

# **Pasado, Presente y Futuro**

Módulo escrito para Mago La Ascensión, en la ciudad de Seattle (adaptable a otra), para 3 o 4 jugadores con algún jugador que tenga la esfera de Tiempo (a 2 o 3 sería lo adecuado).

## **Introducción**

Uno de los Huecos de Seattle, a enloquecido. Se trataba del más fuerte entre ellos, casi una deidad con su maestría de la esfera de Tiempo. De hecho, quiso llegar a más, subir un peldaño más, ciertamente, hubris. Pero la reacción de la realidad no se ha hecho esperar demasiado... el brutal conocimiento se ha desprendido, y ahora el tejido ha enloquecido. Realmente no se sabe lo que ha ocurrido. Se ha producido una inestabilidad en el tejido de la ciudad de Seattle y cercanías. Se multiplican los casos de deja vú. Pero eso es sólo entre los Durmientes, y de modo poco significativo. Al menos de momento. Sin embargo, entorno a los magos, la realidad se tuerce mucho más, incluso alrededor de la Tecnocracia, que intentará buscar respuestas para encontrar al autor de la inestabilidad que se ha producido. La realidad se tuerce tanto, que los personajes harán las cosas antes de que ocurran, o repetirán de nuevo lo mismo, como si no lo hubiesen echo antes (básicamente la sensación es la misma, pero lo que ocurre es al contrario). Incluso es posible que se vean a sí mismos en algún momento del Pasado (que no del Futuro). Evidentemente se trata de una gran locura que a los personajes les va a costar asimilar, incluso con la esfera de Tiempo.

Mientras tanto, señores del Tiempo (¿Espíritus de la Paradoja de Tiempo?, ¿Oráculos de Tiempo?), se acercan a la ciudad de Seattle, chocando con los personajes y la alterada Tecnocracia. Pero Mark se ha reforzado en su santuario personal, se ha vuelto completamente loco, sus compañeros de Cábala han sido absolutamente incapaces de hacerle entrar en razón. Es el momento en que se involucran a la Cábala de los personajes, y estos deben actuar en consecuencia, intentando por todos los medios reequilibrar a Mark de su locura, en un clímax también de locura.

## **Primeras disfunciones**

El mundo comienza a desdoblarse de modo curioso sobre los personajes jugadores, porque son los magos que más sentirán la percusión para empezar. No obstante, sólo lo sufrirán aquellos que estén más allá de cualquier Reino del Horizonte o Sanctasanctórum. Se trata de la segunda noche de Octubre (Madrugada del día 3)... es

por lo que se ve una apacible y tranquila noche de Octubre, con el cielo prácticamente despejado, y en general un ambiente triste y sombrío. Sin embargo a dos (o más, si quieres) de los magos que viven en el exterior

de la ciudad, les ocurrirá algo especialmente curioso (desde el punto de vista temporal). Puedes guiarte para introducir a los personajes, en la sección "Sucesos Extraordinarios". También podrías introducir a los personajes con un encuentro con los Hombres de Negro, que han dado con los personajes como una posibilidad de que sean los culpables. Mira también la escena contigua "La Luna". Desarrolla tu imaginación. Nota para el Narrador: Lo que ocurre es que justo hace un día ahora (24 horas), Mark alcanzó la Maestría del Tiempo, en un edificio en obras abandonado, donde instaló su Sanctasanctórum (curiosamente, un lugar muy cercano al Desván del Conjurador), rompió la realidad con un conjuro, enloqueciendo el tejido del Tapiz.

## La Luna

Una espectacular Luna ilumina el cielo, mostrando aun más profundamente el grisáceo de las calles, su suciedad y su mugre. El personaje en cuestión, podría de alguna forma estar tranquilamente paseando, o quizá haciendo otra cosa. No obstante, puede hacer una tirada de Percepción + Intuición (dificultad 8), que de salir hará al personaje pensar que la Luna no parece haberse movido de su sitio desde hace más de dos horas. Puede que sea sólo una ilusión óptica, pero resulta profundamente extraño. De hecho, por lo visto sigue siendo

la misma hora. Evidentemente algo muy raro ha ocurrido, y quizá se le ocurra hablar con alguien más (sería lo lógico). Esta escena de la Luna puedes hacerla en otro momento.

