

CIELO o INFIERNO



AVENTURA PARA MAGO: *LA ASCENSIÓN*
Adaptable a *Cazadores Cazados* o CAZADOR: LA VENGANZA

CIELO o INFIERNO (Aventura para Mago: La Ascensión)

Aventura para 3-5 Jugadores de PJs no muy capacitados (Esferas a no más de N3).

Sinopsis.

En la ciudad donde los PJs tienen su Capilla, muertes extrañas despiertan sospecha de las autoridades. Hombres de aspecto y vidas honradas, con creencias de cimientos firmes, mueren sin que aparente causa alguna, con el rostro marcado por el terror y la sorpresa. Mientras, la ciudad es aislada del exterior por una tormenta que bloquea comunicaciones y movimiento de transportes públicos y privados. Un poder terrible se desata, y los Magos lo sienten, pero quizá no pueden luchar contra él, sin antes resolver qué es lo que lo ha atraído a la ciudad.

Entre bambalinas, un Ángel que vigila a los mortales y cree que precisan una guía celestial más directa ha escogido a algunos que puedan recibir y esparcir la verdad sobre El Cielo, para mostrarse ante ellos. Sin embargo, un Diablo rencoroso, al ver a este Celestial, piensa que un revés a los Cielos es mostrar sus actos a un superior para que lo castigue, además de eliminar las pruebas que El Creador no desea que existan entre los hombres, para que su Fe de “dichosos aquellos que sin ver crean” continúe firme. Así, el Juez Celestial iniciará una “Caza de Brujas” en la que todos aquellos que hayan recibido el “Mensaje” del rebelde, hasta llegar a él, serán purificados y sus almas nobles irán al Cielo.

Los PJs más apropiados para la partida son Coristas Celestiales, Orden de Hermes y Eutánatos.



Capítulo 1. El Cielo de los Justos.

Los PJs con Espíritu o la habilidad de *Consciencia*, pueden tirar **Areté** dif. 6 o la habilidad a dif. 8 para sentir que algo muy peligroso está llegando a la ciudad (la Esfera de Tiempo-2 reduce ambas dif. en -2). En el momento en que tiren, perciben nubes que cubren todo el cielo lenta pero firme, y aunque intenten con magia anularlas, no podrán (hay un poder enorme en ellas). Incluso si intentan irse de la ciudad, coincidencias increíbles – pero posibles- se lo impedirán. Así, comienza una larga semana en la que no sucede nada reseñable, salvo el clima infame, hasta que un PJ que posea las Esferas de Espíritu, Tiempo, Entropía y Cardinal ha de tirar **Areté** a dif. 6 (+1 a la dif. por cada Esfera de menos) para sentir que hay algo más que sucede ahora mismo. *Per+Alerta* le guía hacia las noticias (dif. 7, 2 ex.) del periódico, la radio o la TV para revelar la noticia de un hombre muerto en casa por circunstancias extrañas. La prensa amarilla y esotérica se hace eco de que murió con los ojos abiertos, expresión aterrada y de sorpresa, ausencia total de marcas o heridas ni sustancias raras en su cuerpo, y el escenario del crimen revuelto.

El uso de **Aliados** o **Contactos** en la prensa, las autoridades o incluso alguno de actividades sociales o clero pueden contar más cosas (el Narrador tira en secreto el Trasfondo a dif. 7 y alguno de ellos llama al PJ concreto y le comenta más cosas que no han salido al público: había una Biblia junto al muerto que

