

por [Keter El Ejecutor](#)

Transparencia

*Un logro es encontrar un alma humana bella.
- Johann Gottfried von Heder, Der Gerettete Jungling.*

Relato para Mago La Ascensión, segundo edición, para 2-4 jugadores Discípulos o Adeptos. El ambiente es Chicago, y el enemigo es la Élite del Wing Kong del Demonio de Jade. Deberías tener "El Libro de las Capillas" y leer el Laberinto de Nefandos del Demonio de Jade (y si tienes el Chicago Nocturno, pues mejor aún).

Introducción

Aún hay muchos objetos que esconden gran poder. Talismanes que muchos desearían. Hace muchos años un mago de la Hermandad Akáshica para sus enfrentamientos con los Eutánatos creó un precioso. Con él era capaz de atravesar muros, personas, e incluso que las flechas y las espadas le atravesasen, como si de una ilusión se tratara. Pero aunque muchos años vivió el mago Akáshico algún día tuvo que dejar su preciado objeto. Este acabó en la antigua china allá por el 1500 pues hasta ahí vivió el artesano de la voluntad. El objeto quedó olvidado como poder, pero no como bonito cachivache.

A principio del siglo XX muchas chinas emigraron al nuevo mundo, portando con ellos sus cachivaches para venderlos y sacarse dinero. El portador de semejante artilugio era Lin Fong, un viejo habitante de Chinatown en Chicago, que no sabe realmente cuales son los poderes del talismán. Pero ellos corren un gran peligro, pues los agentes del Wing Kong saben de la existencia del objeto y lo quieren para ellos. Pero el sabio Lin no se lo da y los barabbi ya están perdiendo la paciencia.

Comienzos

Los personajes comienzan en su centro de operaciones, o en la casa de un mago interesado por artilugios extraños, estudio de arqueología, o lo que sea (adapta este concepto a tu crónica). En ese momento una mujer da al timbre de la puerta lugar. La mujer es una joven de 30 años, de origen claramente chino y ciertamente atractiva. Viste formalmente con un vestido azul claro y zapatos baratos. Se dirige a la persona que parezca estar al cargo. Explicaremos las razones por la que está ella aquí (y tu tendrás que explicarlas por medio de la muchacha esas razones, como tú prefieras).

Se llama Tzushi Fong, y es la hija de Lin Fong. Ella tiene problemas y sabe bien lo que está ocurriendo. El Wing Kong (una organización mafiosa de Chicago) desea llevarse un objeto que su anciano padre no desea dar porque son personas que no lo merecen, son asesinos. Lo están coaccionando pero su padre prefiere antes que pasen por su cadáver. Lo que no saben es que algunos (todavía no se ha presentado ninguno) son Despertados y que podrían ser mucho más letales. Ella sabe que acabarán matando a su padre si no accede a darles el preciado objeto, que no es más que una cinta con un símbolo chino que dice "transparente". La muchacha sólo les contará que cree que quizá estén interesados en comprar objetos y libros raros. Bueno, la Señorita Fong desea venderles un objeto que quizá les interese. Una cinta del pelo blanca con un símbolo chino en rojo. Les dirá que pertenece a un ancestro de más de 500 años de antigüedad, y que se conserva en perfecto estado. Les dirá hacerles un trato especial. Venderlo por 500 \$, lo cual se supone una gana si en realidad tiene esos 500 años de antigüedad. Si los personajes hacen tiradas de Percepción + Intuición (dificultad 7) tendrán una sensación extraña. Si aceptan parece bastante contenta y les dirá que el objeto, vaya, está en Chicago. Las tiradas de Mente para percibir cuales son los pensamientos de la joven son los ya descritos en esta misma sección. Entropía 1, efectivamente, comprobará que las palabras son ciertas, pero que también es cierto que no lo dice todo con ello (pero esto no se puede saber sólo con Entropía). La Fuerza de Voluntad de Tzushi es de 6 y es una durmiente corriente con una inteligencia y labia algo más elevadas de lo habitual.

Transporte a Chicago

Los personajes pueden ir pensándose como llegar a Chicago. Fong dirá que cogerá el próximo

vuelo a Chicago, si los personajes lo desean, podrían hacer lo propio (o ir unos días más tarde, como deseen). El caso es que vayan.

Una vez lleguen, la señorita Fong traerá a los personajes hasta Chinatown (o irán ellos solos) donde se hundirán en el folklore de la gente oriental con sus ruidos y todo. Si los personajes han conseguido sacarle a Fong lo del Wing Kong, y los personajes preguntan, la reacción será que los chinos no quieren hablar de ello, todo rehusan de conocimiento y pueden llegar a enfadarse si los personajes insisten.

