

MENTE SOBRE MATERIA

Por Chris Hinds

Pienso, luego existo.

-Louis Descartes

La cultura francesa del siglo XVII existe, por lo tanto pienso, luego existo.

-Robert M. Pirsig, Lila

TEMA Y AMBIENTE

El tema de esta historia está relacionado con el poder y la paradoja de la mente humana. La inteligencia superior le ha dado a la humanidad grandes libertades, pero también se ha convertido en una especie de prisión. Debido al sistema de creencias establecido en los últimos siglos, la gente no puede aceptar nada que se encuentre fuera del paradigma de “la realidad estática,” atrapando a las personas dentro de posibilidades limitadas. Quienes tienen ideas radicales y una percepción auténtica son considerados desequilibrados mentales. Aunque los magos tienen una mente más abierta que la mayoría de la gente, sus creencias, percepción, memoria y miedo pueden traicionarlos. Realmente no hay nada que temer salvo “al miedo en sí.” El miedo es un producto de la mente. Para un mago, la habilidad de imaginar realidades mayores trae consigo la capacidad de imaginar y temer terrores mayores. Así, la posibilidad de la realidad dinámica también puede hacer realidad los peores miedos de un mago.

El ambiente de este misterio es similar a la novela de Agatha Christie: “Diez pequeños indios.” Los pacientes, médicos y los magos se encuentran atrapados en un hospital psiquiátrico mientras la razón se derrumba y reina el caos. Deben trabajar juntos para descubrir la verdad de lo que ocurre y utilizar ese conocimiento para triunfar. Su cordura depende de ello.

TRASFONDO

Un mago Hermético vive en un psiquiátrico en una isla en la Bahía de San Francisco. No es un médico ni un paciente, sino un Maestro de Mente y Vida conocido simplemente como Amléd. Encerrado en una habitación, mantiene la misma posición congelada durante horas, días o incluso semanas seguidas, aparentemente en estupor catatónico. Aunque físicamente no parece muy dinámico, Amléd dedica el tiempo a crear su modelo de realidad perfecta dentro de su mente.

Todo el mundo en San Francisco ha contribuido a su mundo mental. Desconectada de su cuerpo, la mente de Amléd ha revoloteado de una persona a otra, absorbiendo recuerdos, emociones, percepciones y personalidades. Conoce muchos secretos. Incluso ha creado una “telaraña neuronal” semipermanente vinculando su yo mental con un grupo de personas bajo su influencia: los pacientes y médicos del psiquiátrico.

Hace unos veinte años, mientras exploraba su mundo mental, tropezó con lo que cree que es el Subconsciente Colectivo. Pensamientos tan intensos y profundos lo hicieron caer en un Silencio. Ha permanecido en coma desde entonces, sondeando las permutaciones de una teoría recién inspirada. Al mismo tiempo su poderosa magia se ha filtrado al mundo que lo rodea, creando una pequeña pero creciente Paradoja. Ahora está listo para poner a prueba su hipótesis y Amléd lucha contra el Silencio, buscando ayudantes para que presencien su experimento brillante.

INTRODUCCIÓN

Amléd lo sabe todo sobre los magos jugadores, que en estos momentos llevan un tiempo viviendo en San Francisco. Utilizando sus poderes de la Esfera de Mente, les envía mensajes subliminales, enviándoles una ilusión de que eligen voluntariamente o que siguen la causalidad. Su propósito es impulsarlos a actuar, no asustarlos. Una posible explicación.

Visitar a un conocido: Amled inserta un falso recuerdo en la mente del personaje, recordándole que tiene que visitar a su amigo Amled Dagmarsen en el hospital. Ha sufrido un serio colapso provocado por el estrés y hoy es el momento de su visita mensual. Como Narrador, puedes responder a todas las preguntas relacionadas con este “amigo”; Amled ha creado un trasfondo muy detallado. Sin embargo, nadie entre la familia o amigos del personaje ha oído hablar jamás de Amled Dagmarsen...

Necesitarás otras explicaciones para que encajen con personajes específicos. Un personaje psicólogo podría ser trasladado al New Hospital (después de que Amled implante esa idea en la mente de su superior). Quizás otro mago tenga sueños recurrentes en torno al mismo edificio de estuco gris que se encuentra en una isla yerma; después de algo de investigación consigue identificarlo como el New Hospital. Si puedes hacerlo, haz que Amled vuelva loco temporalmente a un personaje para que sea ingresado. Con cada introducción los jugadores deberían animarse a ser suspicaces sobre las increíbles coincidencias que los llevan al psiquiátrico. Para que esto funcione (especialmente si los personajes no se conocen entre sí) puedes escribir una nota breve a cada jugador explicándole la razón por la que su personaje se encuentra allí. Los jugadores deberían descubrir la coincidencia durante la historia mediante la interpretación.