parecía estar leyendo y anotando, con páginas pulverizadas por una fuente de calor que las dejó en cenizas sin quemar las adyacentes). Por supuesto, si los PJs acuden a ellos, no será necesaria tirada alguna. Investigar la escena del crimen o a la propia víctima revela aún más información: es un hombre devoto, profesor sin remuneración trabajando en una escuela para marginados sociales, y voluntario de la Cruz Roja, además de realizar donaciones y trabajos esporádicos en varias entidades benéficas gratuitamente (para estos datos tirar *Int+Investigación* a dif. 8, 3 ex.). El uso de Magia Cardinal (dif. 4, 3 ex.) revela algo más poderoso: un poder inmenso estuvo presente. Añadir Entropía indica relación con la muerte. Espíritu percibe la presencia como algo espiritual muy viejo. Si añaden Mente-3 y Tiempo-2, los Magos perciben que hubo palabras previas a la muerte, incluyendo *revelación, verdad, fe, y muerte*. **NOTA:** Los PJs han de pensar cómo entrar al lugar del crimen sin dar la nota. **NOTA II:** La magia de Cardinal y Espíritu, mientras la tormenta está sobre la ciudad, es 1 unidad más sencilla de lanzar, y será **Coincidente** hasta Nivel 2, inclusive. Tiempo y Mente, no obstante, elevan la dif. en +1. Estos cambios afectan a Recetas o Efectos de Esferas múltiples, modificando la dif, general según el cambio de las Esferas indicadas. El uso de *Per+Consciencia* (dif. 8, 3 ex.) percibe un poder que bloquea la Magia a un nivel sutil (si los Magos han luchado antes contra la Fe Verdadera, lo percibirán así). Rastrear la presencia con magia o habilidades para hallarla no es posible. Hay que esperar al día siguiente, en el que de nuevo la Magia activa los sentidos de los PJs y se produce un nuevo asesinato. Esta vez se trata de una mujer atea. Sus actividades sociales, vinculadas a ayuda de mujeres marginadas, promover la ayuda social a los estudios para jóvenes sin recursos, y un matrimonio feliz (que ahora está destrozado por la pena), junto con varios vecinos describiéndola como “muy generosa, con carácter honrado y espíritu voluntarioso”, la hacen objeto (*Ast+Cult. y Sociedad*, dif. 7, 2 ex.) del crimen (su espíritu y forma de comportamiento social coinciden con los de la víctima anterior, aunque no sus creencias religiosas... hasta que los PJs investiguen el lugar del crimen y sientan con Magia idénticos

patrones a la muerte anterior y encuentren – con *Per+Investigación* dif. 8, 3 ex.- un Corán al que faltan páginas con los mismos restos que la Biblia anterior. *Int+Cultura* (Religión) dif. 7, 3 ex., indica que los pasajes faltos de ambos libros están relacionados con Revelaciones Celestiales a los distintos Profetas.



Capítulo 2. El Herald de La Muerte.

Ahora los PJs pueden ver el patrón de las muertes. Además, el Narrador les puede informar (si lograron más éxitos de los que son precisos en la percepción de Cardinal) de que la sensación mágica de la tormenta y las muertes tienen relación directa. Pero como el asesino es imposible de encontrar con magia, deben encontrar una víctima que lo atraiga y averiguar qué está sucediendo. Una búsqueda intensa (*Per+Cultura y Sociedad*, tirada extendida, 10 ex. a dif. 7) permite localizar a un filántropo judío que dedica su riqueza y tiempo a dar empleo a los sin hogar para que tengan una oportunidad laboral de reinserción social, además de invertir en viviendas de venta al coste con unas condiciones muy favorables de poco beneficio para sí mismo. Gancho perfecto. De hecho, la noche en que los PJs hallen el rastro de este tipo, si no

mueven el culo, será la siguiente víctima. Intentar informar al tipo de sus planes les dará problemas, ya que está al tanto de las muertes y los verá como una amenaza o unos fanáticos locos. Deberán vigilarlo de lejos (posee Fe Verdadera). De madrugada, los PJs deben resistir con ContraMagia de Mente o Fuerza de Voluntad un efecto a dif. 8 y 4 ex. para no caer dormidos sobrenaturalmente. Si lo logran, su Cardinal o Espíritu alertan como una sirena de bomberos de que algo está en la vivienda del filántropo, aparecido de la nada. No importa lo que hagan, llegarán sólo a tiempo de percibir una fuerza monstruosa que disipa un alma de su cuerpo, y cuando entran en la casa (ático de 5 plantas), un hombre de rostro afectado y triste observa al filántropo muerto en posición de rezo en el suelo. Al ver a los PJs, salta por la ventana. Al asomarse éstos, verán como el tipo está en el suelo, ileso, y se desvanece. Perseguirlo usando Magia (Cardinal, Mente o Espíritu) en el mundo físico o la Umbra es una tarea imposible. Se mueve como el rayo, y las tiradas de muchos éxitos sólo sirven para dejar claro a los PJs que es muy superior a ellos y los dejará atrás tarde o temprano. Atacarlo es igual de fútil. No responde a los ataques, pero alcanzarlo con magia o armas es como intentar acertar a una hoja en un huracán. Huye sin remedio, aunque los PJs le han visto la cara. Si los PJs lanzaron una percepción mágica para estudiar su aura o su mente: Espíritu, Mente, Cardinal, comprenden que su Resonancia vibra idéntica a la que han sentido en todos los crímenes.



Capítulo 3. Que tú eres ¿QUÉ?



