

# *Dilema Moral*

**Por Aura** [aura@redestb.es](mailto:aura@redestb.es)

***Módulo no oficial de Ars Magica, en el que los personajes deberán poner en práctica sus dotes diplomáticas y negociadoras.***



*La Alianza se encuentra en grave peligro y está a punto de ser derrotada por un diabolista que pretende apoderarse de sus recursos. Pero, en el último momento, un mago acude para ayudar a los personajes y derrotar al enemigo.*

*He aquí el dilema: la Alianza acaba de ser salvada por un desconocido, pero... ¿van a enfrentarse a un grupo de Flambeau que lo acusan de asesino y traidor?*

## **Contenido**

- Introducción
- La partida de caza
- El ataque de Forgen
- El retorno de la partida de caza
- Epílogo
- Consejos para el Narrador
- Experiencia
- PNJs:
  - Vesper de Flambeau
  - Forgen
  - Flamma de Flambeau (un ejemplo del grupo)

## **Introducción**

---

La aventura se inicia cuando un peligro (medianamente) grave amenaza la Alianza. Sugerimos que utilices a un enemigo conocido, si lo tiene, o algún elemento del entorno capaz de provocar una situación peligrosa. Si no hay ninguno o no te parece adecuado para el momento, puedes emplear el que aquí te proponemos: Forgen, un diabolista expulsado de la Orden.

## **La partida de caza**

---

Los personajes reciben la visita de un grupo de Magos (5 ó 6), en su mayoría Flambeau, que les informan de que están persiguiendo a un diabolista que ha sido expulsado de la Orden. Tras preguntarles por él, y asegurarse mediante In Vi de que no ha pasado por la zona, les darán una descripción detallada del Mago y les advertirán que es muy peligroso y que deben destruirlo en cuanto le vean. Estos Magos forman uno de los grupos que se han apuntado a la Marcha de Magos que se ha convocado contra él. Todos los personajes deberían saber (excepto los Aislados de la Orden y similares) que cualquiera que no haga nada por detener al renegado si se encuentra con él, será culpable de un delito bastante importante según el Código Hermético; asegúrate de que lo saben. Dicho esto, los Magos abandonan la Alianza para seguir su persecución.

## **El ataque de Forgen**

---

Poco tiempo después, un día o dos como mucho, los personajes serán atacados por el diabolista, quien pretende apoderarse de los recursos de la Alianza (posiblemente pensando que son mayores de lo que tienen en realidad) para poder convocar a un Demonio Mayor que le ayude a hacer frente a sus perseguidores. El ataque se llevará a cabo con ayuda de un pequeño grupo de Demonios Menores (3 ó 4, o más dependiendo de la Alianza y sus recursos) especializados en engaños, quienes mediante ilusiones y trucos distraerán a los Grog y si es posible a los Magos, mientras el Diabolista se interna en la Alianza para robar sus recursos.

Suponiendo que la Alianza tiene un buen Aegis, el Mago no lleva ningún Hechizo de protección u ocultamiento mientras entra, con lo que se le podrá descubrir con una tirada de Per + Alerta de 8+ (o mayor si los personajes están muy ocupados en la lucha; en cualquier caso siempre puede verle algún Grog). Si los Magos de la Alianza dan muestras de debilidad antes, durante o después de la lucha con los Demonios menores, el diabolista cargará contra ellos para matarles. Si no es así utilizará Hechizos que afecten a la zona y no directamente al Mago (para no tener que pasar su Parma Magica) para detenerles, del tipo La Trampa de la Tejedora o Temblor de Tierra. Es bastante posible que los Magos resulten heridos además de

detenidos, lo cual facilitará la huida del Diabolista. Procura que la escena sea emocionante, y justo en el último momento una Bola de Fuego de tamaño descomunal (Per o Int + Teoría Mágica de 6+ para saber que ha sido aumentada con Vis), acaba con el agresor. Si los Demonios son un grave problema puede haber otra serie de Bolas que acabe también con ellos, aunque sería conveniente que tus jugadores pensarán que ellos también sirven para algo... :)

Cuando los personajes empiecen a preguntarse de dónde ha salido ese estallido de magia y, posiblemente, a buscar al grupo de Magos que les visitó con anterioridad, descubrirán a un solo Mago, caído inconsciente a una cierta distancia de la Alianza. Si le examinan con detenimiento (Per + Atención 9+ ó Int + Quirurgia/Medicina 6+) se darán cuenta de que ha quedado extenuado por el esfuerzo; posiblemente ha lanzado un Hechizo más poderoso de lo que podía y tiene suerte de no estar en Crepúsculo.

