

La marcha del Infierno

ΟΟΟΤ . ΧΛΟΠΙΔΝΟΠΧΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Mago: La Cruzada

Viena es la llave de Europa. Situada entre los Cárpatos y los Alpes ha sido, desde la caída de Constantinopla, el ansiado objetivo de las huestes del Turco Otomano. Sin embargo, antes de llegar hasta ella para ponerle sitio es necesario superar numerosas fortalezas, como la de Tatabánya. "La marcha del Infierno" es una aventura para Mago: La Cruzada en la que los personajes (de cualquier facción) deberán decidir si prefieren colaborar con el avance de las huestes del Infiel o con las de Satanás. Toma ya.

Consideraciones

Históricamente, el fallido asedio de Viena por parte del Turco se produjo en 1529, por lo que este módulo podría situarse hacia el 1520-1528, una época tardía para una campaña de Mago: La Cruzada. Sin embargo, si quieres acelerar las cosas no dudes en cambiar las fechas (ten en cuenta que Constantinopla no cayó hasta 1453, que tampoco hay que pasarse).

Esta distinción es importante: si eliges la primera opción será mucho más difícil utilizar un grupo mixto de personajes (con magos de la Orden de la Razón y de las Tradiciones), ya que la Guerra de la Ascensión habrá empezado a encontrarse. Y no olvidemos que para entonces el *Ars Praeclarus* habrá dejado de ser considerado magia fatua...

Situación

Los turcos acaban de asediar y arrasar Budapest. Ahora deben cruzar los montes Bakony, uno de los últimos obstáculos en su camino triunfal y sangriento hacia Viena. Los pasos de montaña están custodiados por dos fortalezas, pero nadie sabe con seguridad en cuál de las dos se producirá el ataque principal del Infiel.

El primer castillo, el de Esztergom, pertenece al barón Redzeny, un noble valiente con la espada pero extremadamente supersticioso. Está dispuesto a morir para defender sus tierras. Su hija Irina no es muy ducha con las armas, pero su aguzado ingenio podría ser de gran ayuda en un

ataque. La fortaleza de Tatabánya es propiedad del barón Mistakos, un griego de lo más siniestro con un consejero que nunca bebe... vino. Con la hueste turca viaja en secreto un pequeño grupo de Ahl-i-Batin más leal al Sultán que al Concilio, y que se encarga de "ablandar" la resistencia mágica en una zona antes de la llegada del ejército mundano. No tienen problemas en atacar a cualquier místico de las Tradiciones que se enfrente a ellos, por lo que en caso de ser descubiertos podrían verse en serios apuros.

Los personajes

Hay numerosos motivos para que los personajes viajen hasta la zona:

- Toda la Cábala, ya sea del Concilio o de la Orden de la Razón, puede ser enviada por pura necesidad: el Turco es una gravísima amenaza y la caída de Budapest ha hecho la situación insostenible. Se trataría de una especie de Cruzada, pero las motivaciones no tienen por qué ser (exclusivamente) religiosas: siempre ha existido el peligro de un ataque Otomano a Italia a través del Adriático, y la conquista de Viena daría alas a esa terrible posibilidad (terrible para los venecianos, milaneses, etc., claro).

- Una Cábala Dedaliana podría tener una doble misión: reclutar para la Orden de la Razón a Irina, la perspicaz y prometedora hija del Barón, y tratar de manipular los

acontecimientos para desviar el ataque turco hacia la fortaleza de Tatabánya. Allí se oculta Mistakos, un misterioso Euthanatos que ofende con su mera presencia su concepto de la realidad. Su caída y destrucción sería recibida con gran gozo y alegría.

- Una Cábala de las Tradiciones también tiene motivos de sobra para meter las narices. Hace ocho meses partió hacia Tatabánya una delegación de tres magos (un Euthanatos, un Hermético y un Solifícato) que nunca regresó. El barón Mistakos ha asegurado por carta al Con-



cilio que el grupo jamás llegó a su castillo (mentira cochina, es más malo que la quina), pero un reciente mensajero enviado al lugar por el Primus Chakravanti Chalech también ha desaparecido sin dejar rastro. Los personajes serían enviados para descubrir exactamente qué está sucediendo.

• La Piedra de la Montaña, el grupo de Ahl-i-Batin que marcha por delante del ejército turco, se dedicó a eliminar toda oposición mágica en Budapest (tanto Dedaliana como de las Tradiciones), pero no pudo evitar que escapara algún mago. Tanto la Orden de la Razon como el Concilio están interesados en investigar esos acontecimientos (de los que se cul-

pan los unos a los otros), lo que da otro motivo para involucrar a los personajes. Se trataría de una misión extremadamente arriesgada en territorio enemigo, así que los personajes deberían proceder con extremo cuidado. Esta misión puede combinarse con cualquiera de las anteriores, considerándose un objetivo secundario.

