

La Cancion del Olvido.

Por Anselmo Martínez Cantos
del Club de Juegos Pendragón.

"Oscuridad. Solo oscuridad, humedad y dolor, mucho dolor. Las escaleras están frías y mojadas, pero la pared es aún peor, así que Emily se acurruca sobre si misma y apoya la barbilla sobre sus pequeñas rodillas. Nota húmedos los flecos del camisón y no se atreve a moverse para secarlos, pues solo hay oscuridad a su alrededor, oscuridad, humedad y mucho, mucho dolor. La noche aún será larga."

La Canción del Olvido es una aventura casi introductoria para Wraith, el Olvido, y trata de cómo la crueldad humana puede, al proyectarse sobre un ser inocente, amenazar la misma integridad de la Tierra de las Sombras; de cómo la misma angustia puede, al acumularse en exceso en un animado, amplificando su dolor y destruyendo sus esperanzas, permitiéndole rasgar el manto y entonar la Canción del Olvido.

Lo que los PJs saben.

- Si son Jerárquicos: El anacreonte de la zona se pondrá en contacto con ellos y les contará que durante la última caza de renegados que se hizo, uno de los barghests al parecer se extravió y no ha vuelto a ser visto. Su cuidador, al percatarse de su ausencia temió que hubiera sido derrotado y lanzado a un tormento, así que se dedicó a rastrear sus grilletes, pero no logró localizarlos. El caso estuvo a punto de ser dado por cerrado, creyendo todo el mundo que la bestia no habría sido capaz de superar el tormento, cuando una noche el oráculo de mayor renombre del barrio tuvo una visión. En ella veía al barghest junto a un ser, cuya naturaleza no alcanzaba a discernir, pero cuya angustia acumulada hizo temblar hasta su último gramo de ectoplasma. Preocupado por que el barghest haya podido ser capturado por algún espectro y pueda ser utilizado para atacar la ciudadela, les enviará a que lo encuentren y lo devuelvan a su cuidador.

- Si son Herejes: Se ha corrido la voz de que un hereje de gran fama llamado Adón ha llegado a la ciudad por asuntos personales. Se cree que posee una gran capacidad para guiar al resto de wraiths hacia la trascendencia, y múltiples son los herejes y los sin reposo en general que buscan de su consejo. Pero encontrarlo no será tarea fácil, pues no se sabe cuando ni por donde llegará. La tarea de los PJs será encontrarle y sacarle lo que sepa sobre ello.

- Si son Renegados: El grupo es contactado por un círculo irlandés, la "columna volante", que desea obtener algo de información sobre la situación de los Wraiths en la ciudad con vistas a establecer una vía de escape por si las cosas se les ponen mal en Dublín. Con motivo de esto, Maeread Shaughnessy, miembro del círculo, hará una visita a la ciudad en breve. El objetivo del grupo es encontrarla y escucharla. Además

han oído hablar del barghest desaparecido y se sabe que tanto la jerarquía como el gremio de artesanos (¡si, existe!) ofrecen una recompensa por el.

Lo Que Pasa en Realidad

El Barghest en cuestión, ha sufrido un flashback de su antigua existencia como wraith y guiado por su instinto ha viajado hasta su único grillete, su hija Emily, que aún tiene 6 años. Ahora bién, la niña está “al cuidado” de sus tíos, un animado sobre el que ha sido usado repetidamente el arcanos oscuro corrupción (ver Doomslayers into the Labyrinth, o en su defecto, tratarlo como un humano muy malvado) y una espectro con un alto grado de materializar y muchas ganas de juega. El responsable de las torturas a la niña es un doppelganger llamado Augurio Siniestro, que está preparando un experimento con ella, no solo usándola como fuente de angustia, sino que utilizándola de “batería” de energía emocional negativa. El objetivo del experimento es que la niña sea capaz de exhalar olvido puro de alguna manera.

Adón, por su parte ha venido a Atlanta para visitar uno de sus escasos grilletes, su novia, pero Augurio Siniestro está al tanto de ello y pretende usar a la sombra de Adón, una vieja y poderosa amiga suya, para que le haga de guardaespaldas durante el experimento, pues ya ha visto al barghest rondar el sótano en el que tiene cautiva a Emily y no le hace excesiva gracia.