## Primeras pistas

Ciertamente debe haber algo más que les traiga algún gancho al tema. Y deberás instarles de alguna forma para ello. Lo mejor es que empiecen a tener otras pistas curiosas. En alguna radio podría ocurrir que en un debate, hablan de algo "extraño". "Amigos, a veces pasan cosas que te dejan atónitos. Hace un rato tuve la sensación de haber hablado con nuestra amiga Jessica, pero todos sabemos que esta noche solo ha hablado una vez, además a sido como si fuese la misma conversación... ¿A cómo se le llama eso Henry? -de fondo- ¡deja vu!. Eso, Deja Vu" Los personajes podrían empezar a sospechar muchas cosas, pero aun es posible que no sea gancho suficiente. Lo mejor es que Shawn Cornell aparezca, seguramente en el Teatro de la Mente, y hable con los personajes jugadores. De nuevo, y para variar, Rudolfo se ha ido de nuevo con Branwyn y otros magos. Permanecen sin embargo otros,

aunque no están enterados de lo que sucede con el problema del Deja Vu. Shawn querrá ponerse en contacto con los magos de la Cábala de los PJs. Ha estado hablando

con Eduard Cliffe (el extravagante Eterita de la Universidad de Seattle). Shawn ya está enterado sobre el tema del afección del tiempo en Seattle. Les comentará: "He estado hablando con el profesor Cliffe. Quería contrastar opiniones sobre este asunto. Por lo visto no soy el único que se ha dado cuenta del problema. Cliffe por lo visto también está concentrado en el asunto, pero la verdad, me parece que tenía poca idea o poco que decir. Quizá ya se le haya pasado las paranoias que tiene.... voy a ver si puedo encontrar algo más de información desde aquí con mis aparatos de medición. Pasaros luego y os comento lo que he encontrado ¿de acuerdo?" Los personajes pueden entonces iniciar sus investigaciones sobre el asunto, y ser objetivo de extrañas dilataciones temporales en Seattle, que causarán desconcierto.

## El Profesor Cliffe

En la universidad, el profesor Cliffe aun permanece despierto, en la oscuridad de los pasillos de la sección de biología. El excéntrico profesor trabaja diseccionando lo que parece ser una rana. El profesor saludará a los recién llegados. Parece que hoy está algo más despejado, aunque su Silencio continúa... El profesor Cliffe sabe poco sobre el asunto, y la verdad es que se siente molesto porque le vuelvan a incordiar por ello (ya le había incordiado Cornell...). Piensa que no es más que algo pasajero, o quizá que los personajes no han dormido lo suficiente y se les ha distorsionado el tiempo, les aconseja que descansen, y demás. No obstante, si se ponen pesados, les dirá que hablen con un tipo que vive en un Chalet con muchas rosas rojas de la calle Jefferson. Si le preguntan por él, dirá que no recuerda su nombre, pero recuerda que era un ricachón pasado de rayas, hijo de papa, con el que discutió una

vez un asunto sobre las teorías de temporales. No llegaron a nada, pero sospecha que quizá los personaje puedan sacar otras conclusiones hablando con él. Lo recuerda como un auténtico gilipollas. Cuando salgan de la universidad, podrán ver como un vehículo arranca y se va, cerca del vehículo donde los personajes dejaron el suyo. Ahora tendrán tiempo de pensar que hacer.

## Fred Fountain

En el número 66 de la Calle Jefferson, un chalet con cantidad de rosas rojas, vive Fred Fountain, un enganchado a la coca, que vive más allá de la realidad a causa de la adicción. Es un Despertado, se trata de un Cultista del Éxtasis. La casa es bastante grande, y tanto el jardín como los exteriores están bien cuidados. El interior está igualmente bien, tapizados con elegantes maderas, muebles de origen Europeo, cubertería de oro, armaduras de adorno, etc. Visiten a la hora que visiten los personajes, serán recibidos por una mujer. Se trata de la ama de llaves (Fred se puede permitir el lujo de tal cosa). Cuando lleguen, Fred acaba de tomarse una dosis de Cocaína, y está con la Paranoia consecuente. Teme de prácticamente todo el

mundo, aunque sus facultades no están tan mermadas como pueda parecer...