ESCENA UNO: LA RESERVA

Situado en una pequeña isla de la Bahía de San Francisco se encuentra uno de los principales edificios de la ciudad: el New Hospital de St. Mary of Bethlehem (El Hospital Nuevo de Santa María de Belén). Oficialmente el nombre más habitual es “New Hospital,” pero informalmente la gente lo llama “New Bedlam” (Nota: Una referencia al histórico psiquiátrico Bedlam de Londres, que dio lugar a la palabra “bedlam” en inglés, referida a algo caótico o loco). El psiquiátrico está abierto al público y ofrece visitas guiadas al edificio mediante reserva previa (Entre las 17.00 – 22.00 h durante la semana y desde mediodía hasta las 18.00 h los sábados). La entrada es de 20 \$ por persona, que incluye el traslado en ferry desde el puerto y una visita de una hora; muchas personas pagan de buena gana por la posibilidad de que la visita degene en un espectáculo de locos.

Esta trama asume que los magos jugadores hacen reserva para una visita al New Hospital. (Fingir locura para ser admitido requiere una tirada extendida de Manipulación + Actuar, dificultad 8, y acumular 10 éxitos). Si los personajes no se conocen, haz que se encuentren en el puerto, donde descubren que han reservado el mismo turno de visita. Una barca de madera, el *Fleet of Thought*, los lleva a través de la bahía, desplazándose lentamente a través del agua gris y la niebla. El barquero un viejo gordo llamado Pops, permanece callado aunque en ocasiones murmura que “esa casa de locos me da dolor de cabeza.” A unos 20 metros de la isla de St. Mary (donde se encuentra el New Hospital), de repente Pops gruñe y se inclina, aferrándose la cabeza. Su vientre presiona el timón, y el motor de cuarenta caballos ruge, dirigiendo la barca hacia la costa sin detenerse.

Para detener la barca apartando a Pops del timón se requiere una tirada de Astucia + Pelea. La magia puede parecer coincidente deteniendo el motor (Fuerzas 2) o solucionar la crisis haciendo que la costa “parezca más lejana de lo que pensábamos” (Correspondencia 2, dificultad 8); la magia vulgar podría reducir el tiempo para proporcionar más oportunidades (Tiempo 3), o “sugerir a Pops” que se aparte del timón (Mente 2). Los pasajeros pierden tres Niveles de Salud (menos el número más elevado de éxitos) cuando la barca encalla en la costa con más o menos brusquedad. Tres éxitos impiden que el *Fleet of Thought* rompa su quilla; cinco éxitos impiden que el motor toque el suelo y se rompa. (Amled ha preparado este accidente como parte de su plan para mantener a los personajes en la isla).

Un par de médicos corren hacia la orilla y ayudan a todos los pasajeros a salir de la barca. Los pacientes, que antes se dedicaban a pasear por el césped o se relajaban en tumbonas, miran la escena del accidente. Mientras Pops sale de la barca explica que “¡El dolor de cabeza casi me rompe en dos!”. Una enfermera se lo lleva para examinarlo.

Un hombre vestido con una chaqueta marrón deportiva de pana, una pajarita y vaqueros, llega para recibir a los visitantes. Se trata del Dr. Jack Rush, un hombre de unos cincuenta años que parece más un ex jugador de fútbol americano que el jefe de servicio del New Hospital. Es muy insistente sobre cualquier opinión que tenga (su Conducta es Protector; su Naturealeza es Bravo). El Dr. Rush pide disculpas por el accidente y espera que el resto de la visita transcurra sin incidentes. Indica a los

personajes que le sigan por un sendero de piedra enlosada hacia el New Hospital, más allá del parque y los pacientes del exterior. Los jugadores deberían tirar Astucia + Consciencia y consultar los siguientes resultados:

Fracaso: El personaje acepta sin problemas todo lo que rodea; se siente tranquilo y añade un +3 a la dificultad de todas las tiradas de Consciencia durante esta historia.

0 éxitos: No se da cuenta de nada; no consigue ninguna información.

1 éxito: Percibe algo raro, pero no consigue determinar qué es.

2 éxitos: Los jardines a ambos lados de la senda alternan flores frescas y reseca. Los pocos árboles dispersos por la isla se encuentran en diversas fases de crecimiento. Algunos están secándose, mientras que otros están en flor. Las hojas de unos pocos arbustos han cambiado de color o se han caído. Por un momento, el personaje se siente confuso.

3 éxitos: El personaje es consciente del poder de la Paradoja en todas partes. Recuerda haber leído un artículo del periódico donde se decía que a pesar de que en el psiquiátrico se encuentran algunos de los psiquiatras más expertos de la Costa Oeste, sólo el 10 % de los pacientes han sido tratados con éxito.

