

LA VIGILIA DEL INFIERNO

“Muchas de las interacciones humanas de la gente son falsas. Yo siento que las falsifico todas ellas, y que además las falsifico muy bien. Alguna ventaja debía de tener. Supongo.” -Dexter

Módulo de Mago El Despertar para 2-4 personajes jugadores de maestría moderada en las Arcana, aunque se recomienda que al menos uno de los personajes sea un Adepto de Mente (Mente 4+). Necesitarás **Mago El Despertar** y el libro de reglas de **Mundo de Tinieblas** así como estar familiarizado con los planos del Reino Astral descritos en las páginas 283-286 de **Mage The Awakening**.

Trasfondo

El mentor o alguien de importancia dentro de la jerarquía de los Despertados de la ciudad para uno de los personajes jugadores (a tu elección, pero es recomendado que el mentor sea un Acanthus o un adepto de Tiempo) lleva un tiempo en paradero desconocido para dicho personaje, hasta que recibe la llamada de una compañera Durmiente pidiendo ayuda a la cábala de los Pjs. Allí podrán ver que se encuentra en un estado de inconsciencia del que no parece poder despertarse, a pesar de sus eventuales convulsiones.

Sea mediante magia o mediante una investigación de lo que le ha sucedido al mentor, los personajes descubrirán que ha entrado en un trance que le ha conectado directamente con el Abismo a través de su Oneiros por culpa de un Scelesti llamado “Patt”.

Sin entrar en detalle de las razones que hay detrás de Patt, el hecho es que el mentor se metió donde no debía y finalmente acabó pagando su intromisión con alguien que le superaba.

La única manera de ayudar al mentor es entrar en su Oneiros (no confundir con sus sueños) y resolver la paradoja que le ha dejado en ese estado; la magia directa de Mente o Vida no surte ningún efecto, y además, se les agota el tiempo. De conseguir “sellar” el agujero espacial que existe entre el Abismo y el Oneiros del mentor, este despertará tan sólo algo fatigado y dispuesto a darles información sobre Patt y la motivación que le ha llevado hasta la ciudad, lo que podría desencadenar en nuevas historias o a un enfrentamiento final con el Scelesti, según los planes que tenga el Narrador en su crónica.

El Mundo Despierto

Todas las escenas o tramas argumentales que tengan que ver con el ambiente “consciente” son descritos bajo este título.

¿Por qué enfermó el mentor?

Bien, los jugadores pueden optar por usar sus habilidades y conocimientos naturales para saber cuál es la causa y el efecto que mantienen al mentor en su estado catatónico.

A simple vista la aflicción que le consume le provoca temblores y suda por todo el cuerpo, no responde

a ningún estímulo exterior aparente, ni siquiera al dolor; a veces comienza a proferir aullidos que parecen formar vocales pero que en realidad no tienen ningún sentido. Sus ojos están enrojecidos y los abre frecuentemente; parece consciente, pues sus pupilas miran de un lado a otro sin descanso; pero ni ve ni oye nada.

Usando medios mundanos para diagnosticar el problema (una tirada de Inteligencia + Medicina), podría decirle al personaje jugador que ha entrado en un *shock* mental y quizá estaría bien atarle o ponerle algo en la lengua para que no se la trague. Sedantes también podrían ayudar a evitar las convulsiones violentas.

Si van más allá de y consideran el problema de origen sobrenatural (que lo es), podrían hacer una tirada de Inteligencia + Ocultismo:

1 éxito: no hay ninguna duda de que el problema es sobrenatural; debe haber sido objeto de algún tipo de poder que se origina en el control de la mente.

2 éxitos: el poder que le ha dejado en ese estado no tenía nada que ver con la dominación o el control mental, debe ser algo que ataca al subconsciente.

3 éxitos: por sus síntomas violentos, lo que le provocara ese estado no es sólo la consecuencia. Probablemente aun esté influenciado por dicho poder.

5+ éxitos: es posible que accediendo a su subconsciente pueden encontrar la raíz del problema.