Puede que la frustración de un tipo tan escurridizo haga motivarse a los PJs y tratar de saber quién es, así que lo propio es que se apliquen el cuento una vez más en tratar de deducir al respecto del victimario disponible para más señuelos. Un Narrador vivo puede rebuscar en los Trasfondos de los PJs y elegir uno apropiado como cebo para sorprender a la Cábala de PJs, cuando estos estén estudiando la esencia detectada de la criatura (los Coristas y Herméticos pueden usar sus Saberes para identificar el patrón mágico con una criatura de Planos Superiores –Umbra Alta–, mientras que un Eutánatos puede usar los suyos para darse cuenta de que el patrón de muertes no es el de una Buena Muerte. Esas personas no debían sucumbir aún. La magia o saberes usados se tiran a dif. Esfera[s]+3 o 8, según se use una u otros. Enigmas es una buena apuesta para la identificación, así como Saber Umbra). La víctima será atacada la noche tras la última. Los PJs tienen 24h (hacen falta 10 ex. en tirada Extendida por habilidad, o 6 en Magia, para localizar una apropiada –es más divertido un Trasfondo–) para encontrarla. Llegado el momento, el Trasfondo hablará con el PJ asociado por teléfono o chat para decirle que ha recibido una visita extraña, y le gustaría comentarla. En su hogar, el Trasfondo contará que alguien, a quien vagamente recuerda, le visitó hace tiempo durante días en su trabajo y charló afable sobre sus creencias. Desapareció después tal como apareció, sin dejar rastro, y hace una noche volvió a aparecer, con aspecto cansado, para decirle que hoy era el día de la Revelación, lo cual hace al Trasfondo sentirse temeroso, y también reverente. La magia de Mente revela que sus creencias han cambiado,

y Espíritu que su voluntad se ha fortalecido (la Fe Verdadera está a punto de brotar en él). Si los PJs tardan en preparar su emboscada, el Enemigo viene. A media noche, estén o no listos (y si su Magia les ha indicado la hora de la lucha), sus sentidos se disparan locos. Deben resistir un miedo reverente con ContraMagia de Mente o *Fuerza de Voluntad* (4/5 ex. según tirada y a dif. 8/9). Un Escudo AntiMagia con Cardinal sólo reduce la dif. y los ex. precisos en 1 punto.



De pronto, una figura aparece en la habitación por una esquina envuelta en las sombras, en la que no había nadie, y se dirige a la víctima, estén los PJs o no preparados. Lo señala con un dedo inquisitivo, y se dirige a él ininteligiblemente (un mago Hermético quizá comprenda algo si conoce el Enoquiano, y tirando por *Int+Saber de Tradición* a dif. 9, 3 ex., sabrá que se trata de Nefiliano, en la Baja Lengua Celestial). Usar Mente-3, Cardinal-1 y Espíritu-1 da a entender lo más importante de lo dicho (5 ex. en la tirada propuesta anterior a la Magia también traduce lo necesario –un Corista Celestial también puede tirar para saber lo que se cuece-): *No Puedes Conocer. No Se Te Ha Elegido. Saldrás del Libro de La Vida. Ascenderás a Tu Puesto. Abandona Este Mundo*. La figura parece un hombre, pero su cabello es de plata y sus ojos arden como oro fundido. Su piel es marfil puro, aunque viste con ropajes terrenales vulgares, como unos vaqueros, una gabardina y una camisa. Ignora deliberadamente a los PJs, y se dispone a ejecutar sus palabras (una turada de percepción sobrenatural con Magia o *Consciencia* avisa del peligro y el poder a desatarse). Los PJs precisan una tirada de Iniciativa a un valor alto (Sistema antiguo 5+ ex., Sistema nuevo 13+ puntos en la tirada). Si no la logran, asisten impotentes a la ejecución de la víctima: ésta

brilla por dentro como si estuviese ardiendo, pero sin humo, y su rostro es de puro miedo y reverencia. Pronto deja de brillar y cae muerta, mientras los ojos del asaltante se aclaran con una luz blanca en el proceso. Acto seguido, intentará borrar la mente de los PJs con su poder (deberán usar una tirada de ContraMagia de Mente+Cardinal+Espíritu a dif. 8, +1 por cada Esfera en falta). Caso de no poder, serán los siguientes en ser víctimas.

Como nota, el aparecido no es el de la última escena de “asesinato”, aunque su aura resuena con una esencia similar, más poderosa.

