

Angelópolis

(por Ébano)

Puebla está gobernada en secreto por los ángeles que últimamente no dejan atravesar a ningún Mago el muro que desde la Umbra del eterno atardecer se ha erguido. Por ello, Luka Molinero, líder de la Capilla del Arte de herméticos y eteritas, acude a sus amigos de fuera de la ciudad para ayudarlo y aconsejarle en un pequeño accidente que sufrió su Capilla que ha dejado a su líder, Doña Julia Fuentes, totalmente desamparada.

Sor Catalina, una monja muy reservada que hace años colgó sus hábitos, amiga de los ángeles ha decidido que ya tiene bastante y maldice a Doña Julia para debilitar las protecciones de la Capilla y poder adueñarse del cráneo de Tezcatlipoca, el único artilugio que espanta a los ángeles y que permite a los herméticos y eteritas desplazarse a su antojo. Pero sus planes fracasan al descubrir que dios en su omnipotencia la priva de sus poderes por su mala acción, quedándole como único recurso un talismán que le ayuda a asumir la apariencia de una sola persona y provocando que la maldición que padece Doña Julia divida su alma en tres personalidades que se odian tanto entre ellas como se odia Doña Julia a sí misma por la triste y dura vida que ha tenido que afrontar. Ahora estos Alter Ego pretenden terminar con la vida de Doña Julia, para adueñarse de su cuerpo usando los poderes de esta.

Otros Magos de Capillas más tradicionales se ocultan de estos rigurosos espíritus alados que recorren la ciudad juzgando y limitando la magia de los Magos que la habitan y se esconden peleando también contra la continua y molesta influencia Tecnócrata en los antiguos y aún desconocidos túneles de la ciudad que las criaturas sobrenaturales parecen utilizar para desplazarse.

Aún no te has dado cuenta... ¿eres una rata callejera en una trampa o el billete de salida de otra persona?

Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán Magos que pueden pertenecer a cualquier Tradición sin restricciones. Los personajes de los jugadores deben saber idealmente inglés y japonés. Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

En cuanto a la redacción, podremos encontrar que el apartado de NOTAS tendrá en cuenta todo aquello relacionado con misiones secundarias o apartados que se pueden incluir directamente en la narración (introducidos con este símbolo “●”), notas para el narrador y, en general, ayudas ante situaciones adversas. Por otro lado, cada escena tiene un nombre **subrayado y en negrita** en ocasiones veremos extensiones o aclaraciones de estas en un párrafo con un título **en negrita**. Durante la historia se podrán ver apartados en *cursiva*, esto indica que el texto puede leerse de manera muy o casi literal en un diálogo con los personajes con los que interactúan los jugadores. Lo que está entre paréntesis no vemos pertinente compartirlo con los jugadores, si lo haces revísalo previamente. Al final de la aventura hay un apartado con información sobre la historia. Hemos tratado de describir las escenas, misiones y apartados con términos sencillos para simplificar el seguimiento de la narración.

Una parte de esta aventura (totalmente opcional) se lleva a cabo en la Umbra. Para que esta aventura tenga sentido los jugadores no pueden ser de Puebla ni haberla visitado jamás ni si quiera pueden tener trato con Magos que frecuentan esta ciudad a parte de **Luka Molinero**, aunque sí pueden proceder de México. Luka Molinero será su principal contacto, pues es él el que cite a los jugadores para que le ayuden con “un contratiempo” en su Capilla. Se recomienda el uso de las expansiones “el libro de los secretos 20 aniversario” y de “¿cómo haces eso? 20 aniversario” para esta aventura. Ten en cuenta que a nivel cultural en México mucha gente mayor se despiden de los demás deseando las “bendiciones”. También recuerda que los mexicanos tienen otro tipo de habla y no utilizan la forma de “vosotros” para expresarse entre otro montón de expresiones que creemos que deberían ser tenidas en cuenta, pero que no hemos incluido para dejar que sea el narrador el que decida si tenerlo o no en cuenta en su narración.

Angelópolis

Puebla, México, en un año posterior al 2013

Las campanas de la Catedral de Puebla tañen fuertemente en el centro de la ciudad despertando a los desalmados que cruzan por los alrededores que aún no se han parado a percibir su halo de esplendor y orgullo de la heroica urbe. Las palomas blancas revolotean por los alrededores mirando a todo el que pasa mientras buscan comida entre los huecos de la vía.

La tarde levanta un aire fresco desvergonzado que da consuelo a aquellos transeúntes que cruzan las callejuelas de altos edificios de influencia francesa y española. Entre las aceras y las carreteras, los viandantes buscan su destino alejándose unos de otros como si se apestaran, olisqueándose como zarigüeyas, cerrados a mostrarse a los demás, sin haber percibido o entendido que cualquier ayuda que necesiten está frente a ellos, de que la crueldad del mundo la ponemos nosotros con cada paso al frente y cada mala decisión. Estas masas y conglomeraciones miran al suelo sin poder contemplar los hermosos atardeceres que marcan el final de sus duros días. Incapaces de advertir que son estas luces las únicas que verdaderamente nos importan. Las que reflejarán sus miradas al cielo revelándoles que la vida se va en un suspiro de luz vespertina y que este es el hechizo que anhelan y tanto tiempo llevan buscando.

El sonido de las bocinas anuncia un desafortunado accidente unas calles más allá alertando a los demás de que levantar la vista ocasionalmente puede salvarles la vida. Y nosotros, sin saber prácticamente cómo, hemos llegado a nuestro nuevo refugio.

1 Capilla del Arte (por la tarde)

Los jugadores llegan al museo “Capilla del Arte”, nombre oficial conocido entre Durmientes y Despiertos por igual. Allí observan la exposición gratuita de arte contemporáneo mientras un hombre con barba y aspecto de enloquecido se acerca a ellos presentándose como **Luka Molinero**, preguntándoles sus nombres, dándoles la bienvenida y dándoles las gracias por apresurarse a visitarles mientras les comenta varias cosas y caminan por el interior del museo:

Toda esta zona del barrio más céntrico de Puebla se ha dedicado a la preservación y al conocimiento del pasado del hombre y su cultura. Aquí está la Capilla del Arte que es también nuestro principal centro de operaciones. La base está bien conectada con el Museo de Arte de San Pedro, allí ofrecemos solo algunas obras locales, yo siempre digo que allí es donde las pequeñas obras y exposiciones comienzan a hacerse grandes. Pero es un atajo a la Capilla del Arte, un diseño ideado para librarnos de las continuas y sospechosas inspecciones oficiales de los museos de estos últimos años. Así lo quiso Doña Julia, ahora la conoceréis, no se encuentra en su mejor momento. Pero ese, compañeros, es el motivo por el que estáis aquí.

Los jugadores siguiendo a Luka llegan a la sala del cuadro del Bosco “El jardín de las delicias”. En este momento Luka irá a un panel con botones que al presionar entonan distintos sonidos de botones y presionará una contraseña que abrirá el cuadro. Mientras cruza el cuadro les dirá que este esconde una melodía que ha de ser interpretada presionando los botones adecuados, si no se conoce la melodía da igual qué contraseña introduzcas porque los botones cambian su tonalidad cada vez que alguien quiere introducir el código. Luka les comenta que *este acceso es un Efecto de un mago ministril del siglo XIX que utilizaba este cuadro para acceder a distintas zonas de la Umbra entonando una melodía que está grabada en el propio cuadro. Un hecho antiguo que ahora ha quedado relegado a una contraseña para acceder a la Capilla. Dentro de la verdadera Capilla del Arte exponen otro tipo de artilugios que utilizan para sus complejas fórmulas como el telescopio dimensional, el estanque de "gas líquido" que desprende cierto aroma a "quemado" y una estantería de libros que se desplaza por las paredes.* Les preguntará si no les parece que el papel es mil veces mejor que la versión digital.

Continuando su camino les dirá que: *el otro día tuvimos una exposición de relojes propuesta por un miembro de la casa Olvera, hacía tiempo que no introducíamos la exposición, Alberto Olvera es el dueño de Relojes Centenario, la primera fábrica de relojes monumentales de América Latina. Albertito elaboró el primer reloj de piso del mundo que marca sus fases lunares en tiempo real ¿qué os parece? Tenemos su colección en el almacén, pronto los trasladarán a su fábrica en Zacatlán de las Manzanas, ahora su hijo José Luis, al que llamamos cariñosamente “Gachupín” (“Gachupín” expresión mexicana usada para*

designar a los migrantes de España) *continúa el negocio de su padre. Aunque nunca se ha dedicado únicamente a los relojes, la combina con su afición a la magia y los globos aerostáticos* (Gachupín saludará a los jugadores cordialmente desde lejos y sin entablar conversación mientras trabaja en el estanque de “gas líquido”). *Su padre no era Mago, pero de alguna forma terminó exponiendo sus relojes en este museo, y al poco su hijo resultó Despertar. La magia atrae a la magia, ¿no creéis? Cuando nos empeñamos en atraer algo hacia nosotros a veces nos envuelve hasta que aprendemos a dominarlo.*

- (Si quieres en este momento puedes introducir la misión secundaria **Profanación**).