# Jéssica

Se llama Jessica Lock la Ama de Llaves, vive con Fountain, no es muy atractiva, y viste como una ama de casa. Realmente no tiene ninguna relación personal con Fountain. Él se limita a pagarla, y ella a cambios recibe cada dos días unas vacaciones (y 30 días al año), lo cual la compensa. Está dispuesta por ello a decir algunas mentiras, pero no pondrá en peligro su vida por 5 \$ la hora. Sabe además que Fred está enganchado a la droga, pero Fred no tiene conocimiento de que su Ama de llaves lo sabe. Ahora, cuando lleguen los personajes, les dirá que Fred no está en casa, y que volverá pronto, quizá mañana. Los personajes pueden hacer una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 6), para darse cuenta de que algo de lo que ha dicho no va bien. Los personajes pueden iniciar entonces diálogo con la Jéssica, para que le digan donde está, o qué es lo que está ocurriendo. Tiradas de Manipulación + Liderazgo (o Subterfugio) (dificultad 6). Con entre un éxito y tres éxitos, sólo se limitará a decirles que pueden verle en una cafetería que hay cerca del Mercado de Pike's Place (esto es casi real, la cafetería existe, allí pasa mucho tiempo Fred, para conseguir la droga entre otras cosas, pero en esta ocasión no está (porque está en su casa). Con cuatro éxitos, les soltará que está en casa pero que no quiere recibirlos. El resto de la escena queda a merced de los personajes. Fred es un tipo inquieto. La verdad es que después de haberse drogado, está bastante paranoico, pero parece que eso esos son los únicos efectos del consumo de la cocaína. Tendrán que tener potentes razones para que hable... la magia de Mente puede ser muy persuasiva, no obstante es muy resistente, e incluso puede que tengan que optar por otros medios. Es poco sensible al dolor ahora, y la tortura debería dejarse como una "no-opción", y no obstante siempre está la opción de que Jessica llame a la policía si los personajes hacen algo sospechoso. Si consiguen hacerle hablar de forma "superficial" (a tu discreción), no

le molestará hablar de sus teorías, aunque siempre hablará con los personajes por encima del hombre, como demostrando que sabe algo que ellos nunca comprenderán. "Supongo que muchas veces se habrán preguntado si estamos sujetos al destino o si somos capaces de seguir nuestro propio camino. Muchos han postulado muchas teorías sobre ello... pero sólo

unos pocos han dado con la clave. En realidad el tiempo es un anillos. El futuro no es más que un punto más cercano en el tiempo que el pasado... porque este también es futuro. Quizá no lo comprendan, es lógico, pero intenten escucharme con atención (puede que les haga un boceto para enseñarles esta teoría). Sin embargo, por lo visto esta cinta del tiempo sufre oscilaciones, lo que hace que, a nuestros ojos mortales, no parezca una repetición, incluso cuando miramos en el pasado... no se equivoquen, el tiempo no es una línea que se extiende

hacia el infinito." Fred querrá y jugará con los personajes. No es ningún astrólogo de pacotilla ni nada por el estilo, pero se cree capaz de averiguar cosas que van a ocurrir en el futuro. Sin embargo no querrá mostrar ninguna faceta "oculta". Si los personajes le preguntan sobre lo que está sucediendo últimamente en Seattle, los extraños eventos de deja vú, se mostrará bastante curioso con la pregunta, y dirá que se piensa que las distorsiones en el cinta del tiempo es debida siempre a un agente externo, quizá un fallo en el tejido de esta cuerda. El piensa que si puede haber personas capaces de ver en el

tiempo, ¿qué impide que haya gente que pueda manipularlo?. Digamos que es su opinión sobre el asunto.

Opcionalmente será muy amable con la señorita más guapa que halla en el grupo, dirigiéndole todos sus encantos, como sugiriéndole que puede revelarles más de lo que revelará a ninguna persona. Si accede a quedarse con él, cuando el resto se halla ido, podrá ofrecerle algunas escenas más.