La “Visión de Mago” sin embargo puede dar más pistas a los personajes. Con **Vida** puede descubrir que está bajo un tremendo estrés que podría llevarle a la larga hasta el paro cardíaco; no presenta rastros de drogas ni otras sustancias nocivas. Con **Muerte** o **Destino** se puede ver que el personaje gravita inexorablemente hacia su defunción, a menos que alguien le ayude; no más de tres días. **Espíritu** y **Muerte** revelan que no está poseído por ninguna entidad, sin embargo, con **Espíritu** se puede percibir el rastro de un poder espiritual en sus ojos. **Mente** ofrece datos interesantes: técnicamente está no está consciente, sin embargo tampoco parece estar soñando; es como si por su mente pasaran ráfagas de impulsos que le provocaran estar en ese estado. Si intentan leer su mente (la superficial), verán como parece entremezclarse ideas, necesidades y miedos, pero todos impregnados por una angustia y un dolor imposible para un ser cuerdo. De hecho es tan caótico, que quién lea su mente debe hacer una tirada de Aplomo + Compostura para no perder un punto de Voluntad por el estrés de las visiones percibidas.

Nota que toda esta información podría no estar disponible porque no consigan las tiradas, no tengan la magia necesaria, etc. No hay problema, pueden investigar en bibliotecas o bases de datos, pedir ayuda de un médico, de aliados magos, o cualquier otra cosa que se les ocurra y que al Narrador le parezca.

Las claves del suceso

Lo que le sucedió al mentor fue lo siguiente: el consejo de la ciudad descubrió que un grupo de inspectores de la Comunidad Europea (o los federales si la ciudad en la que juegas es de EUA) estuvieron fiseando en algunos intereses de los magos de la ciudad (quizá algún mago se olvidó no usar magia Vulgar delante de Durmientes). El hecho es que el mentor estuvo vigilando al grupo “investigador” de durmientes para evitar que encontraran demasiado hasta que descubrió uno de ellos no era lo que decía ser, en realidad era un títere de otra entidad. Tiro del hilo hasta que llegó al titiritero, nada menos que un poderoso Scelesti, un torcido, un maldito, un brujo. Se lo encontró en un hostel semi-vacío regentado por dos ancianos amables al noroeste de la ciudad, cuyo nombre es “Hostal Familia Ettok”

Estúpidamente, el mentor esperó hasta que se fuera Patt (el Scelesti) para investigar, sin avisar a nadie (excepto a su compañera Durmiente, ver más arriba, en trasfondo); fue una trampa mortal, pues ya habían adivinado que les seguían, y entonces se enfrentaron. Aparte de estar la habitación algo descolocada (pero sin elementos rotos) y unas gafas de sol fracturadas muy oscuras no hay indicios del duelo. Y es que cuando el mentor le quitó las gafas es encontró con el Abismo en los ojos de Patt, y en el reflejo del alma del mentor se abrió un hoyo hacia la oscuridad eterna; Patt entonces terminó su hospedaje en el Hostel y se fue andando y dejó el cuerpo inerte de su víctima entre los contenedores de basura de la zona.

Cuando pasó un día desde que no avisó a su amiga Durmiente, esta fue a buscarle al Hostel y gracias a los gritos que profería desde el callejón pudo encontrarle sin dificultades y llevarle a lugar seguro, para luego avisar a los magos jugadores.

¿Qué pueden averiguar?

¿Cómo encontró al mentor? Lo más lógico es que cuando la amiga Durmiente hable con los personajes les explique dónde le encontró; les explicará que hace unos días estaba siguiendo una pista de algo “importante” (no le explicó más porque es una Durmiente y violaría la *Lex Magica*). Entonces, hace más de 24 horas le llamó por teléfono desde una cabina y le explicó que iba al “Hostal Familia Ettok” y que luego iría a verla. Pero nunca sucedió. La Durmiente fue a la dirección ella misma y se encontró con él entre los cubos de basura de la zona gritando.

¿Qué les pueden decir los anfitriones del hostel? Los gentiles ancianos encargados, el Señor y Señora Ettok, regentan un hostel propio algo envejecido pero a su manera bastante acogedor. Tiene dos plantas y si enseñan la foto del mentor no recordarán haberlo visto nunca (es verdad). Si les preguntan por algo raro últimamente, dirán el otro día un cliente invidente dejó el alojamiento con un hombre a sus hombros. “¿Verdad que es raro?”, dirán. De alguna manera los ancianos hace tiempo que perdieron la noción de la realidad y son bastante ingenuos. Si preguntan por el invidente no tendrán reparo en decirle

quién era -Patt- y en que habitación estaba. Si les pide ver la habitación, les dirá que sólo si ayudan a la señora Ettok a recoger la habitación, que la dejó echa un desastre “el invidente”.