Allí Luka les explicará que un *Mago con chaqueta y gafas de sol* (este es el **Alter Ego Masculino**) *entró en la Capilla del Arte hace unos días y trató de rasgarle el cuello a Doña Julia. Lo curioso es que consiguió traspasar el sistema de seguridad melódico, normalmente saltan las alarmas cuando un Mago desconocido atraviesa nuestro umbral hacia la Capilla. Ahora vigilamos a cada persona que entra en los museos. No pudimos averiguar a dónde se marchó aún, pero sabemos que, si pudo penetrar en la Capilla, no es un cualquiera. Desde entonces Doña Julia enmudeció y está apática con todos, no muestra ninguna colaboración* (Doña Julia es consciente de la situación y de que quieren terminar con ella, pero estas personalidades le han robado cualquier capacidad de cooperación con nadie, y es por ello que no puede colaborar con los jugadores), *creemos que su Avatar la ha abandonado*. Si los jugadores insisten en verla comprobarán que Doña Julia es una señora demasiado orgullosa, sensible e irritable como para responder a ninguna de sus preguntas. Si los jugadores utilizan alguna artimaña para saber más sobre ella podrán ver que alguien o algo ha estado manipulando su psique de manera irresponsable, la encontrarán dañada y carente de emociones primarias y recuerdos.

Luka recomendará a los jugadores a que coman algo antes de continuar, y en su marcha, avisará a los jugadores de que tengan cuidado con el niño que está en los tejados, que esta mañana le escupió en la cabeza y no le pareció para nada gracioso (este niño es el **Alter Ego Infantil**). Al salir de allí el Alter Ego Infantil les escupirá desde un tejado, si los jugadores no hacen nada él les preguntará si han visto mariposas por la ciudad (está preocupado porque hace tiempo que no ve una y que antes cruzaban la ciudad). Luego les preguntará si están buscando al “señor de la chaqueta” (haciendo referencia al Alter Ego Masculino). Si los jugadores consiguen tentarlo con conseguirle ropa o una muñeca Barbie, el Alter Ego Infantil les contará que persiguió al señor de la chaqueta hasta la Parroquia de Nuestra Señora de los Ángeles, al otro lado de la ciudad (asegúrate de que no lo vuelvan a ver hasta la escena **Casita de muñecas**).

- Callejeando, no lejos de allí, los jugadores verán a una agente de policía (esta es **Cocota**, llamada así por su afición a este fruto, Policía de Barrio, pág. 621) siguiendo con sigilo a una niña a un callejón. Si los jugadores deciden seguirla empezarán la misión **Tecnofobia**.

NOTAS: Recuerda consultar el apartado **Alter Ego** en la ficha de apoyo al final de esta aventura si los jugadores se encuentran con uno o alguno los ronda. Si los jugadores quieren acceder a la Umbral de Puebla (Caminar de lado, pág. 475 del M20) percibirán que el espacio Umbral de Puebla es un eterno atardecer y la ciudad entera está rodeada por unos muros gigantes de arena (que por lo pronto los jugadores podrán atravesar sin mayor problema). Además percibirán que esta umbral arrastra un sereno arenoso parecido al que produce una ligera calima y podrán percibir cómo en las esquinas y las sombras algunos ángeles los observan sin deseos de cruzarse en sus caminos.

- **Profanación:** Entre Gachupín y la entrada a la sala en la que se encuentra Doña Julia Luka hay que subir en un elevador algo lento, en el que Luka aprovecha y comenta a los jugadores lo siguiente. *Entiendo que lleváis poco en la ciudad, no habréis tenido tiempo de escuchar lo que se cuenta de la Capilla de Nuestra Señora de los Ángeles supongo. Pues al sur de la ciudad hay una parroquia de coristas en la que una vieja Maga de Puebla expone 4 figuras de santos y vírgenes extraños para una parroquia mexicana tan pequeña. Debajo o dentro de una de ellas esconde un pasaje secreto bajo la ciudad o algo así* (Luka sabe perfectamente que bajo Puebla se dice que hay una serie de túneles, pero jamás se ha topado con uno de estos). Esto es en cualquier caso una trampa, una falsa creencia que uno de los ángeles (por órdenes de Sor Catalina) susurro a Doña Julia en sus sueños para provocar que visitase la Capilla de Nuestra Señora de los Ángeles y maldecirla. Pero Doña Julia terminó contándole sus sueños a Luka, que ahora contará con el apoyo de los jugadores. Si los jugadores son atrevidos podrán en la escena **Capilla de Nuestra Señora de los Ángeles** elegir una de estas figuras para echarles un vistazo. Hagan lo que hagan, tan solo al entrar en contacto físico con una de ellas se romperá y provocarán una humillación social en aquel lugar además de provocarles un padecimiento:

-Santa Bárbara (patrona del rayo) sufrirán un problema eléctrico (Electrocución, pág. 438 del M20) en el momento más apropiado que el narrador escoja.

-San Teodoro (patrón de los militares) sufrirán una dificultad +2 contra la influencia tecnócrata hasta el final de la aventura.

-La virgen de Lourdes (patrona de los enfermos) sufrirán algún tipo de enfermedad de la tabla de Toxinas (pág. 442 del M20) que podrá ser superada únicamente de manera sobrenatural.

-Santo Isidoro de Sevilla (patrón del avance tecnológico) +2 de dificultad en tiradas de magia tecnológica y a las habilidades tecnológicas durante el resto de la aventura.

● **Tecnofobia (parte I, II, III):** Esta misión pretende ser una reflexión o más bien un resquicio sobre cómo un ciudadano puede empezar a formar parte del grupo Tecnócrata. Una misión que traerá problemas a los jugadores con otros Magos si no tienen cuidado de compartir y dejar claro a qué bando pertenecen. Al mismo tiempo, esta misión da acceso a la escena **Capilla Acocota**.

I parte: Los jugadores encuentran a una policía (esta es **Cocota**) defendiéndose del ataque de “lo que le pareció un perro con una enorme cola” (los jugadores no sabrán de qué se trata, de hecho podrían no haber visto un perro sino simplemente la mano del final de su cola, pero en la ciudad últimamente hay manadas de Ahuizotl en la ciudad, consulta sus características en la ficha de apoyo, al final de la aventura). Este ejemplar (es un **Ahuizotl**) lo ha atraído Triple-X para tratar de deshacerse de Cocota, pero Cocota habrá conseguido asestarle un tiro y conseguir que huya de ella entre las sombras. Los jugadores verán salir de entre estas sombras a un señor con cresta y patillas (este es **Triple-X**) aprovechando el encuentro entre los jugadores y Cocota para huir espantando a las palomas blancas de que se encuentre a su paso hasta que lo ven atravesar una pared con un grafiti que dice “la última luz de la Estrella de Puebla” (Triple-X ha atravesado esta pared). Los jugadores podrán consultar esta referencia con sus trasfondos (Mentor, Contactos, Biblioteca, etc.) o poderes (siguiendo esta pista tendrán acceso a la escena **Capilla Acocota**, continuar la lectura en esta escena). Tras la huida del Mago de la cresta los jugadores se percatarán de que Cocota está herida (quizá puede que incluso termine desmayándose) y pedirá a los jugadores que la acompañen al hospital (su *Walkie-talkie* está roto tras el encuentro con el Ahuizotl) y, pese a estar prácticamente Incapacitada. Los jugadores podrán querer escabullirse, en cuyo caso habrán fracasado esta misión. Deberán acompañarla al hospital. Allí Cocota no querrá separarse de ellos.

II parte: En el hospital, Cocota se despertará tras una rápida intervención y les estará muy agradecida. Les pedirá disculpas por las molestias y les dará las llaves de su piso rogándoles que le traigan alguno de ropa y su teléfono, dirá no confiar en sus compañeros del cuerpo de policía, además de sentir vergüenza por no saber cómo explicar lo que le sucedió (no hay nadie en su vida a quien se lo pueda pedir). En el apartamento de Carmen los jugadores verán un corcho con fotos de una investigación donde se dice haber encontrado otra sección de túneles nuevas bajo Puebla que están siendo explorados, además de la descripción de distintos sospechosos cuya localización están aún por desenmascarar. Una banda de la que por lo pronto han descubierto a tres, pero que portan diferentes gafas de sol (al volver al hospital pueden comentar los datos de la investigación con ella, ella les contará la **Investigación** y les pedirá sin ningún compromiso que se adentren en las cuevas con ella, tiene miedo de entrar sola).