## **Perturbador**

Lo que más le gustaría a Fred es hacer el amor en su piscina climatizada que tiene en la parte trasera. Será extremadamente delicado con ella. Fred en realidad es en sí una perturbación en el tiempo, las drogas y su inquieta mente le han hecho capaz de moverse a través del tiempo. Mientras hacen el amor, mientras llegan al climax, el tiempo se distorsiona, se realentiza, y se forma una enorme paradoja de tiempo. Cuando terminen de hacer el amor. Se encontrarán en la misma piscina, pero rodeados de espejos, formando una extraña tridimensionalidad. Entonces se levantará Fred y les explicará, que todo se ha vuelto tan lento, tan despacio, que ahora son capaces de observar todos los planos. "Realmente no creo que esto sea realmente lo que ocurre cuando todo se vuelve infinitesimalmente rápido o despacio, probablemente haya sido nuestra necesidad de ver las cosas con cierto orden lo que haga parecer que esto es un salón de espejos. Ahora ven, y mírate en uno de ellos."

Cuando lo observe, verá a una mujer descuidada, deprimida, cansada, pobre. Mientras que si se mira en otro, podría verse una mujer vestida de empresaria, y otras variantes. "Con esto, lo que hemos conseguido es ver lo que hubiese sucedido si la cinta del tiempo hubiese se hubiese movido de otra forma. Realmente no sé si esto a ocurrido en algún momento, en algún lugar, pero ahí está, y lo cierto es que es una pesadilla, que cuando pienso en ella, la verdad es que me hace sentir incompleto, como si hubiese hecho cosas que no me gustaría haber hecho, y sin embargo han ocurrido, o quizá al contrario... me vuelvo loco sólo de pensarlo, ni nuestras mentes Despertadas son capaces de comprender este misterio, estos espejos, que a fin de cuentas, son nosotros mismo". Le encanta hablar sobre el tema del tiempo, y sus retorcidas teorías pero llegará un momento que habrá que volver, mientras abraza a la mujer, la besa y toca con su manos. Esta es una revelación importante para comprender ciertas cosas, que pueden ocurrir como sucesos extraordinarios a los personajes.

### **La Cafetería JD (del Mercado)**

Aquí, evidentemente no hay nadie, de hecho, cuando entran en el interior del local, no hay nadie, sólo el dependiente. Que servirá cualquier tipo de café y bebida alcohólica

que deseen los personajes. Si preguntan por Fred, les señalará que no ha venido, que seguramente este en su casa drogándose. Lo cierto es que aquí no ocurrirá nada a menos que los personajes tengan algún suceso extraordinario de los que se detallan a continuación.

## **Sucesos Extraordinarios**

A lo largo de la aventura se sucederán extraños sucesos que pondrán a los jugadores en una situaciones extrañas, en momentos aun más dramáticos. He aquí algunas sugerencias.

### **Deja Vú**

Extraño fenómeno. Deberías hacerlo dos o tres veces a lo largo de la partida, aunque los Magos sin embargo se pueden dar cuenta automáticamente que ya lo han hecho, aunque si son buenos jugadores, sencillamente lo harán igual que antes y luego, se podrán quedar todo lo sorprendidos que quieran. El procesos es el siguiente... Los personajes hacen tal escena, entonces, en un momento de cambió, de término, o similar, resulta que vuelven otra vez al principio el final de esa escena, por poner un ejemplo para explicarlo, lo que hace que los personajes estén permanentemente desorientados, que es la sensación que tiene que dar.

### **Viaje al Futuro**

El personaje jugador, por la razón que sea, viaja al futuro, en un momento que sus compañeros le pierden de vista, puede que vuelva de nuevo, y el personaje en cuestión no le ha pasado nada aparentemente, sin embargo, cuando vuelva a aparecer (entre unos segundos y unos minutos), podría darse cuenta de esta pérdida (o que los jugadores le informen de lo ocurrido).

## **Distorsión de los Sentidos**

El personaje notará como todo lo que sucede a su alrededor ocurre más despacio, las voces suenan lentas, monstruosas, las cosas mueven despacio. Pero esto sólo es a nivel de las percepciones, por supuesto, y recuperará el sentido en breve. No obstante, con la Esfera de Tiempo a 3 y la Mente a 2, se puede corregir el problema más rápidamente.

