrar mundos periféricos para que uno principal no muera. No por crueldad gratuita, sino por cálculo.

Sus cartas lo dicen sin rodeos. Arañadora de Éter convierte la fractura en recurso inmediato. Saqueador del Umbral hace rentable hasta la propia muerte. Extractora de Realidad transforma la caída del enemigo en más capacidad operativa. Kaerath encarna el extremo desnudo. Zhareth, la versión elegante, contable y escalable de la misma hambre.

*Jugar Cosecha es asumir que quizá te llamen monstruo dentro de cien años... siempre y cuando quede alguien para pronunciar el insulto.*

## EL CREDO DE LA REESCRITURA

---

*«Si el universo está mal cosido, obedecerlo también es una forma de destruir.»*

---

La Reescritura toma el punto donde los otros se detienen. Sello contiene. Cosecha aprovecha. Reescritura pregunta por qué el Velo se rompe en primer lugar y si la fractura no será el síntoma de una arquitectura defectuosa. Su tesis es la más ambiciosa y la más peligrosa: el Velo ya fue alterado antes. La Era de la Fractura es la consecuencia. Hace falta una nueva corrección.

Sus cartas operan como argumentos fríos. Tejedor del Velo mueve piezas como si el tablero fuera negociable. Falsificador de Realidad invalida antes de destruir. Eco del Umbral regresa corregido, no resucitado. Nyx lleva años cambiando el mundo hilo a hilo. Vael ya alteró las leyes de su propia muerte y sigue sin saber si el precio terminó de cobrarse.

*Jugar Reescritura es elegir la fantasía más intelectual y más temeraria del juego: no resistir un mundo defectuoso, sino atreverte a corregirlo mientras todavía estás dentro de él.*

## CAPÍTULO VI

**LOS ROSTROS DEL CONFLICTO**

*«Toda doctrina acaba teniendo una cara. En Inframundis, también una cicatriz.»*

**SELLO****Varn, el Último Sello**

Último superviviente del evento fundacional de Thyrandos. Enseña a aguantar, no a esperar milagros. Su mayor miedo no es caer, sino no detectar a tiempo una grieta sin borde.

**Lysara, Guardiania del Primer Nexo**

Nacida dentro del perímetro del Primer Sello, vive como si el Nexo dependiera de su respiración. No teme la debilidad; teme el error de cálculo.

**Serna, la Madre del Sello**

Encarna el coste civil del credo: haber tomado la decisión correcta y seguir sin poder perdonársela.

**COSECHA****Zhareth la Insaciable**

No es la más salvaje. Es la más peligrosa porque convirtió la necesidad en sistema y la eficiencia en argumento moral.

**Drev, el Contable de Mundos**

La burocracia hecha tragedia. Su horror no es no entender el daño, sino comprenderlo demasiado bien y seguir sumando columnas.

**Kaerath el Insaciable**

Cada extracción lo vuelve más efectivo y menos seguro de dónde termina su hambre y empieza la doctrina.

**REESCRITURA****Nyx, Tejedora del Nuevo Orden**

Reorganizó el poder de Nexivara hilo a hilo hasta que la realidad institucional también le perteneció.

**Vael, el que Reescribió su Muerte**

Negoció con La Nada y regresó funcional, pero desincronizado de sí mismo. Es brillante, útil y profundamente inquietante.

**Issa, la Investigadora Fragmentada**

Prueba viviente de que arreglar un mundo puede romper una biografía. Su lucidez es precisamente lo que la vuelve tan dolorosa.

## CAPÍTULO VII

**BIOLOGÍA DEL CONFLICTO**

*«En Inframundis, el cuerpo ya contiene una filosofía.»*

Los Velados sienten las fracturas como disonancia física. Los Drenadores de Marea dependen del Éter externo para seguir siendo. Los Palimpsestos ven el código del Velo al mismo tiempo que el mundo visible. Ninguna de estas especies eligió un Credo en una sala neutral. Sus cuerpos llegaron primero a la conclusión.

Eso da al universo una textura distinta a la fantasía habitual. Aquí la especie no es maquillaje. Es una forma de estar herido por la realidad.

En los márgenes del canon ya asoman otras posibilidades biológicas para futuros mundos: los Mnemóticos, que comparten ecos de muerte en red; los Fungales del Umbral, con consciencias coloniales; y los Acorados de Cristal, ligados a estructuras estables de Éter. No son relleno exótico. Son la promesa de que el multiverso todavía guarda formas nuevas de sufrir, recordar y resistir.