Es de suponer que los Magos le recogerán y le atenderán... después de todo además de ser un Sodalís (un compañero) les ha salvado la vida y/o la Alianza.

## **El Retorno de la Partida de Caza**

---

Apenas un par de horas después regresarán a la Alianza los mismos Magos que la visitaron con anterioridad, han notado la cantidad inmensa de magia que se ha descargado en la zona y pensaron que el Diabolista podía haberles atacado. Tras enterarse de lo sucedido querrán conocer al “héroe” que les ha salvado, quien por cierto seguirá inconsciente al menos hasta el día siguiente a menos que alguien pueda recuperarle de su agotamiento. La sorpresa será para los personajes cuando nada más verle el grupo recién llegado se abalance sobre él, acusándole de traidor y asesino.

Si los personajes ocultaron la existencia y ayuda del Mago desconocido, los Flambeau notarán su impronta mientras rastrean la zona por si ha quedado algún Demonio suelto y buscarán hasta encontrarle.

Si preguntan, los Flambeau dirán que es un traidor que mató a uno de sus compañeros durante una de sus incursiones en territorio musulmán. Insistirán en que se lo entreguen inmediatamente, o incluso en que lo maten ellos mismos. Lo calificarán de asesino y traidor, y sus argumentos irán subiendo de tono. En cualquier caso afirmarán que mató voluntariamente a otro Mago Flambeau y miembro de la Orden.

He aquí el dilema: los personajes acaban de ser salvados por este desconocido que no puede defenderse de sus acusaciones, pero... ¿van a enfrentarse a un grupo de Flambeau

destinados a una Marcha de Magos, es decir, MUY poderosos? Si no parecen impresionados podrías decir que uno (o más) de ellos es un Archimago. Además, los Flambeau están bastante enfadados por la presencia del “traidor” y cuanto más tardan en entregárselo más se irán enfureciendo.

Los personajes pueden saber (sobre todo si son muy proclives a entregarlo de buenas a primeras) con una tirada de Int + Cultura Hermética de 6+ que no pesa ningún cargo ni hay ninguna acusación oficial. Si la hubiera, tratándose de Flambeau y de un caso así, la noticia se habría oído en todo el Tribunal. Con lo cual, sin una acusación formal y sin la presencia de los Quaesitores de por medio, todo se reduce (legalmente) a un ajuste de cuentas. Si los personajes esgrimen éste u otros argumentos en los que intervengan los Quaesitores, los Flambeau se calmarán un poco y empezarán a razonar.

A partir de aquí el resto de la aventura se centra en la negociación para ver qué hacer con el Mago inconsciente. Las soluciones son muchas y muy variadas, pero la “adecuada” a la partida es aquella que se adapte a los Rasgos de Personalidad y a las motivaciones de los Personajes. Así pues, sería muy poco “adecuada” una solución en la que un Personaje cobarde +3 se enfrenta a los Flambeau para salvar al caído.

## **Epílogo**

---

Si los jugadores insisten en esperar a oír la versión del Mago inconsciente o de cualquier otro modo su solución pasa por (o da la posibilidad de) hablar con él, descubrirán su versión del asunto. Vesper de Flambeau, que así se llama, no negará que causó la muerte de un compañero, y se mostrará muy apesadumbrado por ello, pero explicará que en ningún modo fue algo voluntario. Aunque les costará, si le insisten lo bastante, acabará confesando que su magia es una maldición absolutamente incontrolable y que sólo funciona cuando está completamente borracho, con lo cual cuando se recupera de la borrachera nunca está del todo seguro de qué es lo que ha hecho. Aunque a lo largo del tiempo ha ido ganando un cierto control de sí mismo bajo los efectos del vino, este control no es nunca ni mucho menos completo y en ocasiones es nulo...

## **Consejos para el Narrador**

---

Esta aventura está pensada para un grupo de jugadores que lleve cierto tiempo jugando con sus personajes y sepa interpretarlos bien, durante ella los personajes se verán enfrentados a un dilema moral en el que deberían ceñirse a las personalidades y objetivos de los mismos y no de los jugadores. Aconsejamos al Narrador que no intervenga para recordárselo si no es estrictamente necesario, ya que al no hacerlo podrá comprobar por sí mismo qué tan bien metidos en sus personajes y en la trama están sus jugadores.

