

azul brillante bajo la pesada lluvia que cae en la ciudad (y que apenas aminorará durante toda la partida, inundado el escenario en días y noches grises).

Se trata de Edith June, y es la sobrina del mago aliado del PJ; es una estudiante de la facultad de Económicas de la ciudad, así como la única familia que tiene el mago aliado en la ciudad, aparte de su sobrino (ahora desaparecido), que vivía también con Edith. Ninguno de los dos sabe la condición de despertado del mago aliado, así que será mejor que los Magos no se vayan de la lengua. La joven mujer pedirá a los personajes que le acompañen a casa de su tío, porque está enfermo y le dijo que “usted podría ayudarle”. Les dirá que no quería llamar a la policía por el secuestro del muchacho.

*"Yo soy aquél del cual me advertiste"*

—BöC

Este módulo se desarrolla en el mundo gótico-punk de *Mago La Ascensión*, especialmente adecuado para las nuevas tramas presentadas en su última Edición Revisada. El módulo puede ser jugado en cualquier ciudad de vuestra crónica. Se supondrá, no obstante, que los personajes están en alguna ciudad de la costa este norteamericana en el año 1999 de nuestra era.

## Trasfondo

Desde hace dos años un brujo Primordial conocido como Joel Diederic (o sólo "Diec") lleva buscando una poderoso nudo de fuerzas que mantiene dormido a un oscuro espíritu surgido de algún terrible purgatorio, y conocedor de primitivos conocimientos que podrían desvelar grandes misterios universales, como puedan ser el núcleo de la Paradoja, la Décima Esfera, la Creación, el Destino, etc.

Esta leyenda la conoció en unos textos que obtuvo en Montreal mientras buscaba libros de Maestros y Archimaestros que habían desaparecido (dejando sus preciosos tesoros en casas abandonadas y que Diec creía, acertadamente, podría encontrar en sitios como una casa de empeño a las que sin duda los pillos habrían recurrido para conseguir algo de dinero). Tras certificar la autenticidad del libro y comprarlo por un ridículo precio, el brujo solitario, con bastante mala reputación entre sus pares, los Verbena, por sus formas y métodos extremistas, aprendió rápidamente nuevos hechizos y progresó en el desarrollo de su magia.

Para su sorpresa encontró algo más que fórmulas Herméticas y parábolas pedantes: el libro incluía, además, pasajes sobre leyendas de poderosos sortilegios y maldiciones convocados sobre lugares, objetos y entes. Una de ellas le llamó poderosamente la atención, pues hablaba de un ser nacido en el principio de los tiempos y que cayó de los cielos en desgracia por motivos desconocidos (quizá por la corrupción cuyo “peso” lo llevó a las entrañas de la tierra); era conocido como Salasak.

La caída lo sepultó en algún lugar de la tierra de Pangea, atrapándole por siempre hasta el fin de los tiempos... o hasta que la mano de un creyente (un Mago) pudiese sacarle de su sepultura eterna. Esta criatura posee conocimientos prohibidos de la mismísima creación... y por supuesto Diec lo quiere.

Investigando el mapa de Pangea ha conseguido deducir su punto de caída, en algún lugar a las afueras de la ciudad en la

que estén los PJ. Diec, además, necesita hacer unos sacrificios para liberar la energía necesaria que haga revivir al ente y crear el "perfume" que consiga despertarlo.

Los gritos de las almas inocentes que desean morir son los que tienen la facultad de resquebrajar la misma realidad del espacio y el tiempo, y que, por tanto, podrían despertar al ser cuyo destino era dormir por siempre.

En una pequeña cabaña en los bosques (mejor aún, pantanos) que hay a las afueras de la ciudad en la que residen los magos de los jugadores, que tiene un pozo que conduce a una habitación de unos 3x3 metros, residen los doce infantes (sólo se han denunciado nueve desapariciones, por otro lado) y adolescentes que por toda la costa este norteamericana han ido desapareciendo durante el último año. Un acto de alguna especie de psicópata lejano que parecía no tocar a los magos (ninguna de las abducciones, que se sepa, ha ocurrido en la ciudad)... hasta ahora.