Investigación: *Hasta ahora sabemos que hay ciertos túneles que recorren unos pocos barrios de Puebla, unos túneles que descubrió hace poco que no están bajo el conocimiento del ayuntamiento de la ciudad. Algunos están plagados de ratas y desperdicios, pero otros resultan de lo más tenebrosos, de uno de ellos salió un monstruo (el Ahuizotl). Matías es el único compañero en el que puedo confiar, él me ayuda con todo esto, tiene un don especial con la gente, un tío legal. Desde que me encontré los túneles me ofreció un ascenso. Vosotros no lo sabéis, pero llevo años buscándolo, pero ninguno de mis jefes cree que me lo merezca. La ubicación de algunos de estos nuevos accesos es todavía información confidencial, no se los he revelado a nadie. Aún no sé demasiado sobre ellos, pero Matías me ha ayudado con ello. Al parecer hay varias personas que cometen atracos que los utilizan para esconderse. Matías está ocupado la mayor parte del tiempo resolviendo esto y no me puede ayudar a explorar decentemente estos laberintos. Yo creo que si los conociéramos mejor y trazáramos un mapa podríamos pillarlos en su territorio.*

III parte: Los túneles bajo Puebla tienen un aspecto antiguo y parecerá que carece de ventanas o aperturas, además de estar plagados de desperdicios y bichos de gran tamaño. Las continuas telarañas, humedades y la calidad de la piedra en sí de ciertas zonas darán a entender que llevan mucho sin ser transitados. Tras un rato en los túneles los jugadores se encuentran a Matías por allí (los jugadores podrían a discreción del narrador reconocer que Matías es un Tecnócrata. Matías en realidad es un Tecnócrata que avanza muy lentamente en la jerarquía debido a sus métodos ortodoxos, de ahí que haya desarrollado cierta torpeza al tratar de reconocer a los Magos, los enemigos de los Tecnócratas. A pesar de todo es el captor de nuevos

miembros, y Cocota aprende a ser uno de ellos) llevándose al tipo de la cresta y patillas (que los jugadores reconocerán que es el mismo que huyó en el callejón el día que el Ahuizotl atacó a Cocota). Matías dirá que es uno de los transeúntes callejeros de los túneles y que pasará unos días en el calabozo (este es Triple-X) amordazado y maniatado. Matías le dirá a Cocota que el transeúnte llevaba gafas de sol y lo encontró en los túneles haciendo de las suyas. Luego Matías saludará a los jugadores estrechándoles las manos y le dirá a Cocota que es genial que haya encontrado compañeros con los que colaborar. Luego dirá a todos que tengan cuidado porque en estas zonas el arrestado ha estado colocando algunas trampas para personas. Matías ha conseguido quitar la mayoría de ellas, pero le harían un favor si pudieran asegurarse de que no quede alguna más. Los jugadores encontrarán trampas para Tecnócratas Baratija (pág. 652 del M20) en forma de pegatinas de futbolistas que se adhieren a aquello que emite resonancia Tecnócrata enviando ondas que dejan inconscientes a una persona durante menos de 1 hora, y podrán deducir que el tío de la cresta y patillas que se llevaba Matías era un Mago que trataba de defenderse de Tecnócratas. Cocota dará como recompensa por sus esfuerzos a uno de ellos su “llamador de ángeles”, dirá que nunca nadie le había ayudado de esta manera jamás y les dará un “llamador de ángeles”, argumentando que a su abuela en la ciudad la amparaban los ángeles gracias a él y que a partir de ahora estarán a salvo. Este artilugio puede ser beneficioso para los jugadores o un continuo problema (ver más información en la ficha de apoyo al final de esta aventura).

Si los jugadores más adelante se han convencido de rescatar a Triple-X, Cocota no les podrá ayudar, pues no tiene idea de a dónde llevan a las personas que Matías atrapa ni de dónde podría estar (realmente Triple-X conseguirá escapar con el tiempo de la fortaleza tecnócrata que lo mantiene cautivo). Cocota les pedirá que se mantengan al margen y que los llamará si los necesita poniendo alguna excusa (Matías le pidió que se mantuviera al margen de los jugadores al verlos con ella).

2 Capilla Nuestra Señora de los Ángeles (al atardecer)

Cuando los jugadores llegan a la parroquia. El atardecer está cayendo, y las últimas luces del poderoso rey del firmamento se esparcen mostrando una enorme paleta de colores en el tejado de nuestro mundo, abriéndolo, recordándonos que hay más universos allá afuera esperando a ser descubiertos sobre nosotros. La sirena de la policía sigue sonando y de un momento a otro nos cruza revolviendo el estómago. ¿Es por aquí cerca? Vaya, parece que son las luces granate y añil las que rodean la parroquia de Nuestra Señora de los Ángeles. Desde fuera, una parroquia muy pequeña, albergaría a no más de 50 fieles, con apenas ventanas, sin una sola vidriera, pero con dos estatuas de ángeles preciosas en la entrada (si los jugadores tratan de acceder al interior Sor Catalina les llamará la atención, pues está cerrando). Por alrededor, una mujer con ojeras y vestimenta tradicional (esta es **Sor Catalina**) entrega panfletos a los fieles que salen de la parroquia mientras habla con los agentes policiales (si los jugadores han realizado la misión **Tecnofobia** reconocerán a Cocota tomándole declaración a esta señora, si se reconocen esta se limitará a hacer su trabajo y marcharse saludándolos discretamente, tratando de no revelar lazos, marchándose después). Los jugadores no podrán preguntar nada a la agente, que tendrá prisa por irse, pero que les preguntará si han visto a un joven armado con gafas de sol. En este momento Sor Catalina se dirigirá a los jugadores y les preguntará si les puede ayudar en algo antes incluso de que deseen entrar en la parroquia. Los jugadores tendrán que mostrarse educados y cooperativos para convencer a Sor Catalina de ser dignos de confianza (tendrán dif +2 a las tiradas de artimañas poco honestas, debido a los ángeles que la amparan de cualquier mal). Los jugadores podrán preguntarle lo que quieran, ella claramente mentirá diciendo que no tiene ni idea de lo que ha pasado estos días. Luego aprovechará cualquier resquicio en la conversación para recordar a los jugadores lo importante que son los **Ojos** en esta ciudad:

Ojos: *Los Magos de aquí son unos inconscientes, muchos no se dan cuenta de la realidad que les rodea o la ignoran. Los ángeles de Puebla están por todas partes, cada pichón blanco que veas en cada esquina es uno de ellos velando por cada uno de nosotros, vigilan cada paso que damos y determinan quién merece la compasión divina. Aunque realmente pienso que no todos en esta ciudad merecen ser salvados, bastante tienen los ojos de Dios, si es que es verdad que es él el que realmente nos mira, en esta ciudad con todos esos delincuentes que tenemos por la ciudad cada día como para encargarse del resto de los no-devotos. La gente cree que en Puebla solo está la Catedral de nuestra señora de la Inmaculada y ya está, pero no es así. 58 ángeles custodian sus puertas a diferencia de muchas otras catedrales. Las leyendas son ciertas, un ángel descendió del cielo una noche de 1.700 a colocar la campana mayor que sus constructores llevaban un mes tratando de subir hasta su torre. Los ángeles siempre han protegido esta ciudad. Aquí somos una buena Cábala, nuestros devotos vienen al coro por las tardes o mañanas desde hace generaciones. Conocemos sus esperanzas y secretos, nos consideran un sitio de serenidad, ayudamos a los de corazón sincero en lo que podemos. Porque claro, vuestro corazón es sincero, vosotros al menos mostráis la mirada, pero muchos la esconden. Aquí enseñar la mirada es muy importante, dice mucho de*

uno. Es signo de tener el alma en paz, aquellos que la guardan tras maquillaje o lentes tienen algo que ocultar. Los ojos son los espejos del alma. Los propios ángeles ni si quiera muestran su mirada, ¿os imagináis? De ser así enloqueceríais para siempre, os lo puedo asegurar, su belleza y bondad son eternas y puras, lo pone en la biblia ¿leéis la biblia?

Sor Catalina no dejará pasar a los jugadores a ver la parroquia por dentro, les dirá que ya está cerrada y no hace excepciones (por la parte de atrás de la parroquia está la Capilla, a la que podrán pasar si la ayudan con la misión **Leche**). Luego Sor Catalina se despedirá diciendo: *por mucho que quiera ayudaros me temo que estos días estoy la mar de ocupada y tengo que estar antes del atardecer en la Capilla porque ahora soy la encargada de cerrarla y por las noches preparo lo que hay que hacer el día siguiente y no tengo tiempo para nada.*

- (si los jugadores insisten en ayudarla con sus quehaceres empezarán la misión secundaria **Leche**).

Los jugadores tendrán que explorar la zona y descubrir que en una obra colindante sin terminar hay una valla rota. Dentro de este lugar podrán escuchar a alguien moverse (se trata del **Alter Ego masculino**). Los jugadores podrán moverse entre los distintos elementos de esta obra (tuberías, sacos de cemento, elementos de fácil desprendimiento, herramientas, cobertura para ocultarse, etc.) para retenerlo o destruirlo, en cualquier de los dos casos (tras pasar esta misma noche en el caso de que lo atrapen) su cuerpo se esfumará volviendo al cuerpo de Doña Julia en forma de esencia espiritual. Si tardan demasiado en atraparlo, este se escapará por unos túneles bajo tierra que están cerca de esta obra (estos son los famosos túneles bajo Puebla). Para volverlo a encontrar los jugadores dependerán de la misión **Tecnofobia** (de la escena **Capilla del Arte**) o la misión **Tezcatlipoca** (de la escena **Capilla Acocota**) que desbloquean accesos a los túneles, donde se toparán de nuevo con él. Si quieres ver las características de los Alter Ego ve al final de la aventura, al apartado de la ficha de apoyo.

Tras estas hazañas los jugadores pueden tratar de escudriñar la parroquia durante la noche (si no lo han hecho, pero quieres que lo hagan puedes hacer que vean unas luces verdes en el interior, como si alguien proyectara algo) para detectar que dentro de esta está Sor Catalina asumiendo de forma lenta y progresiva el aspecto de Doña Julia a medida que observa sin pestañear una mano disecada con varias velas encendidas en luz verde colocada tras la cerradura de la puerta principal de la parroquia. Esta mano es el Talismán “**Mano de gloria**” utilizado por Sor Catalina durante las noches para infiltrarse en la Capilla del Arte. Un artilugio con Areté propio que permite a aquel que le introduzca suficiente Quintaesencia asumir la forma del anfitrión de la casa en la que se pretenda infiltrar. Un Efecto que dura toda la noche, hasta que un gallo cante el amanecer, o hasta que se trate de apagar las llamas de la vela con gotas de leche o sangre).