¿Qué hay en la habitación? A simple vista la habitación parece que aun no ha sido recogida por la Señora Ettok; la cama está sin hacer y algunas sillas y otros elementos decorativos están por los suelos. El ambiente es diferente al del resto del hostel, como más frío y sobrecogedor; por lo demás, lo único que parece haberse dejado Patt son unas gafas negras rotas. Con la Visión de Mago de Espíritu o de Cardinal se puede sentir las fuerzas mágicas recientemente evocadas en este lugar. Con una vista con Tiempo podrían vislumbrar fragmentos de la escena descrita en “Las claves del suceso” (ver más arriba). Sea cual sea la forma que usen la Visión de Mago, presentarán que en la pared norte, por lo demás desnuda, hay algún tipo de marca mágica. Con Cardinal 1 podrán ver que ha dejado un mensaje escrito sólo visible para los Despertados: “¿Cuántos gatos hacen falta para matar la curiosidad?”. Una clara alusión para que los magos que descubran el lugar abandonen la idea de perseguirlo durante más tiempo.

¿Qué hay en la zona residencial cerca del hostel? Nada de relevancia; podrían preguntar a los ciudadanos de la zona (que es bastante poco populosa, y los vecinos tienen cara de pocos amigos), y si preguntan por un invidente les dirán que sí, que había uno rondando por la zona y que nunca le habían visto. Iba y venía de forma irregular, incluso a altas horas de la madrugada, pero dirán “claro, al que más le da, no ve ni de día ni de noche, ¡jaja!”. Con una buena tirada social Presencia + Sociedad un vecino habrá visto a un tipo con gafas de sol en medio de la noche dejando a un borracho entre los cubos de basura.

Viaje al centro del subconsciente

Dada lo que les une al mentor o simple acto de humanismo, querrán ayudar al moribundo mago a salir de su oscura enfermedad; bien sea que ellos mismo lo hayan deducido por su investigación alrededor de la enfermedad o porque algún Maestro de la ciudad les haya ayudado a determinar el problema, sabrán que existe un problema más allá de sus sueños, en el Oneiros del mago, encontrar el problema y curarlo si es posible.

Para entrar en el Oneiros del mentor existen varias opciones. En el cuadro “El Oneiros” y “Las reglas del subconsciente” más abajo puedes encontrar más información sobre como acceder al plano astral y los sistemas. Si los personajes no tienen ninguno de ellos *Mente 4*, el Narrador puede disponer de algún maestro aliado de los personajes que pueda ayudarles.

El Mundo Dormido

A continuación se explican todas las escenas, sinopsis y tramas del Oneiros del mentor afligido. Ten en cuenta que las reglas que sujetan este plano son diferentes de los reales, como se explica más abajo en el cuadro “Las reglas del subconsciente”.

El Oneiros

Como se describen en las páginas 284-285 de **Mage The Awakening**, el lugar o estado conocido como "Oneiros" es uno de los planos que se pueden visitar en el Reino Astral, aquél que está un paso más allá de los sueños de un sólo individuo, mago o Durmiente. Para llegar hasta allí es necesario cruzar el límite Astral; al parecer la paradoja no existe como tal y la magia existe de la misma manera que en el mundo "real", si bien podría funcionar de alguna manera confusa, dependiendo de lo que habita en el subconsciente del individuo, es decir, su Oneiros.

Lo que existe en el Oneiros no está directamente controlado por el consciente de su propietario: son los anhelos, miedos, y el yo interior los que "dominan" este lugar, y pueden tomar muchas formas, rostro y sucesos. De hecho, en el caso de los magos existe un Daimon, un avatar, el alter ego que tiene una simbólica influencia en la manera en el que se conduce el destino del Despertado anfitrión.

Las reglas del subconsciente

Para poder alcanzar *el propio* Oneiros se requiere de un Dominio o un poderoso Santuario (de 5 o más) y una tirada de Meditación extendida (Compostura + Astucia, 12 éxitos, cada tirada requiere de 30 minutos de concentración; ver pág. 47 de **Mundo de Tinieblas**), además del gasto de 1 punto de Maná para atravesar el Límite Astral. Una vez dentro, si se quiere despertar, se requerirá de una tirada de Aplomo + Compostura.

También se puede entrar en el Oneira mediante el Arcanum de Mente. Ver *Viajero del Plano Interior* en este mismo módulo.