Desarrollo

A continuación se ofrece un posible desarrollo de los acontecimientos si no intervinieran los personajes de los jugadores (sueña, Narrador, sueña...):

La mayoría de los defensores de Budapest se ha refugiado en Esztergom, ya que las historias que circulan por la región sobre Tatabánya son bastante siniestras. Este hecho decidirá a los turcos a atacar la segunda fortaleza, aparentemente menos protegida. La Piedra de la Montaña, el grupo de Batinis, explorará el lugar y descubrirá la presencia de Mistakos, por lo que lanzará un ataque pa-

ra tratar de eliminarlo antes de la llegada del ejército.

El barón Redzeny, asustado por las supersticiones que circulan sobre el castillo del mago, se quedará acantonado y no prestará ayuda alguna. El grupo de Ahl-i-Batin será capturado y encerrado en las mazmorras para posteriores sacrificios, pero el ejército turco es demasiado numeroso. Desesperado, el Chakravanti sucumbirá por fin a las Artes Negras, abrazará la oscuridad del Pozo y solicitará la ayuda del Infierno, creando una hueste de muertos vivientes con la que intentará romper el asedio turco.

Éstos, a pesar de su aplastante superioridad numérica, se batirán aterrorizados y desorganizados al enfrentarse a los inquebrantables monstruos de Satanás. Sin embargo, cuando el caos alcance su punto álgido aparecerá Irina con el ejército de su padre: cansada de esperar a que éste reaccionara, se ha armado de valor, se ha calzado la espada y ha asumido el mando (Juana de Arco 2: la Venganza)...

Lo que ocurra depende en gran medida de las acciones de los personajes: ¿Ayudará Irina al turco, su enemigo, contra los muertos vivientes? ¿Logrará vencer Mistakos, rechazando a los Otomanos a cambio de la extensión de la corrupción por toda la zona? ¿Será derrotado? En ese caso, ¿conseguirá escapar? ¿Qué harán los turcos con Redzeny si lograran el triunfo únicamente gracias a la intervención de Irina? ¿Qué harán los personajes con la Piedra de la Montaña? ¿Los dejarán libres o los llevarán ante el Concilio para responder por sus crímenes? ¿Qué tiene que decir al respecto el ejército Otomano?

A continuación se describen los lugares y personajes más importantes de la historia (Esztergom y Tatabánya están a 1,5-2 días de viaje por las montañas. La primera fortaleza está a 3 días de Budapest y la segunda a 4).

Tatabánya

El barón Mistakos es un Euthanatos perteneciente a la rama helena de la Tradición, completamente consumido por el Johr. Comenzó su rápida e imparable caída hacia el abismo hace pocos años, cuando asesinó a su padre y heredó su título, su castillo y sus escasas tierras. Desde entonces, protegido por sus feroces guerreros (un pequeño ejército al que domina mediante un sutil control mental), se ha dedicado a continuar sus macabras investigaciones, que lo acercan cada vez más al límite. Los campesinos en sus tierras viven aterrorizados por las numerosas desapariciones de niños y ganado, y por las siniestras historias que circulan sobre su señor. Sin embargo, no tienen valor para levantarse contra él, y menos ahora que es su única oportunidad para protegerse del Turco. Hay que recordar que esta región sigue siendo básicamente feudal.



Mistakos es un joven nervioso y relativamente inseguro. Al principio sintió miedo por sus oscuras tendencias y trató de rebelarse contra su destino, pero cada vez se hunde más profundamente en el Pozo. Es incapaz de resistirse. Una y otra vez se ve superado por los acontecimientos, como cuando recibió la visita de tres magos del Concilio que descubrieron las atrocidades que se cometían en las mazmorras de su castillo. No vio otra solución que acabar con ellos, lo que lo volvió aún más taciturno y depresivo, acelerando su corrupción.

Desde hace poco ha estado sopeando la idea de dejarse llevar por completo para terminar con su angustia, y el ataque por parte de la Piedra de la Montaña (a los que tiene encerrados en los calabozos) y el posterior asedio turco de su castillo lo llevará más allá del límite: Los diques de su cordura cederán definitivamente y abrazará las fuerzas infernales con absoluta pasión: terminadas las vacilaciones morales, los tormentos y las dudas emergerá como un hechicero temible con Satanás a su lado (vamos, que ganará 2 ó 3 puntos de Fuerza de Voluntad, se convertirá en un Infernalista y se quitará los guantes para hacer daño *de verdad*).

Hasta ese momento el Euthanatos tiene dos rasgos que pueden redimirlo: su sentimiento de culpa (que le hace no intentar escapar de los turcos, buscando el perdón por sus pecados mediante ese "suicidio") y su amor (no correspondido) por Irina, la hija de su rival, el barón Redzeny. Sin embargo, hasta estos sentimientos se han visto retorcidos y pervertidos. Si lograra sobrevivir al ataque, Mistakos podría intentar atacar Esztergom para secuestrar a la joven.