# Imágenes del pasado

Los personajes cuando vuelvan de algún inmueble, podrían encontrarse con un interesante efecto. Ver como "ellos mismo", entran en el inmueble, como repitiendo lo que habían hecho anteriormente. Son totalmente incapaces de comunicarse con ellos, y son como un holograma si intentan entrar en contacto con ellos. Lo cierto es que no hay forma alguna de comunicarse con ellos, puesto que es "Pasado", y está más allá de la capacidad de las Esferas de los Despertados tocar este punto del tiempo.

## Otras Escenas

A continuación se presentan las otras escenas que irán enlazando toda el resto de la aventura. Algunas son alternativas, otras simplemente son necesarias.

## Hombres de Negro

El NOM está buscando el origen de estos problemas. Sospechan de los magos de las Tradiciones. Han enviado un grupo de Hombres de Negro en busca de una cabeza que cercenar, y si no era la adecuada, tampoco va a preguntar nadie. Saben que aun vive Paul Reynolds, por la foto del periódico, y sospechan que el resto de sus compañeros aún estén vivos en Seattle. No obstante, dudan que estos Iluminados sean directamente culpables de lo que está sucediendo. De hecho, prefieren interrogar a los personajes antes que acabar con ellos. Le buscarán por toda la ciudad de Seattle usando la esfera de Correspondencia, y por supuesto es posible que tarden muchísimo hasta que aparezcan. Son en total tres HdN, van en un Cadillac Negro y son difícilmente identificables por otras personas (recuerda su Arcano). Cuando den con él, pueden quedar los personajes bastante asustados. No obstante, procurarán mostrarse hostiles lo menos posibles, y además seguirles hasta que se separen, o estén en una situación estratégica desventajada.

Los Hombres de Negro preguntarán con autoridad, quién es el causante de esta clara subversión de la realidad. Si los personajes dicen no saber nada, continuarán presionando. Si los hombres del NOM quedan convencidos al respecto, preguntarán entonces por todo lo que saben, y que puede ser lo que esté causando todo esta paradoja del tiempo. En cualquier caso, cuando los hombres de negro queden convencidos, no intentarán matar a los magos, es perder el tiempo en una tarea que no les ha sido encomendada, y para la que no están preparada, así que dejarán marchar a los personajes sólo diciéndoles que no hagan las cosas más complicadas para el Prógromo.

# Espíritu del Tiempo

Aparecerá probablemente después de una distorsión temporal en torno a los magos, o quizá un enfrentamiento en la que hayan incurrido en el tejido del tapiz. Es una sombra prácticamente. Vestido con gabardina marrón, y un sombrero a juego. Es un hombre de color, de 1,90 de altura, no especialmente corpulento, pero con una mirada impresionante, perdida. Tiene la intención de conversar sanamente con los personajes para descubrir lo que ellos ya han dado en sí. Se trata de un Espíritu de la Paradoja del Tiempo, llamado Oculi Praeteritorum, una persona en Seattle ha desestabilizado la cinta del tiempo. Oculi ha venido a reparar ese error, para ello debe erradicar el origen del problema. Es decir, "él sabe" que está causado por una persona, y que no es la causa una distorsión causal del tiempo lo que lo provoca. Esa información puede ser vital para los personajes para dar con el causante de esta imposible distorsión que les está volviéndoles absolutamente locos. De hecho lo que quiere Oculi es que ellos se encarguen de buscarlo. Mientras tanto les seguirá por la espalda,

esperando a que den con el subversor.

## La búsqueda de Shawn Cornell

Si los personajes deciden de nuevo visitar a Shawn Cornell, cuando vuelva a anochecer (del día siguiente, mientras tanto, si le visitan antes, les dirá que vuelvan más tarde), habrá encontrado algo bastante interesante. Por lo visto la perturbación forma un ciclón, lo que significa que en un punto es más fuerte, y más allá empieza a debilitarse hasta desaparecer más allá de Seattle, como si tuviese un radio de acción delimitado. Shawn a sido capaz de reducir la zona donde han ocurrido todos los problemas a unos lugares muy concretos de Seattle, alrededor de la 8ª avenida de la calle de Columbia. Ahí parece que está el problema. Shawn por otro lado está dispuesto a acompañar a los personajes a buscar al causante de estos problemas. Sospecha que se trata de algún Merodeador local.