Una vez consideres que los jugadores han terminado con su labor aquí y cuando haya quedado claro que tanto la parroquia como la calle esté inactiva de gente, uno de los jugadores escuchará el susurro de una voz neutra entre masculina y femenina que le hará sentir un escalofrío y que lo llamará por su nombre. Este susurro le guiará hasta un trastero de detrás de la parroquia que estará mal cerrado y dentro del cual huele muy mal (aquí suelen guardar trastos en desuso, esculturas de gran tamaño y basura). Comprobarán que una de las estatuas, de la marca **Kodomo**, está moviendo los labios (puedes si lo deseas hacer que la estatua adquiriera la apariencia del ángel en sí en presencia de los jugadores como una especie de manifestación divina, aunque esta se podría dar si se encontraran al ángel en la Umbra, en cualquier caso, todos los ángeles de Puebla tienen una apariencia similar al de la foto). Los jugadores se quedarán sin habla durante unos instantes al contemplar la delicadeza de las formas y rasgos de este ángel, la sutilidad de sus movimientos y la serenidad y paz con la que se expresa, además de rodearle un halo dorado que tapa sus ojos. Este les advertirá con buenas intenciones que dejen de sacarle información a Sor Catalina (recordemos que los ángeles la amparan). Si los jugadores han terminado la misión **Tecnofobia** tendrán el llamador de ángeles, que permitirá que este ángel les pregunte *si desean adentrarse en la parroquia para luego, si aceptan, les abra la cerradura para permitirles pasar y rezar antes de marcharse* (si también realizan la misión **Profanación** este ángel les advertirá de que las estatuillas de los santos guardan una trampa, aunque es decisión de los jugadores confiar en la palabra de este ángel o no). Los jugadores no verán nada más dentro de la parroquia salvo quizá rastros del uso de esta Mano de gloria. Al final de este encuentro una de las monjitas despistadas se levantará por haber escuchado alguno de los ruidos de los jugadores y el ángel y verá a los jugadores hablando con la estatua. Inmediatamente pedirá a los jugadores que se marchen pidiéndoles también, a cambio de no contarle a nadie sobre haber sido vistos a hurtadillas por la parroquia de noche, si pueden hacer saber al dueño de la tienda de las estatuas que algunas de sus estatuas de ángeles están dañadas, sueltan un pitido (creen que es algún lugar de la estatua por donde se filtra el viento) por las noches que no las deja dormir y quiere que venga a arreglarlas o se las lleve dándoles la dirección de una vieja tienda de estatuas (si los jugadores asisten pasarán a la siguiente escena, **Estatuas**).

A la mañana siguiente los jugadores recibirán la noticia de Luka de que *una mujer con la apariencia de Doña Julia ha entrado en la Capilla del Arte a la que han pillado tratando de llegar al ático despistando a los vigilantes*. Lo que realmente ha pasado es que Sor Catalina, disfrazada mágicamente (con el poder de la Mano de gloria) bajo la apariencia de Doña Julia se ha colado en la Capilla del Arte para robar el cráneo de Tezcatlipoca sin tener éxito. Los jugadores podrán observar en cualquier caso que Doña Julia ha recuperado la voz, pero que, pese a ello, sigue mostrándose hostil y poco colaborativa. Sus propios compañeros la custodiarán en una habitación dentro de la Capilla del Arte que vigilarán por turnos a partir de ahora. Si los jugadores preguntan que hay en el ático Luka dirá que arriba no hay más que viejos trastos en desuso (mintiendo, claramente), pero se negará a dejar pasar a los jugadores (si los jugadores deciden infiltrarse notarán que el acceso está patrullado durante el día, y a partir de ahora, también durante la noche, no será imposible, pero será difícil, si consiguen acceder encontrarán el globo aerostático impulsado por energía procedente del cráneo de Tezcatlipoca, podrán empezar a preguntarse cuál es el objetivo o función de este cráneo). Además, Luka les pedirá su colaboración para idear una trampa para atrapar a ese impostor en caso de querer que vuelva a colarse en la Capilla del Arte.

NOTAS: Ninguna de las monjas de esta Capilla tienen idea de los planes ocultos de Sor Catalina, la monjita despistada que guía a los jugadores a la siguiente escena no es consciente de que los guía en contra de Sor Catalina. En estas escenas es importante distinguir que al nombrar la “parroquia” nos referimos a aquel espacio que visitan los fieles o cualquier transeúnte, mientras que la “Capilla” seguirá siendo el espacio dedicado únicamente al refugio del Mago. Recuerda que, aunque Sor Catalina pertenezca al coro celestial y crea en el Uno, que para ella sería el “Dios cristiano”, Sor Catalina abandonó a dios y colgó sus hábitos hace años poniendo en duda la existencia de dios (cree en los ángeles como fuerzas enviadas por un ente mayor, pero no está segura si se trata del dios al que ella dedicaba su devoción). El problema real es que al realizar un maleficio contra Doña Julia sus poderes le fueron arrebatados, y desde entonces dice que dios la abandonó (la gente la llama Sor Catalina por costumbre). Recuerda que Sor Catalina no puede obrar magia, pero puede usar la Mano de Gloria para asumir otras apariencias.

● **Leche:** Los jugadores vendrán de nuevo a la hora que los citó Sor Catalina y verán un ambiente distinto, ahora no pasa absolutamente nadie por la calle y el cielo está más oscurecido. Los jugadores escucharán desde fuera gritos de dolor de alguien amordazado procedentes del interior de la parroquia. Los jugadores curiosos se podrán asomar, y verán algunas palomas blancas en la entrada curioseando el pequeño “milagro” del interior: Pues dentro contemplarán a una de las monjitas sanando a un señor de avanzada edad metiéndole la mano al anciano dentro del torso “por donde Cristo tenía sus estigmas” como conducto y foco centralizado de su magia descolocando y manipulando órganos y huesos. Sor Catalina no se sorprenderá al verlos e irá a atenderles. Si le preguntan por el pequeño “milagro” les dirá que estos procedimientos son en realidad costosos, pero que aquí ayudan a todo el que pueden con sus dolencias y enfermedades. Entonces irá a un sitio más privado donde se lavará las manos y continuará contándoles para lo que los ha citado:

Les dirá que el otro día vino a la parroquia una de las feligresas embarazada que debía colgarse un llamador de ángeles en su regazo, pero se negó a usarlo y decidió prescindir de la ayuda de los ángeles. Al tiempo, al poco de nacer el bebé su marido murió a manos de un hombre ebrio en la carretera. Luego, al poco, su pequeño enfermó, le advertimos claramente que no diera amamanto a su bebé que se llevara la que vendíamos en la parroquia, que estaba santificada y curaría al niño, y que esta vez debía cumplir las normas, pues, de lo contrario, el bebé engendraría la pena y el disgusto de la leche en mal estado por la pérdida de su marido empeorando aún más a la pobre criatura. Pero nada, no había manera de convencerla, decía que había leído varios libros sobre qué hacer en estos casos, pero todos sabemos que lo que sugiere la nueva ciencia no ha arreglado aún los problemas de antaño. Era una mujer respetuosa, mantenía las tradiciones del luto (vestir de negro, invitar familiares a comer, rezar los días siguientes al entierro), pero hace tiempo que no la hemos vuelto a ver. Nos gustaría que pasaseis por su casa a llevarle el cacharro de leche a la muchacha para que su hijo se recupere.

Sor Catalina les pedirá que no comenten el asunto con nadie en la parroquia “pues están ya bastante preocupados” y les dirá el nombre de esta joven, así como les dirá que vive en el Barrio de San Antonio. Una tirada estándar de Cultura o similar revelará que es uno de los barrios más pobres y conflictivos de la ciudad. Si los jugadores preguntan a cualquiera de las monjas notarán como se muestran desconfiadas ante los jugadores. En realidad, Sor Catalina envía a los jugadores a una muerte segura. Los jugadores tendrán que preguntar a cualquiera que recorra el barrio, cualquiera les avisará de que no conocen a esta mujer (al fin y al cabo, son habitantes de una gran ciudad), pero que sí han escuchado el llanto de un bebé a partir de la medianoche. Los jugadores podrán esperar a que llegue este momento y seguir los llantos del pequeño hasta llegar al Parque de San José, en cuyo centro verán un quiosco de música cuyo suelo se ha convertido

en un estanque. Los jugadores allí se tendrán que enfrentar a una manada de **Ahuizotls** (mirar las características en la ficha de apoyo al final de la aventura). Los jugadores deberán derrotar a estas criaturas o ser perseguidos por el llanto de un bebé por las noches (mirar, **maldición Ahuizotl** en la ficha de apoyo al final de la aventura).

Los jugadores les dejará a solas en su despacho. Allí podrán encontrar un pequeño armario donde guarda todos sus antiguos focos y elementos para realizar Efectos mágicos (dentro de este pequeño armario, tras un cajón escondido tras un espejo, está la mano de gloria), pero lo que más llama la atención es una novela infrecuente en estanterías de Magos del Coro Celestial (“El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde”) que hallarán entre los tomos de una mesa pegada a la puerta. Este tendrá algunas páginas marcadas mirar **Mr. Hyde**. Si los jugadores se llevan el libro ante Doña Julia o Gachupín estos desconfiarán de las palabras de los jugadores (pensando incluso que son ellos los que han dejado entrar a las otras personas a la Capilla, los jugadores tendrán que destapar el resto de la trama sin el apoyo de la propia Capilla del Arte).