Cualquier ataque mágico contra la criatura puede ser repelido por 10 dados de ContraMagia. La dif. de su *Fuerza de Voluntad* como objetivo es 10, y los efectos de Cardinal, Vida, Tiempo y Mente son a +2 a la dif. contra él. Es inmune a efectos de Correspondencia y Entropía. El ser usa cuantos ataques místicos a distancia similares a los Efectos ofensivos de Esferas necesite, tales como Mente, Entropía, Cardinal y Vida. Su reserva de lanzamiento es 10 dados, y se considera a Nivel 4 en todos esos Poderes. La dif. de todos es Nivel+3 aunque sean vulgares. Puede usar máximo 50 puntos de Poder como Quintaesencia, y posee 14 Niveles de Salud sin penalizaciones. Su Reserva de Iniciativa es de 10 dados (para sistema de Tirada que se use).

Si los PJs creen que van a vencerle, van dados. Con 3 asaltos de combate que siga en pie, un segundo competidor entra en juego: el hombre que vieron en el anterior lugar del crimen.

Al verlo, el primer atacante deja de prestar atención a los PJs y se lanza a perseguir al otro asaltante, cuya mirada de sorpresa y temor dejan claro que teme al primer llegado sin duda. Cruzan unas frases mientras el ser amenazador se dispone a atacarle, y el 2º en llegar huye desvaneciéndose en el aire, igual que su atacante (conversación: **Eres un Traidor a tus Superiores. La Fe se basa en el Misterio, no en Revelación Abierta. Vuelve conmigo, siervo, para tu juicio – Atacante. El hombre necesita de guía más que nunca, Hermano. No podemos seguir viendo cómo van a la Espiral del Abismo. No me acuses de apiadarme de ellos, y ve cómo tu ceguera y la de los Otros dejan que su Condena sea total – Fugitivo.**). Seguir a los combatientes

requiere de Magia o no podrán seguirles el ritmo. La persecución se desplaza a los tejados de la ciudad, bajo la lluvia y los truenos.

El poder que fluye entre ambos es terrible de contemplar, y corre más peligro el entorno que los rodea en el combate que ellos mismos. Pronto, si los magos ven el combate, se percatan de que los adversarios deben dejar de luchar o provocarán una brutal masacre de inocentes en daños colaterales. Una tirada de Entropía a dif. Nivel+5, 4+ ex., permite al PJ que la logre tirar por *Per+Consciencia*, dif. 8, 3 ex., o *Per+Alerta*, dif 9, 5 ex, para detectar otra presencia más que observa todo desde la distancia, prudentemente y muy interesada (usar *Consciencia* o Magia de Cardinal, Mente, Espíritu y Entropía para analizarla refleja que su esencia y naturaleza son tremendamente oscuras y malignas), siguiendo el combate. El éxtasis de la lucha se produce cuando los seres liberan su verdadera esencia, revelando unas enormes alas doradas y esmeralda, con espadas llameantes en sus manos y armaduras de energía crepitante.

En ese momento, el observador parece disfrutar mucho (*Per+Empatía*, dif. 7, 3 ex.).



Capítulo 4. Abogados del Diablo.

Sólo desplegar magia Vulgar muy potente y una tirada de *Car+Liderazgo* o *Intimidación* (dif. 9, 4+ ex.) permite llamar lo suficiente la atención como para detener el pifostio emergente. Entonces, Edrarius, Juez de la Sospecha (el Atacante) y Vintusel, Viajero Sublime (el Atacado), se detienen a prestar atención a los PJs. Es el momento de averiguar qué cojones está pasando. Tiradas sociales de alta dif. y usar diplomacia, junto con lo que los PJs han averiguado por el camino, puede revelar lo que cada uno de los dos PNJs piensa sobre su misión con respecto a los humanos y al Cielo. La Entropía va a jugar un papel vital al estudiar las razones de Edrarius, en las que hay grietas que indican influencia externa para azuzar su ira, y también en Vintusel, que revelan que “*un mortal suplicante expuso con fe convincente sus dudas sobre el Cielo y su existencia y lo miserable de las vidas de la humanidad*”, lo que removió su tristeza (y orgullo) para comenzar su cruzada por la Fe y la Verdad sobre el Cielo. Aquel que percibió al “testigo fortuito” ve la firma de su influencia sobrenatural en las palabras de ambos Ángeles. La solución es sencilla al asunto: enfocar el problema sobre el responsable que ha puesto a ambos PNJs en contra, pero haciéndoles saber que su lucha pone en peligro almas inocentes, ya sea por las ejecuciones o por revelar algo para lo que no estaban preparadas.

La forma de solucionar el conflicto depende mucho de lo que los PJs roleen con los Celestiales, y cómo los canalicen hacia su verdadero enemigo que, como no se den prisa en su dialéctica, saldrá por piernas riéndose de los Celestiales y los mortales que se cruzaron con ellos. En cualquier caso, la tormenta acaba cuando los Celestiales dejan de combatir y se van, dejando atrás un grupo confuso de magos.