Una vez dentro, debes tener en cuenta que cuando los personajes reciban daño, no se restará puntos de Salud, sino puntos de Voluntad. Si se quedan sin puntos de Voluntad, no podrán entrar de nuevo en el Oneiros hasta que recuperen al menos uno. No obstante algunas criaturas podrían hacer otro tipo de daño.

Diagnóstico del problema

El mentor ha sufrido el ataque de un poder singular de un acamoth, una criatura abisal alojada en el alma de Patt que le ha quitado la vista pero le ha otorgado una revelación del Abismo. Patt está completamente loco, sufre constantemente pesadillas de un mundo dantesco; odia su existencia y desea que los demás "conozcan" lo que él sufre. Con cierto sentido del humor, el acamoth le concedió dejara de ver y hacer saber a los demás lo que el veía. Así, si alguien mira directamente a Patt a los ojos durante unos instantes el Acamoth puede crear una fisura en el Oneiros del mago. Algunos habitantes del abismo pueden entonces llegar hasta el subconsciente de la víctima y correr su alma. No siempre funciona tan rápido ni con tanta eficacia, pero esta vez el mentor no tuvo suerte y cayó como un plomo.

En este caso han penetrado en el Oneiros del mentor tres acamoth-quimera y están haciendo su particular fiesta de ese lugar. El yo del mentor está apunto de caer en el "abismo" y perderse para siempre. Afortunadamente en el Oneiros aun queda un habitante que puede serles de ayuda. El "Daemon", el subcon-

ciente despierto del mentor, que se hace llamar así mismo como "El Relojero". Este podrá explicarles un poco mejor la situación en el que se encuentra el Oneiros de su anfitrión (que a pesar de que comparte muchos puntos en común, no es la consciencia del mentor que quieren rescatar).

Para poder curarle tendrán que liquidar literalmente a los tres acamoth como buenamente puedan. Además deberán cerrar la grita al abismo abierta por el poder de Patt; una vez hecho eso, el mentor despertará aliviado y a salvo.

Una carrera a muerte

Existen tres acamoth en el interior del subconsciente del mentor. En el momento actual, el Oneiros parece una ciudad postapocalíptica, de cielos negros y relámpagos rojos, de fachadas descuidadas y semi destruidas, de bandas campando a sus anchas por entre los "habitantes" de bien. Aunque si los hay, sólo son carnaza para los lugares más sucios; hay cadáveres aquí y allá, animales muertos con heridas llenas de moscas, un olor almizclado en todo el lugar... lo más curioso del lugar, no obstante, es que hay cantidad de relojes en todas partes: digitales, analógicos, de sol, de arena... las tiendas a la vista de la ciudad de con pisos de escasas dos plantas sólo "venden" relojes.

El primero de los acamoth tiene la apariencia de un desfigurado corredor de carreras ilegales de la ciudad. Tiene la cabeza deformada hacia atrás como un "alien" y sus dientes están llenos de porquería: su ropa es de cuero sucio y lleva cadenas alrededor del pecho. Habla a toda velocidad y vocabuliza mal. Cuando los personajes llegan lo verán poniendo a gente aparentemente "inocente" atada en medio de la calzada y destrozándola con los coches mientras un nutrido grupo de colaboradores se ríe como hienas de las proezas de sus compañeros.

No tardará en ver al grupo de Pjs llegar a "su calle"; les preguntará de todo, con la mayor grosería que pueda. Si alguien le responde de alguna manera que no le gusta (o no le responde) lo cual ocurrirá pronto, le retará diciendo algo como "*¿Qué, qué, qué?! Te crees más listo que yo ¿qué? No me mires así como si no te hubiera escuchado payaso, esto no es un circo, pedazo de mierda, aquí si vas de listo debes tener pelotas, muchas pelotas ¿estás enterado? Y sino tienes, te ponemos en la puta carretera como a ese.*" Entonces, con la ayuda de sus compañeros (unos cinco armados con escopetas y fusiles de asalto) le pedirán que participe en una carrera para demostrar lo valiente que es: al final de la calle está cortada por un muro. Los participantes deben acelerar al máximo, el primero que se pare, pierde; si él pierde, los matones de las escopetas matarán al resto de la cábala, si el gana, bien, le dejará quedarse en "su ciudad".