Mr. Hyde: Este libro lo ha robado Sor Catalina del interior del despacho de Doña Julia en una visita que hizo hace tiempo. *En las páginas marcadas hay partes del texto subrayadas* (quizá de alguna forma puedan averiguar que las notas las escribió Doña Julia) *en las que se habla sobre “lo que se siente al sentir al ‘otro yo’ que todos guardamos dentro” y reflexiones sobre la verdadera naturaleza triste y decadente del ser humano además de haber notas escritas del puño y letra de Doña Julia, sobre cómo ejecutar esta transformación y el apoyo tecnológico necesario* (en este último apartado habrá anotaciones de Gachupín sobre cómo reprogramar el cerebro y para asignarle determinadas actitudes). Los jugadores podrán realizar una tirada de Academicismo dif 8/9 o consultar uno de sus trasfondos (Biblioteca, Contactos, Mentor, Aliados, etc.) para discernir que *el personajes de la novela de Robert Louis Stevenson representa una exploración de la idea de que el bien y el mal existen dentro de una persona y que están constantemente en guerra. Edward Hyde literalmente representa el Alter Ego del Doctor Henry Jekyll, siendo Hyde un psicópata misántropo que es desenfrenado por las convenciones de la sociedad civilizada, y que comparte un cuerpo con Jekyll. Los nombres Jekyll y Hyde se han convertido en sinónimo de una doble personalidad o un Alter Ego que se vuelve capaz de vencer al yo original.* Esta podría ser la pista definitiva para que los jugadores entiendan en qué consiste lo que está pasando

II parte (opcional): Opcionalmente y si lo ves necesario puedes ampliar esta misión haciendo que los jugadores queden atrapados dentro del libro una vez lo abran, si es así podrías hacer que se encontraran al Doctor Jekyll charlando y divagando consigo mismo sobre sus preocupaciones sobre lo que le está sucediendo o quizá reviviendo una escena de pánico donde los jugadores deban derrotar o huir del terrorífico Mr. Hyde.

3 Capilla Acocota (opcional)

Para acceder a esta escena deberán resolver la pista que ven en el grafiti por donde escapó Triple-X en la misión **Tecnofobia** en la escena **Capilla del Arte** que dice “la última luz de la Estrella de Puebla”. Los jugadores, durante el atardecer, deberán visitar “la Estrella de Puebla”, el nombre por el que se conoce a la noria de la ciudad. En el momento álgido de la escena la noria terminará su recorrido adentrándolos en la Umbra cegando a los jugadores con la luz del atardecer unos instantes. Tras esto, en la Umbra, la noria terminará su trayecto y podrán contemplar un halo de luz violeta (uno de los rayos del atardecer) que estará frente a ellos cegándoles continuamente. Deberán seguir este halo de luz violeta para revelarles una entrada trasera a la zona umbral del Mercado de Acocota (atravesarán una pared con un grafiti que pone “la última luz de la Estrella de Puebla”). Luego observarán un mercado abandonado, semi-cubierto por sábanas rojas colgantes (estas sábanas representan aquellas en las que fue envuelto judas el día de su muerte, “empapadas en su sangre”, expuestas para espantar a los ángeles). Esta es la Capilla Acocota.

Los jugadores se encontrarán cara a cara con Brandom, que estará cocinando tranquilamente unos aparentemente sabrosos “gusanos cuchamá con nopales” (invitará a los jugadores a probarlos, diciéndoles que los come desde pequeño). Brandom tiene un acento mexicano muy marcado, una presencia sosegada, pero recta, suelta las cosas como le vienen afrontando las consecuencias y expresa de primeras sus impresiones y sensaciones de las cosas, describiendo la realidad como la siente. Entonces los jugadores verán por los alrededores a unos pocos magos callejeros intercambiando cosas, comiendo y charlando con tranquilidad bajo las sábanas de aquel mercado todos sin gafas de sol. Si los jugadores han revelado sus nombres a Brandom, este les dirá que *han sido incautos al hacerlo, pues en la Capilla Acocota todos ocultan sus verdaderos nombres* (tienen miedo a que los ángeles puedan saber cosas sobre ellos, Brandom es su nombre falso). Si los jugadores han realizado la misión secundaria **Tecnofobia**, Brandom les dirá que *tienen que tener cuidado incluso con los demás Magos de la ciudad. Les contará que últimamente los de*

su propia Capilla han estado poniendo trampas en los túneles para los Tecnócratas cuando uno lo pilló in fraganti, dice que ese día encontró a varios Magos con ellos (se refiere claramente a los jugadores), aunque no dio nombres ni descripciones porque en los túneles estaba muy oscuro y estaba malherido (en este momento los jugadores podrán descubrir, si no lo han hecho ya, que están ayudando a Tecnócratas). Luego les ofrecerá un jarrón, un cráneo y vajilla de **Cerámica de Talavera** (esta cerámica es uno de los pocos productos mexicanos con denominación de origen protegido, que suele reservarse para vinos, cervezas y licores, una arcilla especial sólo se encuentra en la zona de Cholula, y hay nueve talleres de Talavera en total en Puebla). Les dirá que la suelen vender en el Callejón de los Sapos, aquí en Puebla. Si los jugadores preguntan el motivo por el que no lleva gafas él o algún otro de la Capilla, este les contestará con hechos a los que están **Acostumbrados**:

Acostumbrados: *los coristas y herméticos saben defenderse por sí mismos de la Tecnocracia, tienen a la mayoría de ángeles de su parte. A nosotros no nos gusta que ninguna entidad gobierne sobre nosotros, Dios es un niño caprichoso, pero los dioses toltecas maya son menos selectivos ¿sabéis por qué revelar los ojos en Puebla es una práctica peligrosa? La verdadera razón es por Tezcatlipoca, la parte oscura de Tezcatlipoca, una de las divinidades más adoradas y temidas de México. Era él el que sabía los pensamientos de todos, el que estaba en todos lugares, conocía todos los corazones de su reino. Gracias a su influencia antaño las mariposas monarca surcaban los cielos de la ciudad de Puebla en armonía y sin miedo, antes de que las ratas voladoras se adueñaran de él. Tiempo atrás los toltecas (antiguos pobladores de esta región de México) no podían más que representarlo como el mismo aire, porque estaba en todos lados. Esta percepción humana, estos espíritus... nunca abandonaron Puebla del todo, y es el motivo verdadero por el que sus Magos temen ser juzgados por los ángeles-sin-mirada de aquí. Y si os lo preguntáis, sabed que es cierto que dedicarte a los dioses toltecas no es fácil, ganarte su devoción cuesta. Pero tras múltiples y tediosos sacrificios al final ofrecen un gran control y conocimiento del mundo. Yo al menos tengo elección, yo al menos elijo quién me ampara. Y no es que sea más ambicioso, pero esos ángeles controlan todo lo que pasa en la ciudad, y con los Tecnócratas ya tenemos suficiente. No me malinterpretéis, simplemente no me gusta que esas ratas voladoras blancas me estén juzgando allá a donde voy, ya tengo a mi madre para eso. No conocéis a esos malditos hijos de puta, os atraparán aquí como los dejéis, a mí ya me han atrapado, ¿que por qué yo y los demás no salimos de Puebla? ¿Habéis visto los muros que rodean la ciudad? Cualquiera aparentemente podría subirlos, pero los Ángeles raspan su superficie y si han visto vuestros ojos os harán lo mismo y no podréis penetrarlo o sobrepasarlo y escapar de Puebla. Y si lo intentáis desde la parte no-Umbra del mundo no creáis que son tan ingenuos. Cualquier estrategia que utilicéis se verá trincada por algún accidente ocasional que os retendrá en la ciudad, os lo puedo asegurar, lo he intentado miles de veces ya. Pero no os dejéis engañar por cualquiera, digan lo que os digan solo el cráneo de Tezcatlipoca podría sacaros de aquí. Al fin y al cabo, protege a los Magos, los ángeles no se atreven a intervenir con el cráneo de por medio. Pero no perdáis el tiempo, no tengo idea de dónde está. Por cierto, ¿cómo habéis dado con este lugar? Brandom sabe perfectamente que se debe a los grafitis que colocó por la ciudad, pero le encanta escuchar la historia de la boca individual de cada Mago.*

Si los jugadores cuentan cómo llegaron a este lugar Brandom les dirá: *Visteis el mensaje en uno de los túneles de Puebla, ¿no es así? ¿a qué esas caras? ¿acaso no conocéis la historia? Bajo Puebla hay una red de túneles que los tecnócratas hallaron hace muy poco. Podría decirse que son los segundos en controlarlo todo por aquí. Son antiguos túneles que se decía que no existían, pero que en realidad se mantuvieron en secreto para muchos, algunos "bichejos" y criaturas de las que prefiero no saber nada los usaban habitualmente, yo mismo usaba estos atajos, pero ahora muchos de estos túneles están controlados por las fuerzas de la ley y el orden, pero otras... otras te puedo asegurar que permanecen aún dentro, en lugares que ni tú ni yo conocemos, porque nadie conoce del todo los túneles de Puebla. Sus estructuras han soportado grandes edificaciones, el montaje de sistemas hidráulicos, seísmos, la introducción del asfaltado y el tráfico de los automóviles. Al entrar a ellos un potente olor a azufre y la humedad (el azufre espanta a los ángeles, pero nadie se ha dado cuenta aún, por eso no hay ángeles en los túneles) se apoderan del ambiente (ya que las estructuras fueron construidas en un suelo con mantos de aguas sulfurosas).*

Si los jugadores le preguntan por el cráneo de Tezcatlipoca Brandom les dirá que: *Fray Bernardino (misionero Matíasiscano, antiguo autor de obras sobre las costumbres aborígenes de mesoamérica) en sus memorias "Historia General de las Gentes de Nueva España" dice " y del dicho dios al que llaman el espejo ahumado afirman además que protege a brujos y hechiceros, y es su maestro y que en el pasado los sacerdotes guardaban una reliquia de gran poder, a la que llamaban el Cráneo de Tezcatlipoca, pero que hoy se ha perdido".*

- (Si los jugadores se muestran interesados en ayudarlo accederán a la misión **Tezcatlipoca**).