4 éxitos: Oleadas de una poderosa energía psíquica se extienden hacia el exterior desde una habitación en un piso superior del hospital, causando una disonancia psíquica que parece cargada de Paradoja (esto podría ayudar a encontrar la habitación de Amled; consulta “La habitación del Silencio” en la Escena Dos).

5 éxitos: La rareza podría ser el resultado de la Quintaesencia filtrándose en el mundo real o de un mago que ha acumulado tanta energía negativa que se ha convertido en un “imán de Paradoja.”

El Dr. Rush y todos los demás habitantes de la isla no parecen ser conscientes de la presencia de la energía. El New Hospital es un amplio edificio de estuco gris de dos pisos. Su atmósfera hace que algunos visitantes se preguntan si la isla es Alcatraz en lugar de St. Mary. Las pocas ventanas son altas y estrechas, con marcos de acero reforzando el cristal. Con un chirrido, una de las ventanas del piso superior se abre y una cara bronceada aparece.

-¡Van a ocurrir Cosas Importantes! –grita la cara- ¡Doctor! ¡Usted se encuentra entre ellas! ¡Sus palabras, pensamientos y existencia no existen! ¡Sea franco y sincero! ¡Cosas Importantes...y Extrañas!

Si se le pregunta, el Dr. Rush explica que se trata de Gordon Redwood, un nativo americano con el trastorno paranoico de que es el agente de alguien en un gran plan. Sugiere a los visitantes que lo ignoren. Si le responden, Redwood continúa deliberando y balbuceando un tiempo (En la Escena Dos habrá otro encuentro con él). De repente su cara desaparece de la vista, seguida por gritos sofocados y un sonido de algo que se rompe. El Dr. Rush guía a los personajes a través de una pesada puerta doble de roble, un brillante salón blanco de recepción y hasta su oficina. Dice a los personajes que volverá en un momento para guiarles.

Pero el Dr. Rush no vuelve. Los jugadores deberían tomar la iniciativa, quizás examinando su oficina. La habitación parece estar en un orden perfecto. Un cráneo trepanado se encuentra sobre un montón de papeles al lado de un ordenador personal Tandy CoCo IV. En las estanterías se encuentran varios manuales de psicología. Dos sillas de cuero, una mesa y un antiguo escritorio completan el mobiliario. En esta habitación se pueden encontrar varias pistas, ocultas bajo el caos aparente:

- Si alguien decide buscar en los cajones del escritorio, debe tirar Destreza + Seguridad para abrir cada cerradura. El cajón del fondo contiene objetos personales, una caja negra que contiene una botella de morfina y jeringuillas, la llave de la habitación 2M (consulta “La habitación del Silencio”), y una carpeta cerrada. Cuando se abre, dentro de la carpeta hay una hoja con una mancha de tinta Roschrack y anotaciones en roja: “Esto es un cerebro” (tachado); “Esto es un cerebro drogado” (tachado); y un gran “¡Ja!”. La mancha apenas parece un cerebro humano (Puede que quieras preparar tu mancha de tinta y preguntar a los jugadores qué piensan sus personajes, revelando su personalidad).
- Una tirada de Inteligencia + Informática (dificultad 7) enciendo el ordenador Tandy Coco IV y permite acceder a archivos incompletos y sin sentido sobre los pacientes del psiquiátrico. Según los archivos, entre los pacientes nunca ha habido un Amled Dagmarsen. Este archivo también muestra en qué habitaciones se encuentran los pacientes. Gordon Redwood se

encuentra en la 2B (segundo piso). Los personajes también pueden obtener detalles interesantes como la situación clínica de cada paciente. Amler carece de archivo. Como los archivos no se encuentran en orden alfabético (ni en orden), cada búsqueda lleva unos (10 – número de éxitos) minutos.

ESCENA DOS: FRAGMENTOS DEL CAOS

Junto a métodos vanguardistas (algunos en experimentación), el servicio del New Hospital continúa utilizando tratamientos extremos como drogas, electroshocks y ataduras. Extrañamente (o quizás de forma no tan extraña, considerando que es un escenario Gótico-Punk), nadie parece darse cuenta o a nadie parecen importarle las condiciones inhumanas. Sin embargo, la violencia es la excepción y no la regla. A la mayoría de los pacientes se les deja explorar sus delirios personales. Pocos se curan.

En el primer piso se encuentran oficinas, una cafetería y habitaciones recreativas. La decoración es sencilla y blanca y las luces del techo son blancas. Los pacientes vagan por las salas o se sientan en sofás, contemplando el espacio. En el piso superior se encuentran las habitaciones de los pacientes y detrás de una puerta apartada y cerrada se encuentra el cuerpo de Amler (consulta “La habitación del Silencio”).