En cuanto a la renegada de visita, es una excusa para que el círculo se dé un paseo por Dublín tras esta crónica. Por supuesto, los renegados irán tras la pista del barghest perdido, a sabiendas de la recompensa ofrecida.

Escenas Sugeridas

- Adón llega a casa de su novia para verla con otro hombre (Augurio Siniestro materializado). Catarsis al canto. Por supuesto, el espectro tiene a Leticia esperándole en un nihil cercano.

- El bar en el que una atractiva Wraith (Leticia) les comunica que cree haber visto una de “esas feísimas bestias de la jerarquía por su barrio” (AS necesita conejos de indias para su experimento).

- El sótano de la casa en la que guardan a Emily. Un sitio desagradable y húmedo, en el que la pobre Emily se acurruca en la escalera y es asaltada en todo momento por pensamientos y sueños horrorosos. Aquí deberían coincidir tarde o temprano todos los supervivientes de las escenas anteriores. ¿He mencionado el nihil que Emily ha creado a base de cantar y que ocupa todo el techo del sótano?.

La Canción del Olvido

Se recomienda al narrador que sea creativo con los efectos de la canción, pero también cruel y brutal, pues su creador lo es. Puede desde dar angustia a todo el mundo y quedarse tan agusto hasta desgarrar sus corpórea de maneras horribles. Yo dejaría

contrarrestarla con Lamento, además de haciendo parar a la niña desde las tierras de la piel (o con Ultraje, pero un uso de Ultraje sobre la niña traería sin duda una buena cantidad de Angustia). Además, cuando la niña empieza a cantar, la sombra de Adón debería aparecer de cualquier lado, si es que no le han convencido para que les acompañe. En cualquier caso el sótano es grande y oscuro y para colmo tiene un nihil en el techo, así que cualquier aparición en él estaría justificada.

Antagonistas Espectrales

Augurio Siniestro.

Naturaleza: Director.

Conducta: Fanático.

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

Arcanoi: Habitar: 4, Argos: 4, Pandemónium: 5, Títeres: 5, Fantasma: 4, Materializar: 5.
Angustia: 10

Arcanoi Oscuros: Rasgar el manto: 2, Mente Enjambre: 2, Contaminar: 5, Corrupción 5.
Ser: Odio (7)

Leticia Bosworth.

Naturaleza: Seguidor

Conducta: Perverso.

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

Arcanoi: Usura 5, Materializar 5, Moliar 2.

Angustia: 10

Arcanoi Oscuros: Tejer la Tempestad: 5, Rasgar el Manto: 4, Tempestos 5.

Poderes de la Aparición: Dientes de Tiburón.

Ser: Lujuria (5)

Otros Personajes Relevantes

El Barghest, Ryan.

Naturaleza: Guardián.

Conducta: Perruna.

Fuerza: 4 Destreza: 3 Resistencia: 5
Carisma: 0 Manipulación: 3 Apariencia: 1
Percepción: 5 Inteligencia: 2 Astucia: 3

Fuerza de Voluntad: 6

Arcanoi: Lamento 4, Red Vital 1.

Emily:

Naturaleza: Niño

Conducta: Mártir

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 1
Carisma: 3 Manipulación: 1 Apariencia: 3
Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 3

Fuerza de Voluntad: 3Humanidad: 10**Adón:**

Naturaleza: Guardián.

Conducta: Fanático.

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

Transfondos: Eidolon: 2, Notoriedad: 2, Posición(herejes): 5, Riqueza: 2, memoria 2.Arcanos: Ultraje: 5, Usura: 3, Argos: 2, Títeres: 2, Moliar: 3, Castigar: 5.Fuerza de Voluntad: 10Pathos: 9Pasiones: - Defender y proteger a su novia.(Amor): 4

- Vengar su asesinato (Venganza): 3

- Alcanzar la trascendencia a base de imponer justicia (Fé): 4

Sombra: El abusivo.Angustia: 9Espinas: Prestigio Espectral: 4, Aliados Oscuros 2 (Augurio y Leticia), Percepción

Alterada, Sígil de la Muerte (disparos y un humo horrible): 3, Faz Ensombrecida,

Atributos Sombríos (+2 Fue, +2 Des, +2 Res), Reliquia corrupta (revolver) 4.

Maeread Shaughnessy: Mirar en "Moradas".

AMC