Cuando entre en el coche que le tengan asignado encontrará una nota escrita en el volante; nadie parece haberse fijado en ella; pone "*mátalo antes de llegar al muro. ganarás.*" escrito a puño y letra. El hecho es que este "Corredor" quimera ha trucado el coche del mago y le ha dejado sin frenos. La única manera de ganar es matarlo (golpeándole o con magia) antes de llegar al muro y luego salir del coche para

no “morir” en la explosión. Si el acamoth muere de alguna manera, sus “discípulos” se dispersarán sin atacar a nadie, sino, la violencia directa será el resultado del fracaso.

Haz que los que no corran en la carrera hagan una tirada de percepción de Astucia + Compostura para percatarse de que en una de las ventanas les observa un tipo de un semblante que no recuerda al resto del “decorado” del Oneiros.

El Relojero

Cuando acaben con el primer acamoth (sepan o no lo que era), los personajes se encontrarán con el llamado “Relojero”, tanto si lo buscan por haberlo percibido en la escena anterior como si no, pues él mismo intentará contactar con ellos. El Relojero viste unos perrechos pasados de moda, como de principios del siglo XX, es algo barrigudo y tiene una incipiente calva. Lo más curioso es que en ambos brazos lleva cantidad de relojes de pulsera de todo tipo cuando se alza la manga, contemporáneos y de cuerda, además se le ve colgando de todos los bolsillos de su traje relojes de mano. Parece totalmente obsesionado con el tiempo, no sólo por sus utensilios, sino también por la forma en que habla.

Les llevará hasta un pequeño apartamento destartado de un edificio relativamente cercano a dónde se hacían las carreras ilegales y les explicará que él fue el que dejó la nota en el coche de competición. Una vez “aparentemente” a salvo en el apartamento (que por cierto, está lleno de relojes de todas las clases, y su tic-tac es angustioso), les puede explicar con más tranquilidad la situación a los personajes. Por un lado él, que dirá ser un habitante que desea lo mejor para el mentor y no tiene nombre, aunque él le llama “El Relojero”. Les explicará que la consciencia de su anfitrión ha descendido hasta los niveles de un niño y que está apunto de caer en el abismo. Les explicará lo de la grieta al abismo y que ha contado a tres acamoth, uno era El Corredor, y quedan otros dos; sabe que uno de ellos está con el mentor junto a la grieta en todo momento. Y sí, puede llevarles a la grieta si quieren. Pero antes de eso...

El **segundo de los acamoth** hará acto de presencia. Se enteró de la “desaparición” del primero y decidió buscar a los magos y matarlos. Este acamoth al contrario que el primero no habla nada, tiene el aspecto de equino antropomórfico deforme con pezuñas afiladas como garras que posee una gran fuerza y brutalidad. Entrará de improviso en la residencia del Relojero, pero ignorará a este (y él no hará nada, para el acamoth, es como si no estuviera). Los personajes tendrán que emplearse a fondo para no ser despedazados por el espíritu del abismo.

El alimento de la oscuridad

Una vez consigan deshacerse del segundo (El Monstruo) podrán ir hacia la grieta del Oneiros y ayudar al mentor a escapar del infierno. El Relojero les llevará por una puerta que les transportará al otro lado de la “ciudad”, en lo que parece el aparcamiento subterráneo, con los coches destrozados y las colum-

nas corroídas, con goteras de líquido negruzco y una salida de vehículos que en lugar de abrir hacia la calle se percibe una vorágine como un espiral que atrae la materia hacia un vacío de pesadilla. La fuerza gravitatoria del sumidero parece no obstante leve, atrayendo papeles de periódico por allí y ruedas rodando por allá... aunque si alguien se para a verlo demasiado tiempo, parece de alguna manera narcótico.

Allí además de los vehículos destrozados, columnas despintadas, y el vórtice del Abismo se encuentra una criatura, que se asemeja a una mujer desnuda; el resto se asemeja a un monstruo horrendo, con el rostro semi-desfigurado, el escaso pelo grasiento cayendo sobre sus hombros de piel escamosa, sus pies terminados en largas garras, su estomago hinchado y los pechos flacos. Junto a “ella” hay un niño sucio y a juzgar por su mirada, asustado; la cosa habla con él, le ofrece su pecho para darle el icor que gotea del pezón, pero el niño aun parece resistirse. Y es cuando llegan los personajes jugadores.

Una tirada con acierto de Inteligencia + Empatía permite percatarse del parecido del crío con el mentor. De hecho, es la consciencia del mentor retraída en su Oneiros; si no se dan cuenta de ello, El Relojero les ayudará a entender la situación. “Ella” es una de las tres criaturas abisales.