En el sótano las habitaciones están mal iluminadas con bombillas antiguas de 60w que cuelgan de cables pelados. Los pacientes más violentos aúllan dentro de habitaciones acolchadas. El aire está rancio y huele a moho, humedad y olores corporales. Es un lugar frío y húmedo. También es la localización de los Centros de Tratamiento (consulta “La ruleta de Rush”). Los representantes de la APA (Asociación Psiquiátrica Americana) raramente investigan el sótano. Sin embargo, unos pocos visitantes retorcidos piden bajar al sótano para completar la visita.

Tras haber perdido al Dr. Rush, los magos jugadores pueden explorar libremente el hospital. Pueden intentar continuar su visita, buscar a Gordon Redwood (consulta “Tambor del Destino”), buscar a Amler o simplemente pasear. Para buscar cualquier habitación o persona en particular, haga una tirada de Percepción + Intuición (dificultad 7) o si deciden preguntar a alguien una tirada de Carisma + Liderazgo (dificultad 4). Una actitud abierta causa problemas: con 2 éxitos o menos, los enfermeros y trabajadores desaprueban que los personajes se paseen sin un guía. Los pacientes pueden proporcionarles información más “imaginativa”. A continuación se muestran algunos encuentros de ejemplo en una “visita” al New Hospital.

El Tambor del Destino: Gordon Redwood era un programador informático de IBM antes de que sus delirios paranoicos se descontrolaran. Es extremadamente desconfiado, así que las tiradas de Manipulación tienen una dificultad de +3. Cuando se encuentra en su habitación de piso superior, está sentado con las piernas cruzadas en una cama, mirando por la ventana. En su regazo tiene un extraño tambor construido con un trozo de madera y hueco recubierto de piel tensada. De vez en cuando lo toca y murmura. Mirando por la ventana los personajes no ven nada, sólo nubes de tormenta, acumulándose en el cielo oscurecido. Los jugadores pueden ganarse la confianza de Gordon fingiendo ser sus aliados contra las “Cosas Importantes.” Con una tirada extendida de Carisma + Empatía (dificultad 8) y cinco éxitos, proporciona una respuesta crítica.

-Estáis aquí y lo sabéis. El juego de las Cosas Importantes...el mundo correcto y constructivo, la consciencia universal. Según las Cosas Importantes, este Juego es la cosa más importante de todas; contiene las noticias y la consciencia del mundo colectivo y honesto...pero en el mundo telepático es el cerebro el que juega. Debéis utilizar la telepatía sincero para que quede claro el significado de mis palabras...”

Se niega a responder a más preguntas verbalmente. La magia de Mente lo impresionará para que indique la habitación de Amler (consulta “La habitación del Silencio”).

Desorientación: Vita Cabrillo es una mujer atractiva (Apariencia 4) de unos treinta años. Su pelo negro y liso y su sombra de ojos azul la hacen parecer más una reina egipcia que una maestra de instituto latinoamericana. Cuando insiste que la llamen Sra. C., normalmente salta a la mente el nombre de “Cleopatra.” Cabrillo sufre un desorden de personalidad narcisista, lo que le proporciona una poderosa sensación de importancia e interés por recibir atención. No estaría en el New Hospital de no ser por su

aracnofobia, un miedo exagerado a las arañas. Juntos, estos desórdenes crean un ciclo sin fin. La atención que recibe al asustarse refuerza su miedo instintivo.

Los personajes podrían encontrarla en una sala recreativa trabajando en una pintura acrílica. El lienzo está cubierto por un patrón repetitivo de blanco y gris sobre un fondo rojo. Una inspección de cerca revela miles de pequeñas arañas, con pequeños cuerpos grises arrugados (una tirada de Inteligencia + Expresión a nivel 4 permite al mago identificarlos como cerebros) y patas negras. Cabrillo ve a los personajes y les pide que critiquen (es decir, elogien) su brillante creación. Si no recibe elogios recurrirá a otra táctica, gritar: “¡Aaaah...arañas” y comienza a frotarse frenéticamente. Bailará de forma descontrolada, haciendo como si las aplastara. Aunque las arañas no existen (Percepción + Alerta), un Caballero o Protector podría ayudarla a “matar a las arañas” o proporcionarle consuelo.