RECOMPENSAS

2 Puntos por finalizar. +1 Punto si los PJs aguantaron sin bajas el encuentro con Edrarius. +1 Punto al que percibió al Diablo. +2 Puntos al que razonó convincentemente para detener la lucha y hacer que los Celestiales se marchen sin más conflictos. +1 Punto al PJ que colabore en los argumentos apaciguadores.

Por Miguel Lupino

APÉNDICE: PNJs

Estos datos para PNJs se basan en el juego *Mago: La Ascensión*, concretamente en **El Libro de Los Mundos** y en **Axis Mundi: El Libro de Los Espíritus** de *Hombre-Lobo: El Apocalipsis*. Se pueden utilizar reglamentos distintos, como el de *Demonio: La Caída* o *Mundo de Tinieblas: La Hora del Juicio*, para calcular las fichas de los antagonistas, aunque teniendo presente el nivel de poder menguante por orden de aparición. Por supuesto, también se pueden utilizar Esferas y Recetas de Mago para simular los diferentes poderes de estos seres, teniendo en cuenta que ninguno sufre el azote de la Paradoja al utilizar cualquier tipo de magia, ya sea Coincidente o Vulgar.



Edrarius, Juez de la Sospecha

Rabia 9, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 9

Poder 90. Dominio: Justicia.

Hechizos: Percibir Trochas, Aparición, Armadura, Descargar Llama, Crear Fuego, Influencia, Relámpagos, Materialización, Habla Mental; Reformación, Rastrear, *otros que el Narrador estime oportunos.*

Naturaleza: Juez, Conducta: Juez.

Esencia: Primordial.

Atributos Materializado: Fuerza 7, Destreza 7, Resistencia 9.

Habilidades Materializado: Alerta 8, Esquivar 6, Intimidación 7, Liderazgo 5, Ocultismo 8, Pelea 6, Armas C.C. 6, Etiqueta 4, Sigilo 8, Consciencia 6, Empatía 4,

Niveles de Salud Materializado: 10

Espada de Los Justos: Daño de Fue+6. Dif. 7.

Vigilante de los Secretos, es el Inquisidor perfecto. Calculador, perspicaz, atento, aunque también calmado e intuitivo cuando es necesario. Se ocupa de buscar entre los rincones de las Siete Fortalezas Celestiales posibles infiltraciones de los otros Reinos de la Creación, incluyendo las Fosas del Infierno y las Sombras del Inframundo.

Vintusel, Viajero Sublime

Rabia 6, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 8

Poder 70. Dominio: Mensajero.

Hechizos: Relámpagos, Aparición, Armadura, Influencia, Materialización, Habla Mental, Reformación, *otros que el Narrador estime oportunos.*

Naturaleza: Visionario, Conducta: Protector.

Esencia: Buscadora.

Atributos Materializado: Fuerza 6, Destreza 7, Resistencia 7.

Habilidades Materializado: Alerta 6, Esquivar 6, Ocultismo 7, Etiqueta 4, Consciencia 7, Sigilo 7, Empatía 7.

Niveles de Salud Materializado: 8.

Viajero de los Mundos, ha observado el Plan Divino en todos los planos de existencia y ha llegado a la conclusión de que el hombre se encuentra en una existencia tan ciega que necesita de una luz exterior que pueda devolverle al camino correcto y, a pesar de que podría ser un pecado de orgullo como el del Primer Caído, Vintusel cree, por el amor que profesa a los humanos, que es necesario que un Mensajero Celestial los devuelva al camino de la Fe.

Akronen, Voz de las Profundidades

Seductor de los Círculos Inferiores, es un recolector de Secretos. Y uno de los más jugosos que ha hallado en su existencia es la “pecaminosa” tarea de Vintusel de inmiscuirse en el camino de los mortales sin permiso de las “Altas Esferas”. En un juego peligroso de espionaje y diversión, decidió dar una proverbial patada en el culo de un “alado” al que tenía especial saña (Edrarius) para que pudiese ver por sí mismo que, desde el tiempo de La Caída, nada ha cambiado en la esencia del espíritu Celestial cuando otro Ángel sigue el mismo camino de Lucifer, sólo que a una escala menor. La diversión de este asunto es que, hasta que se descubra quién ha movido los hilos para ser un molesto grano en el culo de la conciencia divina, Akronen se revolcará de risa en el Profundo Abismo del que procede.

Características: El Narrador puede utilizar los libros anteriores para crear un Demonio de poder similar a Vintusel. No es necesario, ya que no se nombra a este PNJ en la aventura pues no es importante.