La verdad y la mentira

Finalmente se enfrentarán a La Madre de la única manera posible para hacerlo: hablando. Si intentan coger por la fuerza al crío, se encontrarán con que no está nada colaborativo. Al acercarse, su cabeza se deformara, agrandará y se convertirá en algo similar a un monstruoso jabalí; cuando se alejen, volverá a relajarse y a tomar su forma “natural”. El crío volverá siempre a La Madre si le separan, en cuando pueda escaparse de sus captores. Podrán observar que La Madre no para de llamarle por su nombre, de decirle que le protegerá y que fuera no hay nada bueno para él, que todo lo que necesita en el mundo lo tiene ella, ... piensa en unos padres protectores y llévalo hasta el caso enfermizo de proteger a sus hijos de todo. Insultará con rabia a los personajes jugadores y les dirá que se vayan. La única manera de devolverle la cordura al mentor es convencerlo mediante la persuasión de que “fuera” hay gente que le necesita.

Te recomiendo el siguiente sistema para llevar esta escena; aunque podrías interpretarla libremente sin las ataduras de las reglas, añadirle un pequeño factor suerte y dramático añadirá una pincelada de epicidad al clímax de la historia:

Primero, los jugadores interpretan la que le dicen al niño para intentar convencerlo: se supone que conocen a ese PNJ (si has seguido mis recomendaciones, será el mentor de algún jugador, sino, algún otro personaje importante de tu crónica). Pueden decirle lo que sea para convencerlo: decirle la verdad, mentirle, ser duros, blandos, lo que quieran, pero escucha con atención. Sólo pueden contar un argumento cada vez; cuando terminen, para la interpretación durante un instante.

Segundo, escribe en un papel un número del 1 al 5 considerando lo que le han dicho los magos y si

le ha sido una buena interpretación. Pon un 1 para el peor de los argumentos y 5 para el mejor de ellos, y juega entre esos valores. Luego di a cada jugador que opine sobre su interpretación/argumentación general (o la de los otros, si él no argumentó nada durante esa ronda). Cuenta un +1 por cada jugador que diga el número que tu dijiste, un -1 por cada jugador que ponga una puntuación superior a la que tu estimaste, y un +0 por las que estén por debajo. *Nota: Recuerda, se vota la interpretación/argumentación general, no la particular, a menos que sólo un mago haya argumentado ese turno al crío.*

Tercero, haz una tirada enfrentada contra La Madre de **Manipulación + Subterfugio** o **Presencia + Persuasión** (según si le mintieron o le dijeron de coacción, respectivamente) del personaje portavoz más el modificador resultante del segundo paso (si es negativo, se restarán dados a la tirada, si es positivo, se sumarán: los jugadores han sido honestos consigo mismos). La Madre también tira: siempre 6 dados. Compara los resultados, y la diferencia que haya de éxitos entre uno y otro son los tantos que se anota el que tenga más éxitos. El primero que acumule 5 éxitos, gana el enfrentamiento.

Opciones de la Alta Magia: la magia puede dar una ayudita, en forma de pistas narrativas (con Tiempo), para mejorar la suerte en las tiradas (con Destino), para subirse los atributos sociales (con Mente) o cualquier cosa que se les ocurra y que el Narrador considere oportuno.

Epílogo

Sea como fuere, pueden ocurrir dos cosas; que La Madre venza sobre los jugadores, lo que significaría el dominio total del crío. Se adentrarían en el vórtice de la oscuridad y los personajes automáticamente despertarían del lugar. El mentor seguiría vivo, pero cuando pase el tiempo, morirá sin remedio. Si lo prefieres puedes matarlo en el acto; o quizá aun puedan buscar otra solución, quizá encontrando a Patt para que le ayude o algún maestro curandero, pero eso ya, es objetivo de otra historia. Aunque si los personajes conocen bien al mentor deberían haber tenido facilidades en los dados para convencerlo (y el Narrador no debe olvidar que una tirada de dados jamás debe estropear una buena historia...), y de conseguirlo el niño se levantará y empezará a crecer hasta tomar el aspecto del adulto que es, cogerá a La Madre, que aun llorará por “su niño” y la arrojará al olvido de su alma. Luego todos despertarán mientras El Relojero asiente a todos los presentes mientras se desvanece como un sueño...