Eso es exactamente lo que quiere. Abraza al rescatador masculino más atractivo, apretando su cuerpo suave y cálido bajo el camión del hospital. Rápidamente se encapricha de los hombres pero carece de la empatía necesaria para establecer relaciones maduras (sus flirteos se parecen a una escena de Atracción Fatal). En una vena íntima, Cabrillo continúa exagerando su grandeza, pero se queja de que no consigue impresionar a su “Mentor” (es medio consciente del reino onírico de Amled). Si los personajes muestran interés en ese Mentor, exagera hasta el punto de afirmar que sabe dónde se encuentra (lo que no es cierto). Tras llevar a los personajes arriba y abajo por el hospital haciéndoles perder el tiempo, finalmente se cansa, señala a su frente y a regañadientes admite que “Sólo está aquí dentro.”

Vita Cabrillo es más o menos una distracción, aunque puede convertirse en algo más si un personaje se enamora de ella (consulta “Paradoja de Locura”).

Yin y Yang: La mayoría de la gente reconoce el nombre de Stephen Yang como el autor del bestseller “Crónicas del Hombre Lobo.” Pocas personas saben que el nombre es un seudónimo utilizado por una escritora llamada Susan Yin. Susan Yin no ha escrito nada desde hace tiempo tras recibir un susto especialmente desagradable en una visita al Parque Nacional del Yosemite. Fue ingresada en el New Hospital con varios desórdenes de personalidad múltiple.

Un encuentro con ella podría ser algo así: un paciente oriental “asexuado” debido a su pijama de hospital y la cabeza afeitada, se tambalea hacia a los personajes, aferrando un libro contra su pecho. Con un profundo acento, Susan Yin susurra:

-Me sigue, por favor, llevaz esto...cómo deziz...código. No quiero zecretoz.

Sale corriendo. Cómo los personajes manejan esta “identidad errónea” corresponde a ellas.

El libro es la versión en tapa dura de “La rabia de Varg,” la segunda novela de las Crónicas del Hombre Lobo de Stephen Yang. Hay varios pasajes subrayados en amarillo y azul: el texto en amarillo muestra las transformaciones del protagonista y su naturaleza dual; los textos en azul muestran cómo el personaje descubre su falta de control. Dentro de la cubierta hay un mensaje garabateado en amarillo que dice: “...Doc Rush parece bueno por fuera...pero no lo es. MALO por dentro...” La siguiente página contiene un mensaje garabateado en azul: “No veis el conjunto. Como Claudius Varg, de “La rabia de Varg”, el buen doctor es una marioneta en un escenario; una gruesa cortina oculta al titiritero y su mundo real.”

Más tarde el mismo paciente se tambalea hacia ellos y los mira confiado.

-Así que habéis recuperado el objeto –dice Stephen Yang con un inglés perfecto-. Ahora me lo llevaré.

Si no se lo devuelven a él/ella, Yang parece impresionado.

-Por fin he encontrado a alguien que cargue con mi conocimiento. Buena suerte contra ESO.

Él/Ella se va. Este ciclo se repite sin parar hasta que los personajes se queden con el libro.

La ruleta de Rush: Siguiendo direcciones o sólo por pura suerte, los personajes encontrarán al Dr. Rush en un Centro de Terapia del sótano. La habitación parece una mazmorra medieval. Recipientes con drogas y líquidos extraños se apilan en las estanterías junto con instrumentos médicos afilados y retorcidos. En un rincón hay un pequeño generador electrostático, lleno de polvo por el desuso. Vasos de cristal, bisturís y cuencos de porcelana agrietados y oxidados utilizados para realizar sangrías también se encuentran aquí. Una mesa de operaciones (equipada con correas de cuero) se encuentran inocente en un rincón, presumiblemente para realizar lobotomías, aplicar técnicas de presión y psicocirugía experimental. En un contraste asombroso hay máquinas de tecnología avanzada para realizar escaneados, lecturas cerebrales y otro tipo de mediciones.

En un estado similar al trance, el Dr. Rush se encuentra aplicándose un tratamiento de electroshock, poniendo el generador a 150 voltios en un ciclo de un segundo y medio (se está preparando para dormir). Si no es interrumpido, sacará un vial de morfina y una jeringa de su maletín y se preparará una inyección. Tras tumbarse en la mesa de operaciones, se pone las correas lo mejor que puede y presiona los díodos eléctricos contra sus meninges. Su dedo presiona un botón.

Si los personajes interfieren, Amléd les atacarán con varios efectos de Mente (impulsos subliminares, bombardeo de recuerdos e incluso control mental; consulta los efectos de la Esfera de Mente). Si los personajes no pueden resistirse, se encontrarán en el otro extremo del hospital sin recordar lo que ha ocurrido.

La habitación del Silencio: Aunque Amléd “invitó” a los magos jugadores al New Hospital, no los quiere cerca de su cuerpo físico. Si descubren su habitación (con una tirada de Percepción + Consciencia durante “La reserva” o con la ayuda de Gordon Redwood), deben tirar una tirada de Percepción + Intuición (dificultad 7). Una tirada fallida provoca la frustración de haberse perdido. Cada personaje jugador sólo puede intentarlo una vez. Si todo el mundo falla, el cuerpo de Amléd permanecerá oculto.