## Problemas en la Calle

Si los personajes deciden de nuevo visitar a Shawn Cornell, cuando vuelva a anochecer (del día siguiente, mientras tanto, si le visitan antes, les dirá que vuelvan más tarde), habrá encontrado algo bastante interesante. Por lo visto la perturbación forma un ciclón, lo que significa que en un punto es más fuerte, y más allá empieza a debilitarse hasta desaparecer más allá de Seattle, como si tuviese un radio de acción delimitado. Shawn a sido capaz de reducir la zona donde han ocurrido todos los problemas a unos lugares muy concretos de Seattle, alrededor de la 8ª avenida de la calle de Columbia. Ahí parece que está el problema. Shawn por otro lado está dispuesto a acompañar a los personajes a buscar al causante de estos problemas. Sospecha que se trata de algún Merodeador local.



# Una voz desesperada

Por la espalda les asaltará una voz desesperada. Se trata de Jonathan Harris, un joven Ser Hueco de la cábala del Liquid Haze, que agradece que haya venido su Cábala. Él sabe quién es el causante de todo lo que está sucediendo. Es un compañero suyo, Mark Thomas, que ha conseguido lo que nadie había conseguido hasta ahora. Convertirse en un Maestro del Tiempo. "Llevaba hacía mucho tiempo buscando información sobre las teorías del tiempo, husmeando en todo lo que podía encontrar sobre conocimientos prohibidos de la onda temporal. La verdad es que pensamos que llegó a obsesionarse demasiado con el asunto, aunque sabíamos que siempre había sido muy ambicioso. Pero las últimas semanas las pasó en ese edificio abandonado por la constructora. Supongo que allí se a montado su laboratorio de Frankestéin. Intentamos hablar con él, pero nos ha atacado, no sabemos que le pasa..."

Los personajes ya saben por donde empezar a hacer su recorrido por la casa del terror. Y es el terror lo que les va a inundar en los próximos minutos de esta intensa paranoia.

## Corredor sin Fin

Cuando entren, verán un polvoriento edificio desde su interior. En el suelo, escrito con tiza blanca, aparece el símbolo de la esfera de Tiempo. En las paredes también están pintadas en tizas extraños símbolos, y líneas formando grotescos paisajes de líneas y curvas, todo en tiza blanca. Más en el interior se pueden ver subhabitaciones de este edificio en obras, todo lleno de polvo. Lo cierto es que aquí la distorsión del tiempo se acentúa aún más. Los sucesos extraños aun se ampliarán más, los sentidos parecerán fallar continuamente, y parece que sólo la Esfera de Tiempo es capaz de contrarrestar estos efectos. No obstante, no serán causa de una profunda molestia.

Los pasillos y salones polvorientos llenos de vigas que sostienen la estructura, no parecen poder aguantar ser muy fiables, y dan sensación de precipitación. Todo está pintado con tiza blanca, formando extraños mosaicos, un arte que marea. El edificio tiene tres plantas, que se pueden subir por las escaleras o por el hueco del ascensor (en este caso, habría que escalar). Mark se encuentra en el segundo piso. Pero el segundo piso tiene infinita cantidad de habitáculos. Shawn Cornell dirá que lo mejor es separarse para encontrarlo lo antes posible, y teniendo cuidado de cualquier sorpresa que puedan encontrar los personajes. La mayoría de las habitaciones no tienen a nadie. Todos los personajes tiran Percepción + Intuición (dificultad 5). Quién consiga mayor número de éxitos, encuentra primero los puntos interesantes, que es donde está Mark, y dónde está el Espíritu Guardián que ha invocado Mark para cubrirse las espaldas de cualquier intruso.

## **El Espíritu Guardián**

En cualquier caso, antes de encontrar la habitación de Mark, se encontrarán con el Espíritu Guardián, un Umbrole materializado con aspecto de basura, creado de auténtica basura de hecho, desprende un hedor infernal, y permanece como un montón de basura orgánica hasta que se convierte en un ser antropomórfico de 2,5 m de altura, y una gran masa. Ha pactado con Mark, y le servirá para destruir cualquier intruso hostil que entre en el interior del edificio. Al menos de momento. Sus características se ofrecen más abajo, junto con el resto.