A partir de aquí, lo que suceda en gran parte de lo que decida el Narrador. No voy a dar grandes detalles sobre Patt y sus objetivos pues abarcan toda una crónica y en estas pocas páginas no habría espacio, pero hago algunos apuntes en su ficha que pueden dar ideas. Pero está claro que sea lo que quiera Patt, no puede ser bueno para los magos de la ciudad, y el mentor está muy afectado por lo que le ha sucedido. Algunos magos después de haber visto lo que puede hacer con nada menos que un Maestro, preferirán de-

jarle mientras no se entrometa en sus asuntos (actitud pasiva) y otros preferirán ponerlo en su lista de caza. De que lado estén los personajes jugadores y que es lo que vayan a hacer, es otra historia.

Fin.

Anexo I: Personajes

Patt, El Invidente

Trasfondo: Patt pertenece a una cábala nómada proscrita que opera en todo el continente. A la cábala la conocen como La Trinidad y los tres están iniciados en el legado de los Scelesti y además los tres poseen un acamoth que les otorga habilidades adicionales.

Tienen muchos nombres, actualmente el que se conoce en otros lugares como “El Ciego” o “El Invidente” se llama Patt. La historia de esta cábala no está carente de cierto desgracia. Los tres, magos prometedores, cayeron en las garras de la tentación del poder y fueron arrastrados por una poderosa personalidad a lo que ellos llaman El Maestro. En realidad se sabe poco de su pasado, nadie sabe si ya estaban corruptos cuando encontraron al Maestro, o este les encontró después y les dio una guía, una ayuda, para sobreponerse al horror que sufrían día tras día y que los había vuelto completamente locos. Porque todos los miembros de La Trinidad, y en concreto Patt, sufren el horror de sus pecados. Saben bien que no hay redención posible para ellos y que el sufrimiento lo arrastrarán en esta vida y después de está. Y esos consume sus personalidades de forma inenarrable.

Pero lo cierto es que El Maestro uso ese dolor por que le ayudaran. Posiblemente El Maestro les convenciera para que le ayudaran a encontrar algo que les devolvería al estado primordial que les liberaría para siempre, y quizá a todos los demás, del dolor eterno del alma que les afligía.

Sin embargo El Maestro desapareció hacer varios años y la Trinidad ha estado oculta durante todo este tiempo, y nadie sabe dónde está ni que aspecto tiene; y lo que es peor, ni siquiera lo sabe el mismo. Pero Patt y sus aliados de cábala saben que ahora tienen que encontrarle para conseguir... lo que les prometió. Y eso les ha llevado hasta la ciudad dónde, por alguna razón, existe alguna pista de su paradero. Para vigilar a los magos, Patt y el resto de la cábala usan títeres Durmientes que son difíciles de detectar por otros magi y pueden recopilar importante información.

Descripción: Patt no es un hombre muy alto, de estatura media-baja, de pelo negro peinado hacia atrás y delgado. Viste de forma poco llamativa, siempre lleva gafas de sol que no permiten ver sus ojos y un bastón de invidentes extensible que podría usar como arma en caso de necesidad. Tiene un marcado acento inglés, y sus pasos son sorprendentemente ágiles para un ciego (no en vano, suele usar un hechizo de Espacio 1 para guiarse).

Herramientas mágicas dedicadas: un bastón extensible de invidentes

Nombre real: Desconocido

Senda: Thyrsus

Orden: Scelesti

Atributos: Inteligencia 5, Astucia 3, Aplomo 3, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 4

Habilidades: Academicismo 4, Ciencia 2, Investigación 4, Medicina 1, Ocultismo 6, Política 1, Armamento 3 (Bastón), Sigilo 1, Supervivencia 3, Callejeo 4, Empatía 4, Expresión 2, Intimidación 3, Persuasión 4, Sociedad 2, Subterfugio 5

Méritos: Aliados 5 (La Trinidad), Destino 3, Posición 3, Recursos 1, Sueño 2, Idioma 3

Fuerza de voluntad: 7

Sabiduría: 0

Virtud: Fe, **Vicio:** Envidia

Iniciativa: 7, **Defensa:** 3, **Velocidad:** 10, **Salud:** 7

Gnosis: 7, **Maná/por turno:** 16/6

Arcana: Cardinal 4, Destino 3, Espíritu 5, Mente 4, Vida 2, Espacio 1

Protección mágica: 4 (“Nublar percepción”, Mente 2)