La habitación de Amléd está cerrada con una llave que se encuentra en la oficina del Dr. Rush, pero puede abrirse con una tirada de Destreza + Seguridad (dificultad 8, tres éxito), una tirada de Fuerza de 3 para derribarla o magia adecuada. Detrás de la puerta hay una habitación vacía. Sentado en un taburete hay un hombre desnudo de mediana edad. Se encuentra inclinado con los brazos cruzados y su cabeza reposando en un puño. Aunque parece estar en coma (Inteligencia + Medicina), sus penetrantes ojos azules traicionan la expresión vacía que enmascara su rostro. Por otra parte, su cuerpo no muestra ninguno de los síntomas del coma (piel pálida, manos y pies azulados y flaccidez resultante de la falta de movimiento y malnutrición).

Si alguien se acerca a menos de tres metros de Amléd, una luz blanca brota de su frente, cegando de forma temporal a todos los presentes en la habitación. Pasa a la Escena Tres: La mente de un mago.

ESCENA TRES: LA MENTE DE UN MAGO

La historia entra en la mente de Amléd después de que los personajes se acerquen al cuerpo de Amléd (ver “La habitación del Silencio”) o que alguien trate de entrar en su mente por su propia iniciativa, obteniendo más de tres éxitos en una tirada de Inteligencia + Meditación o en la magia de Mente adecuada. Como la “telaraña neuronal” de Amléd ha caído sobre el psiquiátrico, quedarse dormido también proporcionará acceso a su mente (este proceso podría ser acelerado con drogas inductoras del sueño como la morfina).

El mundo mental de Amléd consiste en una telaraña de muchos “tentáculos de pensamiento.” Se parece a un Reino Quimérico, pero es más controlado. Debido a esto, los personajes deben utilizar poderes cerebrales cuando interactúen con el ambiente.

- Percepción: Además de utilizarla como sentidos, utiliza Percepción en lugar de los Atributos Sociales (por ejemplo, Percepción + Liderazgo para dar órdenes).
- Inteligencia: Además de razonamiento, la Inteligencia representa la fuerza bruta y el poder para crear cosas. En este mundo mental el conocimiento es poder y la mente triunfa sobre la materia. Por lo tanto, se utiliza Inteligencia 3, en lugar de Fuerza 3, para romper una puerta de madera.
- Astucia: Astucia se utiliza para todas las tiradas de combate y movimiento. Por ejemplo, se tira Astucia + Atletismo para correr rápidamente.

Aunque cualquier cosa es posible, como se verá a continuación, conspirar contra Amléd provocará la imposición de su propio paradigma de realidad. El mundo mental adopta Correspondencia -2, Fuerzas +1, Vida +3, Materia -4, Mente +5 y 0 en las demás Esfera. Así cualquier movimiento “físico”, en el que la mayoría de los magos están limitados por su mente, requiere magia, aunque Amléd puede simplemente desvincular su mente de su “cuerpo.”

Los personajes que entren en el mundo mental caen en una oscuridad que parece hecha con gotas grises. No describas nada si no te lo piden. Permite a los personajes preguntar sobre lo que les rodea. Por cada pregunta haz que hagan una tirada aplicable; los éxitos indican una respuesta afirmativa. De hecho,

cualquier pregunta, teoría o comentario, por extraño que resulte, recibe una respuesta positiva si la tirada tiene éxito. Simplemente, cualquier cosa que se diga, es. Los personajes son lo que definen lo que les rodea. Fomenta las preguntas que requieran sí o no; otras deberían interpretarse o retorcerse. Por ejemplo, si alguien pregunta “¿Dónde estoy?” contesta con la pregunta “¿Dónde crees que estás?” Después de responder haz la tirada. Posibles preguntas o comentarios incluyen:

- ¿Estoy solo?: (Percepción + Alerta). El éxito indica aislamiento, mientras que un fallo indica que hay alguien o algo cerca...(Ten en cuenta que el fallo define el mundo mental tanto como el éxito).
- Joder, me gustaría tener un arma: Tira Inteligencia + Armas de Fuego. El éxito significa que el personaje encuentra un arma (suya o no) en el cinto.
- No me lo digas. Todo lo que tengo que hacer es apuntar con mi dedo y decir Shazam: Astucia + Ocultismo. El éxito es penalizado con un “No te lo voy a decir.” Un fallo provoca un relámpago.