NOTAS: Los jugadores solo podrán volver a acceder a la Capilla Acocota esperando al atardecer subiéndose a la noria como hicieron antes, a no ser que realicen la misión **Tezcatlipoca**, en cuyo caso podrán usar los túneles/atajos de Bandom.

● **Tezcatlipoca:** Bandom llevará a los jugadores al interior de una de las tiendas y les mostrará en un calendario que durante el último equinoccio de primavera no celebraron el ritual pertinente. Les explicará que, *así como existe el Tezcatlipoca Negro que representa el espejo negro que humea, la parte oscura; también existe su contrapartida, el Tezcatlipoca Blanco, el patrón de los vientos y del día, regidor del oeste, la luz, la fertilidad y el conocimiento. Ambos se presentan ante todos primero como un dios dividido, algunos mayas creyeron que se trataba de dos hermanos y así lo asumieron, es realmente complejo comprender los designios de un ente tan majestuoso y poderoso.* No lejos de aquí descansa Tlachihualtépetl o pirámide de Cholula, es la gran pirámide de la ciudad. La pirámide de Tezcatlipoca. Durante el equinoccio de primavera los Magos de la ciudad se acercan a **Tlachihualtépetl** para recargarse de energía. Se trata de una tradición simbólica para muchos que se ha conservado en el tiempo. Son muchos de los chamanes de nuestra Cábala los que acuden a la pirámide para purificar con incienso y masajes a los visitantes. Se realizan danzas y espectáculos representando los rituales de antaño. Pero los chamanes de aquí sabemos que Tezcatlipoca no se va a contentar únicamente con ello, no hasta que nosotros, sus adoradores seamos libres. Los antiguos toltecas escogían a uno de sus esclavos para que fuera la reencarnación del propio Tezcatlipoca durante todo un día durante el equinoccio, cargándolo con antiguas oraciones sagradas. Hace tiempo que pasó el equinoccio, pero hace más que no se realiza este ritual, y los Nodos de la ciudad son demasiado circunstanciales para tener la suficiente energía mística. Por tanto, en busca de antiguos Nodos y según nuestras predicciones, recordamos que a unas horas de la ciudad se encuentra la **laguna Alchichica**. Cualquier visitante extranjero en estas tierras con la capacidad de salir y entrar temporalmente de Puebla podría adentrarse en la laguna Alchichica y extraer de ella su energía sagrada trayéndola a la Capilla para cargar nuestros Focos de energía y terminar la última parte de nuestro ritual. El ritual bajo esta energía atraerá a Tezcatlipoca que se manifestará en uno de nosotros para compartir su sabiduría durante un día entero.

El parpadeo es el instante en el que nuestra visión se reinicia, estos momentos es un umbral para los peligros inminentes que nos acechan cuando estamos ciegos. La serpiente emplumada es uno de los seres más poderosos de la cultura maya. Las serpientes carecen de pestañas y pueden percibir sin molestias físicas la realidad en su totalidad. Debéis ser como la serpiente, y contemplar la realidad sin interrupciones y dejar que el cielo guíe vuestros pasos hasta el Nudo. En otras palabras, los jugadores deberán dejarse embadurnar el cuerpo por ciertos tatuajes y pinturas y luego observar el sol desde la Umbra hasta que este termine de ponerse (si los jugadores no pestañean el sol terminará bajando y trasladándolos a otra zona de la Umbra dentro de la misma ciudad, donde el cielo es siempre oscuro) para ello podrán usar Vida, los propios magos de la Capilla Acocota les proporcionarán un masaje-ritual sobre estas pinturas y tatuajes que cambiará los ojos de los rostros de los jugadores por unos totalmente oscuros (los de una serpiente). Cuando sea de noche los jugadores podrán seguir el camino de varias constelaciones claramente señaladas en el cielo hasta llegar a la laguna Alchichica, que estará mucho más cerca siguiendo este “atajo cosmológico”. Allí podrán posteriormente visitar la laguna y recargarse de la energía de su Nudo (10 puntos serán suficientes). Opcionalmente tendrán que enfrentarse a un Ahuizotl (puedes consultar información y características de estos en la ficha de apoyo al final de la aventura), quizá quieras que los tatuajes mayas de los personajes los protejan de la influencia de esta criatura espantándolo sin mayor esfuerzo. Luego volverán a la Capilla Acocota para desprenderse de esta energía y donarla a los Magos de esta Capilla para que realicen sus rituales. Los jugadores al finalizar esta misión no podrán desprenderse de algunos de estos tatuajes, y tendrán que asistir a un Mago tatuador mágico profesional (Tatuaje totémico, Sistema, Libro de los Secretos, pág. 164). Quizá quieras que hasta el mismo Gachupín pueda realizar esta hazaña a cambio de conseguirle en secreto más energía de este mismo Nudo. Si los jugadores no se lo retiran, sufrirán el castigo de Tezcatlipoca y no podrán salir de Puebla hasta que no obtengan el cráneo de Tezcatlipoca, una situación que sufren el resto de Magos. Bandom estará tan entusiasmado que dejará que los jugadores puedan utilizar los accesos de sus túneles señalados con grafiti bajo la firma “la última luz de la Estrella de Puebla” de ahora en adelante, revelándoles incluso dónde encontrar todos estos atajos y cómo usarlos para huir (los jugadores tendrán más datos o menos dificultad al utilizar la habilidad de Callejeo, o Atletismo para huir de una situación, los accesos de Bandom son totalmente seguros de la influencia de cualquier ente sobrenatural).

4 Estatuas

Si los jugadores van hacia la dirección que el ángel les facilitó llegarán a un barrio de las afueras en el que encontrarán un enorme jardín con montones de estatuas talladas en piedra colocadas de mil maneras

distintas, muchas de ellas terroríficas, otras mucho más discretas, creando un entorno espeluznante y sobrecogedor para ellos.

- (Si quieres en este momento puedes introducir la misión secundaria **Pelota**)

Los jugadores entrarán a la pequeña tienda y podrán tocar un timbre sobre la mesa para llamar al dueño. Los jugadores observarán a un muchacho de rasgos japoneses (si utilizan Espíritu, Mente o Cardinal podrán ver su verdadero aspecto Changeling, ligeramente diferente al que tiene en la foto). Esta Changeling no revelará su nombre antes los jugadores, de hecho, se inventará uno sobre la marcha (no se fía de ningún Mago) y se asegurará de hablarles desde la distancia. Les preguntará si vienen del museo de las Artes o de la parroquia (es de donde único han venido a verles Magos, diseña y conserva estatuas de ambos lugares). Esta Changeling les dirá sin problemas que conserva las estatuas que le vienen del museo (que no son de ángeles) como diseña y proporciona estatuas para la parroquia de Nuestra Señora de los Ángeles esculturas. Les contará lo que sabe a cambio de que juren solemnemente por su vida no contar nada a nadie nada sobre él, su tienda o sobre el secreto que guarda (los jugadores no lo sabrán, pero los juramentos solemnes de los Changeling pueden hacer que corran peligro sus vidas, los jugadores que se vayan de la lengua y hablen sobre esta Changeling, su tienda o su secreto sufrirán consecuencias de la Paradoja, o viajando a uno de los Reinos de la Paradoja, pág. 102 del M20). Luego les contará su actual **Condición**.