La Tienda de Lin Fong

La tiendecita de Fong está metida en una calle estrecha, cerca del centro de Chinatown. Cuando los personajes lleguen pueden oír jaleo en el interior. La tienda es oscura por dentro y da la sensación de vejez. Como ha dicho la hija de Fong, esta tienda debe tener muchas e interesantes antigüedades, y por ello quizá realmente tengan el objeto raro ese. Pero los problemas acaban de comenzar. Lin está hablando con unos tipos vestidos de negro de claro origen chino. Ninguno de ellos es mago, son todos unos sirvientes del tong mafioso. Los personajes pueden tratar con ellos como gusten, pero son muy bravucones y no se dejan intimidar fácilmente, no obstante se puede conseguir tal cosa.

Una vez los personajes despachen al personal (bien sea dialogando, puesto que ellos se irán sin muchas disputas, pero amenazando a los personajes, o a bofetadas) podrán por fin hablar con el viejo Fong. Este no parece estar muy contento con la decisión de su hija con respecto a atraer clientes para comprar ese objeto. Entonces es aquí donde se descubre el pastel acerca del Wing Kong y sus intereses puesto que lo dirá la hija (si es que no lo había hecho ya). Esa es la verdadera razón por la que quiere vendérselo a los personajes. Los personajes pueden o no sentirse molestos por la razón de su intento de compra, pero su hija parece realmente asustada. Lo que sabe ella del Wing Kong es que son una banda criminal, o al menos eso lo parece, pero lo único que hacen es asustar a la gente de Chinatown. Algunos dicen que si quieres hablar con sus agentes debes pasar por el Restaurante Chino "La Casa de Bambú". Pero dicen que sería mejor no meterse con ellos, pues son muy poderosos.

En lo que respecta a la cinta centenaria, el viejo se mostrará indignado con su hija diciendo que ese preciado objeto no puede venderlo bajo ningún concepto a ninguna persona que no sea merecedora de tal premio. Si los personajes insisten mucho dirá "NO" y se meterá a la trastienda. Su hija dirá a los personajes que aún no se marchen y que intentará convencer a su padre, mientras tanto, deberán decir donde estarán localizables en Chicago.

La Casa de Bambú

En este lugar aparentemente normal es donde los personajes pueden interesarse por el Wing Kong. La forma de pedirlo es hablando con el camarero, que dirá no saber nada en los primeros intentos, pero una tirada de Manipulación + Expresión (dificultad 6) le hará cambiar de opinión. Pronto vendrá una serie de tres tipos vestidos de negro hasta la mesa, con corbatas y también de origen chino. Uno de ellos es Mao Tu Tzin (El Libro de las Capillas, página 121). Evidentemente se dará cuenta de quienes son si consigue una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 5 + 1 por Arcano y menos tres sin él). Luego hará un hechizo de Vida 1 para por fin determinar con seguridad quienes son. Los personajes también pueden hacer la tirada, pero su Arcano les pondrá las cosas difíciles (dificultad 10). Si se entera de su verdadero "aspecto" Mao comenzarán a hablar muy discretamente. Hará preguntas del tipo:

"Bien amigos Iluminados... ¿qué nos honran con su presencia ?, ¿saben que aquí la gente serán bien recibidos si no molestan a nadie ?, ¿para qué quieren la cinta ?, el tong puede ser muy bondadoso con ustedes, pero será mejor que no vuelvan a meterse con nuestros muchachos."

Mao está dispuesto a negociar sin problemas con los personajes jugadores. Dirá no querer hacer daño al pobre viejo, sólo quiere el objeto, que está dispuesto a pagar.

Les pedirá que se vayan de Chinatown cuando antes, puesto que no tienen nada que hacer aquí, ya que la cinta será suya de todos modos, así que les advertirá que como intenten recuperarla. No hay nada más de lo que hablar.

Los personajes ahora serán vigilados por los hombres del tong, y los personajes pueden hacer tiradas de Percepción + Alerta (dificultad 6) para darse cuenta de la presencia de estos.

La Llamada Telefónica

La señorita Fong llamará a los personajes en la noche más próxima a los magos. Les dirá por teléfono que está dispuesta a dar a los personajes la cinta y que tengan el dinero. Tiene que ser necesariamente por la noche y declinará de darlo en otra ocasión. Se hará en un parque cercano a Chinatown. Pero los personajes cuando se presenten en el lugar, podrán notar que a las doce la muchacha no se presenta en el lugar de encuentro. Y no se presentará. Una tirada de Astucia + Intuición (dificultad 6). Una tirada acertada hará intuir que no ocurre nada bueno. Los personajes pueden ir a investigar a la tienda, pues aquí pierden el tiempo.