El Narrador y os jugadores deberían definir el ambiente utilizando estas guías de preguntas y respuestas. Dos localizaciones iniciales podrían hacer pensar a los personajes que se encuentran en el espacio profundo o dentro de un ataúd. Al principio evita que los personajes descubran que controlan completamente el mundo, presentando las cosas como algo perfectamente natural y coincidente (como el ejemplo del arma). Cuando lo descubran, termina con la charada y permite que ocurran cosas cada vez más fantástica. El mundo mental sólo está limitado por la imaginación.

Mientras exploran los personajes pueden encontrarse con otras personas del psiquiátrico persiguiendo (o siendo perseguidas) sus propios delirios privados como Vita Cabrillo y sus arañas o Yin/Yang y un hombre lobo. También podrían encontrar varias personificaciones de sus mentes: El Id intentará confundirlos con trivialidades, el Ego les proporcionará ayuda y el Superego les aconsejará cautela y que no hagan nada. Los recuerdos podrían atormentarles, permitiéndoles repetir Preludios para comprobar qué habría ocurrido si las cosas hubieran sido diferentes. Ocurra lo que ocurra finalmente encontrarán el siguiente escenario (ya sea saliendo de un ataúd o acercándose a un planeta gris desde el espacio).

Un paisaje de esponjosa materia gris se extiende hacia el horizonte por todas partes, interrumpido sólo por un arroyo oscuro. Árboles rojos sin hojas crecen en el suelo. Arcos de luz pasan sobre su cabeza, a veces golpeando un árbol. Amled aparece para explicar a los magos por qué los ha invocado hasta aquí.

-Hace tiempo realicé un descubrimiento increíble: la Inteligencia Universal de Cardinal se encuentra contenida dentro de toda la humanidad. Estáis aquí para presenciar cómo se crea la historia. Hoy Despertará un Durmiente, no mediante la alianza habitual de espíritu y material, sino tocando el Subconsciente Universal mediante mi voluntad. Este Durmiente afortunado es Jack Rush.

Una tirada de Inteligencia + Ocultismo revela que aunque los Despertares espontáneos ocurren, ninguno ha sido impuesto a nadie mediante la magia. O bien este mago ha conseguido ver más allá de las percepciones habituales o está tan loco como los pacientes del psiquiátrico. Si se le pregunta sobre la acumulación de Paradoja, Amled explica la otra razón para invitar a los magos a presenciar su experimento.

El experimento está dividido en fases, que Amled describe mientras se producen. Los personajes pueden ayudar; si es así cada uno da forma a su propia percepción de los eventos. La creatividad es crucial; las tiradas de dados simulan sus esfuerzos.

Paso Uno: El mundo mental de Amled es el hogar de muchas mentes. Antes de comenzar, debe purgarse cualquier pensamiento extraño que pueda interferir. El cordón policial de la escena de un crimen, la historia bíblica del Éxodo o la evacuación estadounidense de Saigón de 1975 podrían representar esta fase.

Paso Dos: Ahora el mundo mental debe ser armonizado con las ondas mentales del cerebro de Jack Rush. Los personajes podrían encontrarse domando a un semental salvaje o apuntando un telescopio hacia una estrella lejana.

Paso Tres: El arroyo oscuro representa la consciencia de Rush. Deben descender a su subconsciente (convirtiéndose en buceadores o animales acuáticos) o deben parar su curso utilizando barro, rocas o una presa hidroeléctrica.

Paso Cuatro: Finalmente, deben excavar en el suelo esponjoso (con picos y palas o con una excavadora) hasta desenterrar el Subconsciente Colectivo. Una luz dorada brillará a través del polvo. Cuando lo consigan, Amléd utilizará magia vulgar para finalizar su experimento, gritando la palabra “Eureka.” (En el mundo real, el Dr. Rush recibirá un electroshock, que aclara su mente).

Pero algo sale terriblemente mal. Los personajes no sabrán si se debe a un fallo en la teoría de Amléd o a la presencia de la Paradoja en el psiquiátrico. Los rayos del cielo de repente golpean a Amléd. Se convierte en un pararrayos humano y la electricidad sacude su localización. De repente los personajes se encuentran de pie dentro de un submarino. Se encienden luces rojas parpadeantes y suenan alarmas. A través del periscopio se ven los ojos del Dr. Rush. Si se mira bastante tiempo se aprecian los eventos descritos en la Escena Cuatro: Paradoja de Locura. (Las descripciones de lo que ocurre pueden ser utilizadas por el Narrador como los puntos de vista diversos que aparecen en muchas películas de terror).

Por otra parte, Jack Rush puede ser “desconectado” del mundo mental en cualquier momento. Una tirada de Inteligencia + Medicina (dificultad 7) permite a un personaje darse cuenta de que ajustando el ciclo circadiano del electroshock podrá despertar al doctor. Por supuesto, el personaje tendría que estar en el mundo físico para hacerlo.