Condición: *Sor Catalina era una de mis clientas fijas, no sé de dónde sacaba el dinero, pero gracias a ella mi negocio fue viento en popa, muchas de las estatuas que fabricaba o reformaba sufrían algún tipo de desperfecto hasta que ella llegó y de alguna forma consiguió que eso no sucediera, traía un aroma de riqueza e inspiración a mi tienda. Yo no dudé de ella al principio, pero con el tiempo pude observar que aquello que deseaba y anhelaba con todo mi corazón me fue concedido como un acto altruista y que conforme le confesaba mis secretos más parecía interesarse por mí. Un día descubrió mis habilidades con las estatuas y me pidió que convirtiera en piedra a una persona durante un tiempo (esta estatua es la **Alter Ego Femenino**). Al principio me negué, pero era demasiado tarde, conocía demasiado sobre mí, sabía mi nombre, prácticamente había levantado mi tienda desde cero, no tenía excusa. Hice lo que me mandó. La estatua aún está en la trastienda, algo dañada por estos niños que la han tumbado varias veces con el balón. A veces viene y me pide que libere sus labios para que la pueda interrogar. Es muy escurridiza, no es la primera vez que rompe su envoltorio y se me escapa.*

Los jugadores querrán ir a ver la estatua, pero esta ya habrá terminado de escapar de su envoltorio en piedra y se habrá ocultado dentro de la propia tienda para tenderles una trampa (saldrá detrás de uno de los muebles para clavarle un cuchillo a uno de los jugadores para luego afectar a los demás con sus Artes). La Changeling dueña de la tienda irá en busca de sus herramientas para transfigurarla de nuevo en piedra (pero tardará demasiado en volver). Los jugadores deberán derrotar a este Alter Ego Femenino en combate y acabar con ella o atraparla, en cualquiera de los dos casos (tras pasar esta misma noche en el caso de que lo atrapen) su cuerpo se esfumará volviendo al cuerpo de Doña Julia en forma de esencia espiritual. Si lo atrapan, el Alter Ego femenino tratará de engañarlos para que la liberen haciéndose pasar por alguien de confianza para luego hacer un contrataque sucio (a pesar de ello, si la mantienen atrapada durante una noche entera su cuerpo seguirá esfumándose y volviendo al cuerpo de Doña Julia). Si quieres ver las características de los Alter Ego ve al final de la aventura, al apartado de la ficha de apoyo. Al final de esta escena Doña Julia podrá hablar con los jugadores y les explicará que su alma se terminó fragmentando en 3 pedazos por una influencia externa que desconoce. Tiene que recuperar sus almas para poder volver a ser ella misma y recuperar sus poderes. Doña Julia les explicará que le era imposible hablar con nadie porque cualquier información que compartieran con ella los Alter Ego podrían ya saberla, porque están conectados de alguna forma a su mente (cualquier plan o trampa que los jugadores idearan con Luka ahora sabrán que es posible que no tenga éxito). Doña Julia les dirá que pase lo que pase el Alter Ego Infantil es el último que falta (los jugadores se darán cuenta ahora de que pudo haber sido el niño que al final de la escena **Capilla del Arte** les escupió). Doña Julia les dirá que *no es raro que los Alter Ego se hayan delatado los unos a los otros, les hablará de cómo las diferentes etapas de su vida no han sido fáciles y se contradicen continuamente hasta terminar odiándose, pero dependiendo la una de la otra, de ahí que sus Alter Ego tengan esta particular forma de delatarse y protegerse.*

NOTAS: Si pelean contra la Changeling, esta invocará a cuantas estatuas necesite para que peleen por ella. Durante la conversación con Doña Julia que ya está prácticamente recuperada, puedes hacer que Doña Julia hable sobre las diferentes humillaciones que ha tenido que sufrir en su vida en el pasado desde pequeño hasta hoy “por ser diferente a los demás”. Los magos podrían empatizar con ella en el sentido que les guarda ser diferentes a los demás, puesto que son magos. Trata de no dramatizar esta parte demasiado, Julia dejó de ser débil hace mucho tiempo.

● **Pelota:** Los jugadores encontrarán en la entrada del jardín a unos niños jugando en la parte de fuera con un balón murmurando cosas sobre la tienda sin ninguna discreción, cuando los jugadores se acerquen se quedarán callados a propósito. Si los jugadores les preguntan sobre qué hablaban estos dirán en voz baja que el otro día a uno de ellos se le cayó el balón al otro lado del jardín y tratando de recoger la pelota vieron a algunas de las figuras moverse y salieron corriendo sin el balón. Desde entonces ninguno de ellos se atreve a entrar a buscarlo, pedirá a los jugadores que pasen a buscarlo por ellos. Los jugadores podrán optar por entrar y pedirle amablemente al dueño Changeling que les dé la pelota, pero este les dirá que esos niños siempre andan jugando a la pelota en el descampado de al lado y que ya está harto, este pedirá a los jugadores que se deshagan de ellos si quieren que les devuelva la pelota. Los jugadores tendrán que convencer a los niños, que se negarán en rotundo a abandonar el descampado, de que abandonen la zona (quizá usando algún truco de magia que los pueda asustar) Si ya conocen los túneles bajo Puebla podrán incluso guiarlos a uno de ellos hasta que se pierdan en su interior.

● **Manga:** La Changeling les contará que *hace unos días perdió una de sus caprichosas estatuas, que cobró vida por accidente. El problema real es que cuando cobran vida se vuelven aparentemente muy reales ante cualquiera, que tienden a confundirlas con una persona disfrazada, pues no las recubre ninguna aura sobrenatural. Muchas de sus creaciones tienen este horrible y peligroso defecto. Una vez se despiertan, también se les despierta un ansia por imitar los comportamientos humanos, lo que provoca que visiten conglomeraciones de gente. Me ayudaría mucho si os dieseis un paseo por una de las exposiciones manga (o salones manga) que tienen lugar en la capital, sin conciertos a los que poder huir estos días estoy seguro de que encontraríais a la que ando buscando por allí.*

Los jugadores tendrán que ir a la capital, Ciudad de México, y visitar el salón del manga de la ciudad. En la ciudad notarán una notable menor cantidad de palomas blancas. Quizá incluso quieran asistir disfrazados, pues en el salón del manga encontrarán personas disfrazadas de maneras muy diversas, muchas de ellas realmente fascinantes. Los jugadores tendrán que buscar la mejor estrategia para encontrar a este ser. La estatua viva tratará de arruinar la exposición manga si se le provoca (destrozando el sistema eléctrico, que provocará apagones entre otras cosas). Si los jugadores tienen que enfrentarse a ellas en la ficha de apoyo al final de esta aventura. Al final de esta misión el Changeling regalará a los jugadores una escultura **Shisa** en miniatura (un perro-león japonés), que podrán utilizar para vigilar un área específica durante toda una noche, escucharán en sus oídos un rugido que los despertará si algo malo sucede (solo puede usarse de noche, se activa al pronunciar la expresión “**Kotodama**”, que hace referencia a “palabras mágicas” en japonés y que es el nombre de este Changeling, si los jugadores son avisados descubrirán que pueden paralizar cualquier figura de este Changeling usando las mismas palabras, los jugadores deberán recargar con Quintaesencia este Amuleto con relativa frecuencia).

5 Casita de muñecas

Los jugadores estarán en el despacho de Doña Julia (asegúrate de que Luka no entre en el despacho todavía por alguna razón). Este despacho tiene una pequeña ventana por el que entra suficiente luz como para alumbrar la estancia y contiene varias estanterías con libros y algunos objetos de exposición como una tabla de piedra antigua escrita en algún idioma arcaico que hay sobre la pared, o una alfombra que cuelga en el techo igual de tradicional. Quizá a los jugadores les llame más la atención encontrarse con una vieja y encantadora casita de muñecas algo descuidada, pero muy bien colocada, sobre una pequeña mesa al lado de la enorme mesa de oficina. Los jugadores no tendrán tiempo de percibir nada más antes de que el Alter Ego Infantil irrumpa en la estancia atravesando la ventana tropezándose con la casa de muñecas. En ese momento Doña Julia y su Alter Ego Infantil se mirarán con ternura y arrastrarán inconscientemente a todo aquel que haya entrado en la habitación al interior de la casa de muñecas consecuencia de un efecto adverso mágico de la relación de Doña Julia y su Alter Ego. Considera esta escena como una escena opcional si lo deseas.

Los jugadores encogerán junto con sus pertenencias en un tamaño reducido, suficientemente pequeños para desplazarse cómodamente dentro de la casa de muñecas junto con Doña Julia. Cuando se pregunten dónde están Doña Julia les dirá que esta es la casa de muñecas de su hermana. Les contará intrigada que *trajo a la Capilla del Arte la casa de muñecas de su hermana porque de pequeña recuerda pasarse horas jugando con ella y creyó que si elaboraba una fórmula mágica que le ayudara a deshacerse del Alter Ego Infantil necesitaría un objeto de su infancia, pero jamás creyó quedar atrapada en él* (esto es un Efecto colateral del maleficio que sufre Doña Julia con sus Alter Ego). Los jugadores tendrán que encontrar dentro de esta casita de muñecas de 4 pisos (sótano, planta baja, planta alta y ático) al pequeño travieso, diestro y ágil Alter Ego Infantil, que estará esperando el momento para asaltar a Doña Julia y terminar con ella. La casa tendrá los elementos esenciales de una casita de muñecas. Los jugadores tendrán que atrapar a la Alter Ego

Infantil y amordazarla de alguna manera para que Doña Julia pueda “reabsorberla” o directamente asesinarla.

- (Si deseas poner un reto más mientras los jugadores estén aquí agrega la misión **Muñecas**).

Tanto los jugadores como Doña Julia verán que es imposible salir de la casita de muñecas hasta que esto no se resuelva. Sea como sea el desenlace, a Doña Julia le resultará imposible no contener las lágrimas ante la idea de volver a encontrarse cara a cara con su Alter Ego Infantil.

NOTAS: Debes ser cauto con las personas que estén dentro del despacho de Doña Julia en el momento en el que su Alter Ego Infantil irrumpa en la habitación, pues ya no habrá vuelta atrás y todos estos personajes irán directos a la casita de muñecas.

- **Muñecas:** Mientras los jugadores recorren arriba y abajo esta casita de muñecas podrías hacer que la propia Doña Julia pueda ayudar a los jugadores diciéndoles algún escondrijo o acceso secreto que tenga la casa de muñecas que ella de pequeño colaba a algunas muñecas y en el que puede que esté escondido el Alter Ego Infantil (tras uno de los muebles de la cocina, bajo la cama del dormitorio, tras la estantería de libros de la biblioteca, tras el cuarto secreto del piano de pared, etc.). En dicho caso podrías hacer que se toparan por el camino con algunas de estas muñecas, que ahora tendrán un tamaño considerable más aterrador, y que cobren vida y traten de terminar con los jugadores, siendo el propio Alter Ego Infantil el que es capaz de dominar a estas muñecas.