Lo Ocurrido

Los personajes solo pueden ir a la tienda de vuelta a ver lo que ha ocurrido. En ella pueden ver que está todo revuelto, la puerta forzada y demás. En la trastienda se puede ver al viejo Lin Fong meditando, dirá haber perdido a su hija a manos del tong y que no la recuperará a menos que les de la cinta. Dirá que si fuese lo suficientemente joven iría al Chinatown oculto en busca de su hija además de darles una paliza a esos bastardos. Pero efectivamente es muy viejo y no puede hacer nada. En lo que respecta a la cinta dirá simplemente que no está dispuesto a dársela, puesto que es un objeto ancestral que vale más que muchas vidas, pero quizá pueda desistir.

Como ya ha dicho el viejo, en Chinatown hay lugares marcados como del Wing Kong donde nadie puede pasar. Son callejones ocultos que nadie que él conozca se ha atrevido a cruzar. En esas calles. Los personajes pueden intentar impresionar al viejo Lin salvando a su hija.

La Búsqueda

Los personajes deben comenzar a buscar por las calles lo dichos símbolos. Para ello tiran Inteligencia + Callejeo o Intuición (dificultad 7/8), tres éxitos. Los personajes podrán dar con la localización de una de las calles. En ella los personajes pueden ver escrito un símbolo chino que coincide con el descrito por Lin Fong. La callejuela está realmente perdida. Al final de ella hay una puerta roja. Si los personajes intentan abrirla verán que está cerrada (proeza de Fuerza 4).

En el interior una habitación amplia con tres puertas (más la de entrada). Esta habitación contiene algunas estanterías roídas y también hay algún que otro arma de fuego. Unas cuantas sillas terminan de rellenar esta descorchada habitación. Los personajes deben ahora dejarse guiar por la intuición (o por la magia de Entropía y/o Tiempo). Si no lo hacen por medio de la magia, los personajes tiran Astucia + Intuición (dificultad 6).

En la puerta de la izquierda podrán entrar en el pasillo que les llevará hasta la chica. El pasillo no es recto, pero no es rugoso, excepto porque está descorchado. Sus fluorescentes tenues hacen dar vueltas la cabeza de los personajes, al final, otra puerta.

Acceso al rescate

Al otro lado hay dos personas y Tzushi, ambos bajo la luz de un fluorescente. La sala tiene una cama donde está atada y amordazada Tzushi, una estantería y una mesa de madera con cuatro sillas. En este lugar hay otras dos puertas (a parte de la de entrada). Los cuidadores están aquí cuidando de que la señorita Tzushi no se largue, ni que nadie la rapte. Ambos llevan revólveres ligeros y conocen bien las artes marciales. A Tzushi no se le ha llevado al Reino del Horizonte porque el Wing Kong no lo a estimado oportuno. En realidad se la piensan devolver al viejo si accede a darles la cinta (que ellos saben que es un talismán). En fin, es recomendable que no vayan más adentro, puesto que sería perjudicial (pero si quieren...)

La Salida

Una vez consigan huir de sus amigos, podrán enfrentarse a un nuevo problema. Ya en la calle serán captados por dos magos. Una es Kim Vachon y el otro es Cho Quan. Van acompañados de cinco acólitos. Conversarán con los personajes durante un rato sobre sus actuaciones, y entre los dos también dialogarán.

-¿Son estos los tipos de que me hablaste?

-Sí, Mao tuvo una conversación con ellos en el restaurante. Son artesanos de la voluntad.

-Creo que no merece la pena pelarse con ellos por una ridícula cinta. Hemos pensado que si realmente la queréis podéis llevarosla, y saber de nuestras disculpas. No deseábamos ser tan molestos. Ahora, podéis ir.

Tanto los acólitos como los Magos se apartarán del camino de los personajes permitiéndoles ir. No les atacarán por la espalda, y desaparecerán por el callejón. Los planes del Demonio de Jade son mucho más siniestros de lo que parecen. En realidad desea hacerlos sus discípulos, mostrarles que son buenos en realidad. Pronto recibirán noticias de él y de sus súbditos para estudiar con el Demonio, y por supuesto hacerlos a su poder. Pero esto, es otra historia (que tu deberás pensar, como yo hice).

El Talismán

Los personajes ahora devolverán a su hija a su legítimo progenitor. Y probablemente pidan un regalo a cambio de sus servicios. El viejo está entusiasmado y es posible que se lo regale, pero les hace prometer que no lo regalarán a nadie que no se lo merezca. De hecho les contará que efectivamente, el objeto es de hace más de 500 años y que a pasado de generación a generación, regalándolo siempre a quién lo mereciera. Parece que los personajes se lo han ganado en esta ocasión. Su hija también estará muy contenta y agradecida (pero no tanto), y les pedirá también que cuiden mucho de esa cinta, pues porta mucha sabiduría de su pueblo.