## El gancho

El decimotercer niño que Diec necesita para sacar a Salasak de su sueño eterno será raptado en la propia ciudad de los magos de los jugadores. El crío es alguien vinculado a un aliado Despertado de un mago jugador (a elección del Narrador), y podría ser el hijo,

el discípulo, el sobrino o algo así de dicho aliado. Supondremos que es el sobrino.

Una noche, cuando llegue el personaje elegido por el Narrador a su residencia y termine de aparcar su vehículo, verá a unos pasos del coche, iluminado por los faros, la figura de una mujer cubierta con un impermeable

## Un mago enfermo

Una vez lleguen a la casa, podrán ver al aliado en su dormitorio entre mantas, sudando como un pollo y con los ojos enrojecidos. Tiene una elevada fiebre y tiembla visiblemente. Saludará al PJ (y a sus compañeros, si también están) y pedirá a Edith, que les deje solos. Con un tono casi de humillación, entre tartamudeos, le contará al personaje.

—Siento hacerte venir a estas horas, pero tengo problemas, y no sabía a quién acudir más que a ti. Hace unas horas, cuando volvía de comprarle unas cosas a mi sobrino Anthony, en la calle Merelin, junto al superdromo, un tipo cubierto por un abrigo negro al que no pude ver la cara me pidió la hora con voz ronca. Antes de que pudiese levantar la mirada de la muñeca, me cogió del antebrazo y un terrible dolor punzante me recorrió todo el cuerpo desde el brazo que parecía arderme... Creo, creo que dijo algunas palabras en algún idioma que no pude reconocer. Mirad —ahora el mago se retira la manga del antebrazo que presumiblemente le afectó y muestra una extraña señal en forma de "v" inverti-





da, enrojecida, escrita como con fuego o algún otro material ácido sobre la piel—. Creo que el agresor esperaba matarme con esto, pues es una marca que me indujo una especie de espíritu maligno, que aún está en mi cuerpo. Afortunadamente, fui capaz de hacer algo de magia y de llegar hasta mi casa con la ayuda de mi sobrina. Creo que... creo que podré expulsarlo de mi cuerpo, pero necesito tiempo, y mi sobrina, me temo, no lo tiene. Obviamente es un asunto que a la policía se le escapa de las manos, pues ese cabrón era un mago, y si estuviese en mejor estado lo mataría yo mismo. Pero —solloza— ¡no puedo!, necesito tu ayuda, por favor, [nombre del personaje], tienes que encontrar a mi sobrina.

Por una razón u otra los personajes deben aceptar ayudar a su compañero para que el módulo pueda continuar. No hay más pistas que el lugar dónde desapareció el crío (aunque pueden preguntar a sus contactos, aliados, influencias, etc.). Si lo hacen, el mago fue a comprar un juguete para el niño.

## Calle Merelin

En la calle Merelin (está cerca de la casa del aliado), estrecha y poco transitada, hay una serie de comercios sin demasiada importancia, como pueden ser una relojería, un supermercado, una juguetería, varias cafeterías, etc.

Sólo las cafeterías se mantienen abiertas por la noche. Si preguntan en éstas (tras la interpretación y las tiradas sociales de rigor), podrán averiguar que en la cafetería, antes del secuestro, estaba un tipo raro con un abrigo negro y uñas puntiagudas como garras. Tenía un aspecto "primitivo", con fesará el propietario de la cafetería. Pidió un café con leche, tenía la voz ronca, y se sentó simplemente a disfrutar del café durante media hora. Por lo visto llegó en un viejo Mustang gris, con matrícula de Montreal, que aparcó cerca de la cafe-

## Investigaciones policiales

Si alguno de los personajes jugadores consigue una tirada de Inteligencia + Enigmas (dificultad 8), podrá recordar que en el último año han desaparecido por toda la costa este norteamericana críos de entre 8 y 15 años.