El Corredor, primer espíritu

Atributos: Poder 3, Precisión 5, Aguante 2

Voluntad: 6

Esencia: 10

Iniciativa: 7, **Defensa:** 5, **Velocidad:** 18

Tamaño: 5, **Corpus:** 7

Influencias: Pesadillas 1

Tabú: estas criaturas abisales son menos insidiosas que los acamoth habituales con los númenes de “Otorgar inversión” aunque no son menos oníricos. Se les supone llegados a través de la grieta en un alma y se adaptan a su papel para destruir toda esencia de moralidad y sabiduría de la víctima y no pueden abandonar dicho papel.

El Monstruo, segundo espíritu

Atributos: Poder 4, Precisión 2, Aguante 4 (Daño con las garras y colmillos: 7 dados)

Voluntad: 8

Esencia: 10

Iniciativa: 6, **Defensa:** 4, **Velocidad:** 15

Tamaño: 7, **Corpus:** 11

Influencias: Pesadillas 1

Tabú: ver la descripción de El Corredor.

La Madre, tercer espíritu

Atributos: Poder 3, Precisión 3, Aguante 3

Voluntad: 6

Esencia: 10

Iniciativa: 6, **Defensa:** 3, **Velocidad:** 11

Tamaño: 5, **Corpus:** 8

Influencias: Pesadillas 1

Tabú: ver la descripción de El Corredor.

Gamberros oníricos

Estos personajes ayudaran a El Corredor, el primer espíritu, en convencer a los personajes en hacer su carrera particular. Si lo hacen bien los personajes, no llegarán a las manos con ellos, sino...

Atributos: Poder 2, Precisión 2, Aguante 1

Voluntad: 3

Esencia: 10

Iniciativa: 4, **Defensa:** 2, **Velocidad:** 8

Tamaño: 5, **Corpus:** 6

Influencias: Sueños 1

Tabú: sin líder, no tienen guía; sin guía, se dispersarán entre las neblinas del sueño.

Anexo II: Anotaciones

Viajero del Plano Interior (Mente ●●●)

Permite al Despertado entrar en el plano personal de un individuo (el “Oneiros”) sin la necesidad de un Dominio o un Santuario poderoso.

Práctica: Patrón

Acción: Extendida y rechazada; el objetivo tira Compostura + Gnosis reflexivamente.

Duración: Prolongado (una hora)

Aspecto: Coincidente

Coste: 1 maná

Al igual que con el hechizo Viajero de los Sueños (pág. 214), el lanzador puede “llevar” consigo al Oneiros del sujeto a otros magos añadiendo factores extras de Objetivo -un éxito por cada mago adicional que quiera entrar en el Oneiros-. Para que el hechizo funcione, el objetivo debe estar inconsciente. Son necesarios tantos éxitos como sean requeridos para entrar en un Oneiros, es decir, 8 éxitos -a menos que se tenga el Mérito “Hesychia Atlanteo” descrito en *Secrets of the Ruined Temple*, pág. 111-.

Existe una versión de Mente 3 de este hechizo que sólo sirve para entrar en el propio Oneiros del lanzador. Ninguna de las dos versiones hechizo pueden alcanzar el Temenos ni el “Tiempo Onírico”.

Fórmula de los Guardianes del Velo: El Sueño de Hipnos

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Mente contra Compostura + Gnosis

Algunos Guardianes del Velo usan esta magia que profundiza aun más el subconsciente de los magos para encontrar el verdadero propósito del Daemon del Despertado que juzgan, y determinar, en procesos complicados, si es merecedor de redención o de castigo por actos en el Reino Material.

Conversión para Mago La Ascensión

Mago El Despertar y **Mago La Ascensión** comparten una herencia común y realmente esta historia no está muy encasillada en los dogmas de ninguno de los dos. Si quieres usar este módulo para La Ascensión, ten en cuenta que cuando hablamos de Scelesti es como si habláramos de Nefandos. El Oneiros es como el subconsciente onírico de un Mago, y con la receta de Mente pueden acceder a ese estado dónde incluso podrán hablar con el Avatar (El Relojero). Cuando hablamos de Arcanum, nos referimos a Esfera, las arcana de Muerte y Destino puedes sustituirlas por la de Entropía y el Maná por Quintaesencia.

-Kether (PFA)

Marzo 2007 © Templo de Hécate
www.templodehecate.com