Especie	Rasgo definitorio	Tensión narrativa
Velados	Filamentos nerviosos sensibles al Éter y a las fracturas	Sellar no es ideología abstracta; es responder a una disonancia insoportable.
Drenadores de Marea	Absorben Éter del entorno para sobrevivir	Su ética tropieza siempre con una biología que les exige consumir.
Palimpsestos	Doble sombra, doble percepción, memoria desincronizada	Corregir la realidad es casi una compulsión para quienes ven sus fallos a simple vista.
Resonantes	Ecos y fragmentos sin credo fijo, ligados a Inframundis	Representan la vida después del derrumbe: lo que sobrevive, pero ya no encaja.

## CAPÍTULO VIII

# INFRAMUNDIS Y LOS ERRANTES

---

*«No todo lo que cae desaparece. Algunas cosas siguen caminando.»*

---

Inframundis es el subsuelo del multiverso, pero no debe imaginarse como un único infierno plano y uniforme. Es una suma de restos, corredores, limbos, sectores congelados, ecos, reliquias y entidades que siguen funcionando aunque su mundo de origen ya no exista o ya no pueda recordarse con precisión.

Ahí habitan los Resonantes: viajeros sin credo, guardianes del corredor, espectros errantes, rastreadores de grietas, golems olvidados y ecos que ya no responden a la lógica completa del lugar del que procedían. Son importantes porque convierten el colapso en presencia. Un mundo caído no es solo una entrada en un archivo; también deja seres que siguen buscando una forma de estar.

Las cartas neutrales cuentan precisamente eso. Fragmento del Nexo sugiere que incluso los restos de un ancla de realidad conservan memoria útil. Tormenta de Éter recuerda que el recurso crudo no tiene bandera y puede destruir a cualquiera. Ancla de Realidad es una reliquia que ni el Velo logra borrar por completo. Eco del Corredor y Guardián del Corredor son la dignidad triste de lo que sigue cumpliendo una función sin bando y sin recompensa.

Por eso Inframundis no es solo el escenario del desastre. Es también el archivo vivo de todo lo que el multiverso no supo sostener.

## CAPÍTULO IX

# LO QUE UNA PARTIDA SIGNIFICA

---

*«La mesa de juego es una maqueta moral del colapso.»*

---

Las reglas base de Inframundis no solo ordenan una partida; también expresan el universo. El Nexo es vida principal y ancla de continuidad. El Éter se llena, se gasta y no se guarda: la energía existe para ser usada ahora, no para prometer un mañana cómodo. Las tres líneas —Frente, Santuario y Retaguardia— convierten el campo en una discusión espacial sobre qué proteges, desde dónde golpeas y qué estás dispuesto a exponer.

La victoria por Dominio tiene una belleza particular dentro del lore. No basta con herir. Hay que controlar. No basta con controlar una vez. Hay que sostenerlo en el tiempo. Y si consigues dominar las tres líneas a la vez, la victoria es instantánea, como si durante un momento una doctrina hubiera logrado imponer una lectura total de la realidad.

Elegir Comandante tampoco es una mera decisión de construcción de mazo. Es escoger la voz que narra tu guerra. Varn premia la resistencia obstinada. Zhareth convierte la abundancia de cuerpos en motor productivo. Nyx da a la intervención rápida y al reposicionamiento el sabor de una mente que ya ha visto el tablero antes que tú.

Por eso una partida bien jugada de Inframundis debería sentirse como algo más que un intercambio de daño. Debería parecer una tesis defendida con criaturas, reliquias y cicatrices.

## CAPÍTULO X

# JURAMENTO FINAL

---

*«No juegas para demostrar que tu credo es puro. Juegas para ver qué queda en pie después de llevarlo hasta el límite.»*

---

Ese es el corazón de este universo. El Sello te pide cuerpos. La Cosecha te pide escrúpulos. La Reescritura te pide certeza. Ningún credo sale limpio del trato. Ningún mundo permanece intacto. Nadie puede mirar de frente a Eryndor y seguir creyendo que existe una respuesta sin coste.

Y, sin embargo, el multiverso sigue respirando. Mal. A trompicones. Con sellos, extracciones, ajustes y errores. Pero sigue respirando.

Ese hilo tenso entre ruina y persistencia es Inframundis. No una fantasía de triunfo perfecto, sino una epopeya trágica donde la supervivencia ya es heroica y la culpa forma parte del precio de seguir existiendo.

---

*Entra en la partida sabiendo eso.*

*Elige a quién vas a defender.*

*Elige qué vas a romper para lograrlo.*

*Y cuando el tablero se llene de ecos,  
recuerda que ninguna victoria es inocente.*

**El Velo observa.**