## **Mark Thomas**

Se ha vuelto completamente loco, paranoico. Cree haber comprendido las verdades sobre el tiempo. Cree haber adivinado que es lo que ocurre, que es lo que ha ocurrido y que es lo que ocurrirá... es más, ha adivinado que no puede hacer nada, que todo está escrito. Pero se equivoca. Y va a aprender la lección muy pronto, pero se resistirá. En cuando algún personaje haga acto de presencia, inmovilizará el tiempo. De hecho ya se ha percatado de la presencia de los magos desde que entraron, y a comenzado el ritual que detendrá el tiempo. A quemado

hierbas en una pequeña cazuela ardiendo, y ha acumulado cuando lleguen los personajes 5 éxitos. Haz la última tirada justo cuando entre el primer Despertado, hostil o no. Entonces se detendrá el tiempo alrededor suyo. Los magos que no estén presentes pueden hacer una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 6), para darse cuenta que el tiempo se está cuajando, y que tienen una oportunidad de escapar de él. Los que tengan la esfera de Tiempo, pueden intentar hacer una tirada de Contramagia básica (dificultad 7), que con dos éxitos podrán escapar a la detención del tiempo. El resto de los Despertados, necesita al menos cuatro éxitos, si usan una esfera que no sea la de Cardinal, para evitar escapar al cuaje, mientras que si usan Cardinal, con 3 éxitos podrán anularlo (dificultad 8 para ambas tiradas). Si nadie la pasa, se elegirá al azar entre los magos que posean la esfera de Tiempo, uno que escape a ella, por casualidad. Si nadie tiene la esfera de Tiempo, cualquier otro valdrá en esta tirada de suerte.

## **El Final**

El final queda al buen recaudo del Narrador. Mark no sólo posee la esfera de Tiempo, controla igualmente otras esferas. Tampoco es que sea demasiado apto. Pero le servirán para defenderse y hablar con los personajes. En esta escena también aparecerá el Espíritu del Tiempo, Oculi, que hablará con Mark sobre sus errores, y con los personajes, pidiéndoles ayuda. Un posible final podría ser: Llega Oculi, y habla con Mark acerca de su terrible error, y es intentar doblegar algo tan importante, a su voluntad. Por eso le condena al ostracismo eterno, como condena a sus errores. Entonces usará sus poderes para intentar encerrarle en un espacio-tiempo muerto, los personajes podrán verle encerrado. Pedirá entonces a los Despertados que aun

permanezcan en la realidad, que destruyan el tejido, puesto que no podrá aguantar demasiado tiempo los intentos de liberación de Mark.

Los personajes deben usar la Esfera de Cardinal y la de Tiempo para destruir el tejido enloquecido de Mark. Precisan acumular 10 éxitos, para destruirlo, tirando Areté en una tirada extendida. Si no tienen Tiempo, podrían usar no obstante Cardinal, pero con 15 éxitos por lo menos, y +1 a la dificultad (más que un destejido, es un re-tejido de la realidad, para contrarrestarlo). Mientras tanto, Mark no quedará impasivo, e intentará liberarse de la cárcel del Espíritu de la Paradoja. Hará hechizos de Tiempo, golpeando el cristal, y quitando a cada golpe un punto de Poder del Espíritu. En el momento que quede a 0, el espíritu caerá rendido y desaparecerá de la realidad, y se tomará la revancha con los personajes que queden en la realidad. El final puede ser muy emocionante por ello, y puede durar bastante más de lo previsto.

## Apéndice

### Fred Fontuain

Naturaleza: Vividor.

Conducta: Visionario.

Esencia: Buscadora.

Tradición: Culto del Éxtasis.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación

3, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 2, Consciencia 2, Esquivar 1, Expresión

3, Intuición 2, Pelea 2, Subterfugio 4, Armas de Fuego 1, Conducir 2,

Documentación 3, Etiqueta 2, Meditación 2, Ciencias 1, Cosmología 2,

Cultura y Sociedad 2, Enigmas 3, Investigación 2, Ocultismo 2.