Su más "fiel" consejero, Baras, es un vampiro Tzimisce de la séptima generación (ver *Vampiro: Edad Oscura*) que se aprovecha del espíritu débil del mago (hasta su transformación) para perseguir sus propios objetivos: ascender posiciones dentro de su clan, ya sea por medio de la diablerie o de la influencia sobre los poderes mundanos. El barón conoce su naturaleza, por supuesto, y juntos cometen todo tipo de inenarrables actos en nombre de la experimentación y de la degradación. Si se ve realmente amenazado, tratará de escapar como sea.

Los personajes descubrirán a un barón taciturno y nervioso, aunque debido a la proximidad de las fuerzas enemigas no es algo que deba extrañar. Se reunirá con ellos lo menos posible y asegurará no saber nada de los cuatro magos desaparecidos (los tres primeros están muertos y el último, Cosmas, encerrado en los calabozos junto con los Ahl-i-Batin para ser sacrificados). La Umbral alrededor del castillo es muy sombría y oscura, pero en las mazmorras, donde Mistakos tiene su laboratorio, hiede a muerte. Si los personajes son demasiado curiosos intentará matarlos con resignación, preferiblemente por medio de Baras y de sus soldados.

Esztergom

El barón Redzeny está inquieto: su principal muralla (Budapest) ha caído, y el ataque turco es inminente. Para empeorar las cosas las defensas contra el Otomano se están preparando lejos, en Bratislava, por lo que está prácticamente solo ante el abismo. Por si fuera poco, su único "aliado" es el barón de Tatabánya, un ser terrorífico rodeado de demonios y horribles pesadillas. Redzeny es terriblemente supersticioso: no tiene problemas para morir defendiendo su tierra y su castillo frente al Infiel, pero no soporta la idea de enfrentarse a Mistakos, lo que le impedirá incluso acudir en su ayuda cuando el ataque enemigo se dirija hacia Tatabánya. Entre sus múltiples preocupaciones actuales está la de conseguir que su testaruda hija Irina huya a Viena para ponerse a salvo.

Ésta es una joven *temeraria* e ingeniosa de poco más de 20 años cuyo único interés es el estudio de las máquinas (imagínate al imberbe de "Los Señores del Acero", pero en chica). Se niega a abandonar a su padre, convencida de que sus disparatados artilugios de guerra (algunos de los cuáles adornan las almenas) conseguirán salvar el asedio del castillo. Aún no ha despertado, pero en Viena ya ha llamado la atención de algunos Dedalianos como una recluta prometedora.

La fortaleza está bien protegida, pero casi todos los soldados procedentes de Budapest marchan hacia el noroeste para preparar las últimas defensas de Viena en Bratislava.

La Piedra de la Montaña

Este grupo de magos saboteadores considera un insulto que los Ahl-i-Batin estén en el Concilio, cuando las Tradiciones no han hecho nada para impedir las Cruzadas que asolaron una y otra vez el Oriente Medio. Han decidido apoyar, sin el conocimiento del Primus Ali-beh-shaar, el avance de las tropas turcas contra Occidente. Son cuatro, dirigidos por el Murid Nafar al-Harim, y son expertos preparando emboscadas. Sin embargo, no tiene nada que ver acabar con un mago en una ciudad abierta con asaltar un castillo bien protegido...

Están inmersos en un juego peligroso, por lo que no se rendirán en ninguna circunstancia: saben lo que les espera si son capturados.

El ejército turco

Se trata de una de las más perfectas máquinas militares de la época, y a ojos occidentales es virtualmente imparable. De un modo u otro han rechazado todas las Cruzadas, y ahora avanzan sin descanso hacia su objetivo. Su general en la zona es Hassan-Ibn-al-Mallah, un hombre intrépido e implacable, aunque no especialmente imaginativo. Confía en su aplastante superioridad numérica y en su temible caballería para vencer cualquier batalla, por lo que un oponente ingenioso podría intentar, especialmente en las montañas, cobrarle algún pequeño triunfo (pero pequeño, ¿eh?).

Conclusión

Si Mistakos rechaza a los turcos podría aprovechar la ocasión para intentar conquistar el castillo de Esztergom, raptando a Irina, aumentando su base de poder y colocándose en una posición inmejorable para lograr el control del condado de Budapest. Si no se le detiene pronto podría convertirse en una amenaza comparable a la de Tezghul el Loco.

En cualquier caso, las innumerables preguntas que despierta cualquiera de los posibles finales abre oportunidades para crear multitud de historias posteriores.

por Carlos Lacasa Martín