## Experiencia

---

Por jugarla: 1 px.

*A discreción del Narrador:*

Por buena interpretación: 1 px.

Por atenerse al propio personaje: 1px.

## PNJs

---

### Vesper de Flambeau

Inteligencia	+3	Fuerza	0
Percepción	+1	Vitalidad	+4
Presencia	-1	Destreza	0
Comunicación	0	Rapidez	-2

*Competencias* : Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latin 3, Teoría Mágica 6, Cultura Hermética 2, Historia Hermética 2, Parma Magica 4, Afinidad Ignem 3, Atención (dejar de ver doble) 2, Penetración 2, Valor 2.

*Virtudes y Defectos* : Afinidad Ignem +3, Fuente de Vis Personal +1, Aptitud con los Elementos +4, Valor +2. Adicción a la Magia -3, Restricción (su magia no funciona cuando no está borracho) -5, Puntos de Crepúsculo -1, Mala Reputación (borracho) -1.

*Rasgos de Personalidad* : Valiente +3, Sincero +2, Luchador +2

*Artes Mágicas* : Creo 9, Rego 6, Aquam 2 (+4), Auram 4 (+4), Ignem 11 (+4), Terram 1 (+4), Vim 8.

*Hechizos* :

Bola de Fuego Infernal	Cr Ig 30
Lanza de Llamas	Cr Ig 20
Serpentinas de Fuego	Cr Ig 25
La Mano Curativa del Quirurjano	Cr Co 20
La Cólera de los Vientos	Cr Au 30
Ariete de Agua	Cr Aq 20
Palma Llameante	Cr Ig 5

## Forgen (Diabolista)

Inteligencia (astuto)	+4	Fuerza	-1
Percepción	0	Vitalidad	+2
Presencia	+1	Destreza	0
Comunicación	0	Rapidez	+2

*Competencias* : Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latin 3, Teoría Mágica 5, Cultura Hermética 2, Historia Hermética 2, Parma Magica 5, Afinidad Vim 6, Afinidad Convocar Demonios 3, Penetración 4, Ocultismo (Demonios) 5 (+4).

*Virtudes y Defectos* : Afinidad Vim +3, Afinidad Convocar Demonios +2, Conocimiento Dominado (Ocultismo) +4, Circunstancias Especiales (Demonios cerca) +1. Corrupción Demoníaca -8, Infame -2

*Rasgos de Personalidad* : Cruel +2, Falso +3, Corruptor +2.

*Artes Mágicas* : Creo 8, Intellego 7, Muto 8, Perdo 12, Rego 18, Animal 3, Aquam 5, Auram 4, Corporem 7, Herbam 2, Ignem 8, Imagonem 5, Mentem 7, Terram 6, Vim 20.

*Hechizos* : Cualquiera que consideres necesario (preferentemente no de destrucción absoluta, ha de quedar algo que corromper).

## Flamma de Flambeau (un ejemplo del grupo)

Inteligencia	+3	Fuerza	+1
Percepción	+2	Vitalidad	+3
Presencia	0	Destreza	0
Comunicación	0	Rapidez	+1

*Competencias* : Hablar Castellano 4, Hablar Latín 5, Escribir Latin 3, Teoría Mágica 7, Cultura Hermética 2, Historia Hermética 2, Parma Magica 6, Afinidad Ignem 5, Alerta 3, Penetración 4, Concentración 3, Precisión 4.

*Virtudes y Defectos* : Afinidad Ignem +3, Aptitud con los Elementos +4, Fuente de Vis Personal +1, Hechizos Dominados +1, Artes Extra +1. Ininteligible -2, Sensitivo al Poder Divino -4, Duración Vital -1, Compulsión (exagerar) -1

*Artes Mágicas* : Creo 15, Intellego 8, Muto 6, Perdo 9, Rego 10, Animal 5, Aquam 6 (+4), Auram 7 (+4), Corporem 5, Herbam 5, Ignem 18 (+4), Imagonem 5, Mentem 6, Terram 8 (+4), Vim 10.

*Hechizos* : Cualquiera de combate que alcance y algunos útiles de curación y de búsqueda.