*** Cinta de Claridad

Areté 3, Quintaesencia 15, Coste 6

Esta cinta blanca para la cabeza con el símbolo rojo en chino 'transparente' permite a su portador gastar un punto de la Quintaesencia del objeto y atravesar cualquier objeto.

Normalmente no se precisa tirada de Arété, a menos que sea una acción rápida del tipo que te atraviesen las balas, los golpes, las espadas... o que el atravesase las personas. Entonces si se hará necesaria la tirada. A discreción del Narrador, pero por supuesto el gasto de Quintaesencia es de nuevo el mismo.

Apéndice

Sirvientes del Wing Kong

Naturaleza: Conformista

Conducta: Bravucón

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 3, Esquivar 3, Intimidación 2, Pelea 3, Subterfugio 1, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 1, Sigilo 1, Investigación 1, Leyes 2.

Fuerza de Voluntad: 5

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

Imagen: No son personas muy altas ni que impresionen mucho a primera vista, pero si que se convertirán en un problema para los jugadores. Vestidos de negro son los responsables indirectos del movimiento sucio de Chinatown. En realidad ellos no saben de la condición de Despertado que tienen sus inmediatos superiores, y aunque conocen su nombre, tampoco saben nada del Demonio de Jade. En realidad si se ven perdiendo descaradamente o parece que son más intimidadores decidirán irse... para volver con más refuerzos.

Tzushi Fong

Naturaleza: Rebelde

Conducta: Protector

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 2.

Habilidades: Callejeo 2, Expresión 3, Intimidación 1, Subterfugio 4, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Documentación 2, Etiqueta 1, Liderazgo 2, Cultura y Sociedad 2, Investigación 1, Lingüística 2, Ocultismo 1.

Trasfondos: Aliados 1, Recursos 1.

Fuerza de Voluntad: 1

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

Imagen: Tzushi es la única hija de Lin y la ambos se quieren mucho. Pero Tzushi está muy preocupada por el tradicionalismo de su padre que puede llevarle a algo más que la bancarrota. Es muy activa e intentará siempre convencer a cualquiera que ella puede cambiar las cosas, que puede ser diferente. Tzushi es una mujer hermosa de treinta y pocos años de estatura media baja, con claros rasgos chinos que viste normalmente faldas largas de algún color, por lo general azul o blanco, siempre discreta y en cierto modo misteriosa. Ama la vida más que otra cosa y odia al tong por todo lo que está haciendo. Piensa marcharse a otra ciudad con su padre para librarse de él. Pero esto no se lo dirá a los personajes.

Cho Quan

Naturaleza: Hosca

Conducta: Arquitecto

Esencia: Primordial

Tradición: Huérfano barabbi

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Consciencia 2, Esquivar 4, Intimidación 2, Intuición 1, Pelea 3, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 4, Conducir 1, Etiqueta 1, Liderazgo 4, Meditación 2, Sigilo 3, Tecnología 1, Cultura Vástagos 2, Cultura y Sociedad 3, Investigación 2, Medicina 1.

Trasfondos: Avatar 4, Arcano 2, Biblioteca 3, Influencia 2, Sirvientes 8, Aliados 3.

Esferas: Cardinal 2, Entropía 3, Espíritu 1, Materia 3, Vida 4.

Fuerza de Voluntad 7, Quintaesencia 10, Areté 4, Paradoja 6

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

Imagen: Cho es uno de los miembros de la Élite del Wing Kong. Desde pequeño siempre mostró curiosidades extrañas. Todo lo que tenía que ver con el miedo y el terror le entusiasmaba. La coacción era su deporte preferido. Sus padres pronto le echaron de casa a causa su comportamiento hostil con el resto de la gente. Pero lo que no sabían es que una de las cosas que Chao prefería era la tortura. Torturó a mucha gente antes de arrebatarle la cartera, de forma lenta y dolorosa. Pero sólo era un vagabundo, hasta que el la Élite se dio cuenta que era perfecto para unirse al Wing Kong. Por fin despertó ya unido al resto de los magos y fue entrenado por el Demonio de Jade con gran éxito. Su interés por la tortura no a menguado, pero se dedica más a la coacción, que suele ser más eficaz. Pero cuando puede no se resiste a usar las salas del Demonio en secreto, aunque este sabe lo que hace. Pero al Demonio le gusta ver el espectáculo de su pupilo.

Descripción: Un chico atlético con el pelo largo y fuerte, de claro origen chinesco suele vestir como el resto de la élite, con pantalones y chaqueta negra y camisa blanca. Su pelo es negro y sus ojos azules.