Trasfondos: Arcano 2, Avatar 3, Biblioteca 2, Destino 2, Recursos 4,

Sueño 2.

Esferas: Cardinal 1, Entropía 1, Mente 4, Tiempo 4.

Fuerza de Voluntad 6, Areté 4.

Quintaesencia 6, Paradoja 3.

Niveles de Salud: OK, -1, -1,-2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Un adulto-joven rubio, pelo corto, 1,80 metros de altura, voz dulce. Suele vestir con trajes blancos.

### **Mark Thomas**

Naturaleza: Vanguardista.

Conducta: Mártir.

Esencia: Buscadora.

Tradición: Seres Huecos

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación

2, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Callejeo 3, Consciencia 3, Esquivar 2, Expresión

3, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 3, Armas C.C. 1, Documentación

2, Meditación 2, Supervivencia Urbana 2, Cosmología 1, Cultura del

Tiempo 4, Enigmas 3, Investigación 2, Ocultismo 2.

Trasfondos: Aliados 2, Avatar 3, Influencia 2.

Esferas: Cardinal 1, Entropía 3, Espíritu 3, Tiempo 5.

Fuerza de Voluntad 7, Areté 5.

Quintaesencia 8, Paradoja 8.

Niveles de Salud: OK, -1, -1,-2, -2, -5, Incapacitado.

Historia: Mark despertó entre la basura. Siempre fue un filósofo en un poblado chabolista, no obstante. Luego conoció al resto de la cábala de los Seres Huecos en Seattle, aprendió mucho, pero su ambición le llevó muy lejos. Ahora se adueñó su pensamiento profundo de su voluntad. Está perdido. Aunque quizá pueda comprender que no hay que intentar encajarlo todo como hace la Tecnocracia, si lo consiguen,

habrán hecho volver a la Cordura (dales un PX adicional). Descripción: Un joven de unos 30 años que aparenta algo menos (no

tiene que ver en nada la magia). Viste con ropas amplias y negras, y su rostro muestra cansancio a causa de las ojeras. Equipo: Lleva un cuchillo, que a veces usa como foco en su magia. Podría usarlo como arma no obstante.

## Espíritu Guardián

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 7, Gnosis 5, Poder 20.

Hechizos: Materialización, Percibir Trochas.

Atributos (Materializado): Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4. Gasta 15

para materializarse.

Habilidades: Alerta 2, Pelea 4.

Niveles de Salud: OK, -1, -1,-2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Una criatura formada de basura orgánica, barro, polvo, madera muerta, y cualquier cosa que se pueda poner uniforme. Desprende un olor terrible.

## Oculi Praeteritorum

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 5, Gnosis 7, Poder 30.

Hechizos: Materialización, Percibir Trochas, Cristalizar Tiempo,

Escapar al Tiempo (2 puntos).

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Apariencia 2.

Habilidades: Alerta 2, Callejeo 2, Consciencia 2, Esquivar 2,

Subterfugio 2, Sigilo 2, Leyes 2.

Niveles de Salud: OK, -1, -1,-2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Oculi es un ser extraño, habla y mira como si viniese de un mundo totalmente atemporal. De hecho el escapa a toda alteración del tiempo que pueda ocurrir (usando 2 puntos de poder), así puede librarse de la Esfera Tiempo (u otros poderes que afecten el continuo temporal. Para encerrar a sus víctimas, usa el poder "Cristalizar

Tiempo", que le cuesta 5 puntos de poder y que encierra al sujeto subversor en un cristal temporal. Luego hay que destruirlo. Sin embargo, se puede escapar del cristal, con magia de Tiempo (sólo antes de haberlo destruido, en cuyo caso, el Despertado se pierde para siempre más allá del alcance de nadie. Sin embargo, romper el cristal le precisa de ayuda. A veces viaja con otros espíritus de la paradoja que esperan que hagan su trabajo. Otras veces, busca a algún otro mago que le ayuda (le da lo mismo que sea Tecnomante que de las Tradiciones).

autor: [ketertech@yahoo.com](mailto:ketertech@yahoo.com)