Si los personajes se ponen a investigar (recuerda que las bibliotecas sólo abren de día, y la policía no estará muy dispuesta a colaborar por la noche), se pueden enterar por los titulares (o preguntando a la policía, o cualquier cosa parecida) de que se han hecho oficiales las desapariciones de nueve menores de edad. Sin embargo, si consiguen hacer una buena investigación en los periódicos o consiguen entresacarle a algún contacto de la policía (o usando magia), podrán averiguar que se cree que podrían estar desaparecidos tres críos más, haciendo un total de 12, y con el del colega de los magos, 13. El número de la muerte.

## Santa Anika

Si los personajes buscan respuestas en la Capilla de los Coristas, cuya organización está a cargo del Padre Abiah Gross, un conservador Septariano pero más abierto de lo habitual, él se encargará de hablar con ellos. Recordará al mago del que hablan los personajes, porque habló con él hace dos días en esa misma Capilla: un tipo con las uñas afiladas y con unos gestos y expresiones extrañamente animales; apostaría a que era un pagano Verbena, y llegó preguntando por las leyendas de un tal Salasak.

Si quieren saberlo, Abiah les informará (mientras coge un libro de su amplia

biblioteca) que Salasak es supuestamente uno de los nombres de los ángeles caídos que Dios expulsó del cielo y desterró al olvido en la Tierra. Un demonio. Hay escasas referencias de Salasak, y sólo en textos recogidos por historiadores del Coro suelen aparecer. Según el propio libro que Abiah tiene entre manos, el Demonio está en posesión de sabidurías antiquísimas que estaría encantado de revelar si alguien pudiese devolverle a la vida. Por supuesto, son todo viles mentiras para seducir a los mortales para que le saquen de las entrañas de la tierra.

## La residencia del secuestrador, un día después

Sea por medio de la prensa, de los contactos o de los aliados, los personajes podrán enterarse de que le policía de la ciudad ha llevado a cabo una operación contra la presunta residencia del secuestrador que ha estado raptando críos desde hace un año aproximadamente. Se enterarán de que se han encontrado pruebas suficientes como para confirmar la postura de la policía.

Desgraciadamente, el secuestrador estaba al tanto de la redada y no fue posible capturarlo. En la casa se encontraron numerosas pruebas de que el secuestrador es aficionado a la brujería, y de que suele pasar poco tiempo en su casa. Además, se encontraron prendas de todos los críos secuestrados y de cuatro más (haciendo un total de trece), confirmando las sospechas de la policía.

Si los personajes pretenden enterarse de cómo la policía consiguió encontrar al secuestrador (tras el conveniente movimiento de contactos, uso de magia, habilidades sociales, etc.), podrán averiguar que un compañero de trabajo de éste (de una agencia de medioambiente) sospechaba de él por sus comentarios sobre los críos desaparecidos, su interés en la brujería, las coincidencias que rodeaban las desapariciones de los muchachos y las repentinas bajas que se cogía Diec. Si entrevistan a su compañero, Stuart, y hacen uso de sus habilidades sociales (sea mediante la fuerza, la magia u otras maneras), les contará cosas sobre la persona a la que están buscando. No hay nada concreto, pero deberían darles pistas suficientes como para que sigan buscando.

## Sucesos

Diec, furioso por lo sucedido en su domicilio, hablará con su "compañero" Stuart y lo matará. Los personajes oirán la noticia de una manera u otra. Según convenga, usando la magia para ver lo que sucedió o dejando alguna otra pista más material (a discreción del Narrador y de



tería. Si los personajes inspeccionan el lugar donde estaba el Mustang y consiguen una tirada de Percepción + Investigación, verán cerca de un tragadero de alcantarilla una nota escrita a mano que señala la dirección de una Capilla, que no es ni más ni menos que la Capilla local del Coro Celestial.



las habilidades de los PJ), los personajes deberían averiguar dónde se "hospeda" actualmente el secuestrador.

Por otro lado, Diec ya ha pensado que quizá lo estén buscando otros Magi (por ejemplo, el tío del último muchacho que capturó). Pensando que quizá uno pretenda seguirle a través del difunto Stuart, dejará un regalo en forma de un espíritu rabioso que intentará matar a cualquiera que pretenda averiguar dónde está. Será relativamente peligroso, y deberán aplicarse los personajes si quieren sobrevivir a su cacería.