El trauma del fracaso ha vuelto a arrojar a Amléd al Silencio, dejando solos a los magos jugadores. Para dejar el mundo mental se necesita el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad y un éxito en una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad contra la Manipulación + Meditación de Amléd (9 dados). Cuando Amléd cae en Silencio, la tirada de Fuerza de Voluntad no obtiene resistencia y basta con un éxito. La tirada puede repetirse tantas veces como sea necesario.

ESCENA CUATRO: PARADOJA DE LOCURA

Al volver al mundo físico los personajes encontrarán un caos completo. Hay una tormenta en el exterior, invocada por el tambor que Amléd le dio a Gordon Redwood. Los rayos finalmente provocan un apagón en el psiquiátrico. En su locura, Jack Rush desata la barca del hospital y la empuja lejos de la costa. El mar está tan picado que nadie desde tierra firme podría cruzarlo aunque se pudiera pedir ayuda (y por supuesto, la línea telefónica está cortada).

La acumulación de tanta Paradoja ha invocado a un espíritu que finalmente ha atrapado a Amléd. Aunque hasta el momento el avatar del mago ha impedido que lo ataque directamente, el espíritu recorre el lugar, curando a los pacientes y volviendo locos a los médicos y enfermeros. Jack Rush corre por la isla con un bisturí en la mano, matando a todo el que encuentra. Debido a la morfina en su sangre, no es afectado por las penalizaciones por heridas. Los demás médicos no pueden proporcionar ayuda, porque también están locos. Los personajes jugadores pueden encontrar aliados inesperados en Gordon Redwood, Susan Yin y Vita Cabrillo.

Finalmente el espíritu de Paradoja siente la presencia de los magos jugadores y los ataca. Una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 7) revela al espíritu que viene a por ellos: parece un cerebro que late y flota en el aire, sacudiendo una espán dorsal. El sistema nervioso golpea como tentáculos sangrientos. Tres o más éxitos bastan para identificarlo como un espíritu de Paradoja, o más específicamente (5 éxitos) como un poderoso espíritu de Mente llamado Paradox Dementia. Para sus estadísticas, recurre a la sección de Espíritus de Paradoja que aparece en la sección de “Antagonistas” de **Mago: la Ascensión**. Los magos deben luchar para salvar su cordura. Cuando el espíritu de Paradoja es expulsado, todo vuelve a la normalidad.

CONCLUSIÓN

Después de completar con éxito esta historia, cada personaje podría añadir un punto a su Trasfondo de Mentor (Amléd), pero sólo si pueden ganarse la confianza de Amléd. También es posible que un mago se haya encariñado de Vita Cabrill. Podría intentar curarla; el conocimiento obtenido de su locura podría convertirla en una fuente de información útil para otras aventuras.

REPARTO

AMLED (INTROVERTIDO EN COMA)

Como un hombre misterioso, el pasado de Amled resulta vago. Sin embargo, los personajes pueden pensar en algunas teorías. Aunque Amled habla con una mezcla de muchos acentos hay un matiz (Percepción + Lingüística, dificultad 8) de alemán en sus palabras. Como un Maestro de Mente y Vida es capaz de crear nuevos cuerpos y transferir su mente. Posiblemente haya vivido drante mucho tiempo.

Quizás verificando esta teoría, habla con burla sobre el “experimento mítico” de la Edad Media, y a pesar de su puntuación en Arcano, parece preocupado de que alguien lo encuentre...

Tradición: Orden de Hermes

Esencia: Dinámica (Mente/Vida)

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 7

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 1

Talentos: Consciencia 3, Intuición 2, Expresión 3

Técnicas: Armas C.C. 4, Documentación 1, Etiqueta 2, Meditación 5

Conocimientos: Cosmología 3, Enigmas 5, Liderazgo 2, Lingüística 3, Ocultismo 3

Trasfondos: Arcano 5, Sueño 3

Esferas: Cardinal 3, Correspondencia 2, Entropía 2, Espíritu 2, Fuerzas 3, Materia 1, Mente 5, Tiempo 2, Vida 5

Areté: 5

Fuerza de Voluntad: 10

Quintaesencia: 4

Paradoja: 11

Consejos de Interpretación: En una de las raras ocasiones en las que Amled vuelve al mundo físico desde su mundo mental, habla excitado y con disposición maníaca. También tiene el hábito inquietante de terminar las frases de las personas y saber “lo que quieres de verdad.”

Capilla: Aunque no pertenece a una Cábala, el hospital en cierto sentido es su Capilla. Los psiquiatras y locos de New Bedlam, quienes estudian los trastornos mentales y quienes los sufren en carne propia son necesarios para el mundo experimental de Amled.