Diec, presionado por la "caza" de los magos, se apresurará a Despertar al "ángel" Salasak para poder atarlo. Lo hará la misma noche del día en que mate a su compañero Stuart.

## El ritual del Despertar de la Muerte

El brujo Verbena tiene su "hogar" en las afueras de la ciudad, en una zona apartada de los pantanos. Entre los árboles hay una hermosa cabaña de raíces con una forma grotesca, y que no encontrarían los magos si no fuera porque la están buscando (es su Sanctum, y tiene Arcano propio). Sin embargo, el ritual se está ejecutando por todos los alrededores del pantano. Si la ceremonia ha comenzado, encontrarán a varios niños desnudos y con el cuello cortado y sangrante, colgados de las manos en los siniestros árboles de la ciénaga. La Quintaesencia liberada por los sacrificios piensa canalizarla al ser que duerme en las entrañas del pantano. En el centro de tanta muerte, cerca de su Sanctum, hay un altar donde tiene a su último sacrificio (el sobrino del aliado del mago), al que usará para aumentar las probabilidades de atar a Salasak en una bola de cristal de color verdoso

que tiene junto a él.

Si es interrumpido en medio del ritual, intentará convencer a los personajes para que no detengan su conjuro, puesto que si es necesario, compartirá los conocimientos que pueda sacar a esta criatura oscura con ellos. Y después de todo, no está sacrificando nada más que a durmientes insulsos. Si los personajes no pueden ser "convencidos", detendrá momentáneamente su ritual para invocar a los Aulladores Locos: espíritus oscuros de aspecto grotesco que vuelan en todas las direcciones, golpeando y arañando a los personajes. Las armas ordinarias son poco eficaces contra ellos, y solo la magia y las armas encantadas parecen afectar a estas "pequeñas" criaturas, que doblan en número a los personajes. Mientras tanto, Diec continúa con sus sacrificios para obtener lo que desea...

## Epílogo

El final queda en manos del Narrador y los jugadores. Si consiguen detener el ritual de Diec y salvar a uno o varios críos, será una victoria completa. Aunque si sobrevive Diec, tendrán un enemigo para toda la vida.

Por otro lado, si Diec consigue terminar el ritual y ata a Salasak a la bola de cristal, la victoria de Diec será completa; si no han colaborado, usará la magia para escapar lo más lejos posible de los magos.

Otra posibilidad es que Diec no complete del todo el rito y sea incapaz de atar a Salasak, lo cual complicará las cosas tanto a los magos de los jugadores como al propio Diec. La "Bestia" intentará matar a todos los presentes,

## Joel Diederick

**Motivación:** levantar a Salasak; descubrir los secretos perdidos de la magia primordial. Debilidades: cegado por su objetivo; no tiene aliados. Fuerzas: discípulo competente; pragmático.

**Areté:** 4. Cardinal 3, Conexión 2, Espíritu 3, Fuerzas 2, Mente 1, Vida 3.

**Reservas de Dados:** Iniciativa 6, Esquivar 5, Pelea 5, Percepción 7, Influencia 4, Sigilo 7, Voluntad 8.

**Equipo y armas:** Cuchillo ritual, garras (Vida 3).

## Aulladores Locos

**Motivación:** destruir, aullar, golpear. Debilidades: la magia y objetos encantados, que les hacen el daño normal. Fuerzas: inmunidad a las armas tradicionales; tienen el equivalente a 15 niveles de vida; pueden "volar".

**Areté:** 0. No tienen magia a efectos del módulo.

**Reservas de Dados:** Iniciativa 7, Esquivar 4, Pelea 6, Percepción 4, Voluntad 6.

**Equipo y armas:** Golpes "quemadura". Daño 6 dados.

pero si la cosa se pone complicada, preferirá huir para tomarse su tiempo. En este caso, los magos tendrán un gran problema de difícil solución que dejamos en manos de los perversos Narradores. Recomendando este final.

por Pablo Floriano Aya  
(Kether)