6 Salida de emergencia

Cuando los jugadores contemplen cómo el Alter Ego Infantil se esfuma dentro de Doña Julia, verán cómo vuelven al despacho y Doña Julia estará inconsciente. Luka estará pidiendo ayuda y tendrán que arrastrar con Doña Julia o dejarla allí en el despacho, es indiferente para terminar la aventura.

Los jugadores subirán escaleras arriba siguiendo la voz de Luka hasta llegar al tejado seguidos por el resto de Magos de la Capilla que tendrán a sus espaldas. Los jugadores podrán traspasar el umbral a la azotea por una puerta de “salida de emergencia”, pero el resto de Magos quedarán atrapados por un Efecto Tecnócrata (provocado por Fran, que está por los alrededores esperando entrar en escena) que bloqueará la puerta de inmediato evitando a cualquiera traspasar su umbral. Los jugadores estarán en la azotea sin el resto del grupo de Magos y deberán enfrentarse a Sor Catalina, que sostiene un arma láser en las manos (una de las armas de Gachupín). Sor Catalina amenaza a Luka, que sostiene el cráneo de Tezcatlipoca, a los jugadores y a Cocota (que llegó a esta azotea de la Capilla del Arte momentos antes siguiendo el camino de túneles de la **III parte** de la misión **Tecnofobia**) de que no den un paso más y le entreguen el cráneo de Tezcatlipoca mientras da pequeños pasos hacia atrás para subirse al pequeño globo aerostático de Gachupín que está preparado para salir tras ella.

Pase lo que pase en este instante, los jugadores no tendrán tiempo de reaccionar. Sor Catalina al ver entrar a los jugadores disparará contra ellos, pero Cocota se interpondrá recibiendo el disparo por ellos. Luego Matías aparecerá (estaba escondido tras una de las paredes del tejado de esta azotea esperando para reaccionar) armado y disparará a Sor Catalina y a Luka. Luka dejará caer el cráneo de Tezcatlipoca quebrándose. Luka caerá al suelo, pero el cráneo de Tezcatlipoca parecerá repararse automáticamente (en realidad ha absorbido los poderes de Luka para seguir funcionando). Matías irá a por el cráneo de Tezcatlipoca y ahora los jugadores pueden y deben tratar de detenerlo, pues Matías tratará de huir por los túneles secretos con el cráneo en su poder.

Los jugadores que se queden en la azotea observarán cómo los ángeles se toman la justicia por su mano y arrastran a Sor Catalina a otro espacio de la Umbra a través de una inquietante y cada vez más intensa brisa. Sor Catalina, temerosa de lo que le pueda suceder llora y suplica que la dejen marchar, pero entonces una bandada de palomas aparece y de manera muy violenta picotean a Sor Catalina arrancándole pedazo a pedazo cada parte de su cuerpo. Luego un agujero completamente oscuro en un lugar discreto de la superficie del suelo la arrastrará junto con el viento. Sor Catalina tratará de arrastrarse y gritará totalmente enloquecida, maldiciendo a dios y a los ángeles mientras la agreden las palomas. Todo habrá sucedido en unos pocos segundos, los jugadores no volverán a ver a Sor Catalina. Por otro lado, los jugadores verán como Cocota se despide de ellos de una forma muy tierna (dándole las gracias por su ayuda si realizaron la misión **Tecnofobia**) diciendo que nunca fue uno de ellos (refiriéndose a los Tecnócratas), pues tuvo la suerte de elegir. Finalmente, para cerrar la aventura, bandadas enormes de mariposas monarca cruzarán por

Puebla sin temor ninguno apoyándose en las esquinas y en los jugadores. Cocota exclamará que son preciosas y que hace tiempo que no veía a las mariposas volar sobre Puebla.

NOTAS: Recuerda que el cráneo de Tezcatlipoca es lo único que se necesita para salir de la ciudad, el globo aerostático simplemente permite cruzar desde la Umbra evitando cualquier peligro terrenal y que Luka tratará de no poner en riesgo nada de esto si lo puede evitar. Al final de esta aventura Luka no podrá obrar magia alguna y Doña Julia volverá a ser la de siempre. Los jugadores podrían no conocer de nada a Cocota si no han realizado la misión **Tecnofobia**, en ese caso no le des mayor importancia a las últimas palabras de Cocota, los jugadores nunca sabrán a qué se refería la pobre heroína que salvó sus vidas desinteresadamente.

FICHA DE APOYO

Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Ten en cuenta que algunos de los siguientes nombres son motes o sobrenombres y carecen de sus nombres reales, estos han de ser inventados.

Capilla del Arte (Herméticos + Hijo del Éter):

2 Herméticos: **Luka Molinero** (serio, desconfiado); **Doña Julia Fuentes** (transexual, anciana, voz masculina).

1 Hijo del Éter: **Gachupín** (piloto de globos aerostáticos y dueño relojero, trabajador, ocupado).

Capilla Nuestra Señora de los Ángeles (Coro celestial + Bata'á):

1 Corista Celestial: **Sor Catalina** (protegida por un ángel, desconfiada, antagonista).

Capilla Acocota (Cuentasueños + Extásicos):

1 Cuentasueños: **Brandom** (amable, despreocupado, oculta su verdadero nombre)

1 Bata'á: **Triple X** (atrevido, ambicioso, oculta su verdadero nombre)

Otros: 2 Tecnócratas: **Cocota** (ciudadana, solitaria, confiada, amable, protegida por un ángel); **Matías** (Traje Negro novato, ambicioso, antirreglamentario, solitario) 1 Changeling (Nocker, japonés, asustadizo, escultor y conservador de esculturas).

Ahuizotl (información): espíritu azteca que vaga por ríos y lagos ahogando a sus víctimas atrayéndolos con un llanto de bebé, sus víctimas carecen de uñas, dientes y ojos. Si preguntan en la Capilla del Arte les dirán que últimamente parece haber alguno recorriendo la ciudad, y les harán saber que los símbolos religiosos los espantan; si preguntan en la Capilla Acocota descubrirán que el ataque de este espíritu es signo de que se va a ser trasladado al paraíso, y, por ello, honran encontrarlo, además de que han conseguido domesticar a alguno).

Ahuizotl (características): Esencia 25-35; FV 10; Rabia 8; Gnosis 5; Encantamientos: Aparición (pág. 490); Huir (pág. 492); Inundación (pág. 492); Rapto espiritual (pág. 494); Rastrear (pág. 494).

Ahuizotl (maldición): Si los jugadores huyen ante la presencia de un Ahuizotl este no correrá tras ellos, en su lugar, los acosará de noche no dejándoles descansar hasta que salgan a su encuentro. Los jugadores sufrirán noches sin dormir atormentados por el llanto del bebé hasta que se enfrenten a él. Ir en su encuentro consiste en seguir el llanto del bebé, que siempre los guiará a cualquier lugar donde haya agua (piscina, lago, estanque, etc.). Los Ahuizotl acostumbran a ahogar a sus víctimas y, por tanto, siempre las guían a sitios como este. Los jugadores también pueden elegir enfrentarse a ellos en la Umbra, pero jamás lograrán que se aleje demasiado de un lugar donde una cantidad de agua considerable esté presente.

Alter Ego (información): No olvides que los Alter Ego de Doña Julia no son espíritus y comparten la misma consciencia que Doña Julia, aunque esta no sea realmente consciente. Los planes que los jugadores compartan con ella o con Luka podrían fracasar, puesto que los Alter Ego son conscientes de lo que los jugadores les comunican. Los Alter Ego de Doña Julia no guardan buena relación entre ellos a pesar de compartir cierta conexión mental, sin embargo, aunque se incordien, no se terminarán de delatar entre ellos, pues saben que, siendo más, podrán derrocar a Doña Julia cuánto antes. Cada Alter Ego posee recuerdos de una etapa de Doña Julia distinta. Estas entidades resumen las etapas y formas de ser de Doña Julia.

Alter Ego (características): Cada Alter Ego se especializa en una sola esfera distinta de los demás que pertenecían a los conocimientos de Doña Julia y que pueden estar a 2 o 3 (Mente, Cardinal, Fuerzas). El Alter Ego Masculino es el más peligroso, va armado, es fuerte y está lleno de furia y desconfianza. El Alter Ego Femenino es el más inteligente, es seguro de sí y manipulador. El Alter Ego Infantil es el más rápido y escurridizo, lleno de temores y curiosidad.

Ángel de la guarda (pág. 487 del M20) **información:** Los jugadores tendrán que esquivar continuamente las influencias de los Ángeles de la guarda de Puebla y de las palomas blancas (que son los ojos de los ángeles). Los ángeles de Puebla protegen a múltiples personas lleven o no llamador de ángeles (entre ellos a Sor Catalina). Los ángeles de esta zona son una mezcla entre la influencia cristiana y la antigua creencia maya regional de Tezcatlipoca. Los ángeles tienen una mirada oscura que no revela nada. Estos ángeles son andróginos y sus alas son el manto blanco con el que se cubren.

Ángel de la guarda (características): Encantamientos: Purificar la Plaga (pág. 494); Aliviar el dolor (pág. 490); Escrutar el alma (pág. 491); Habla de la Mente (pág. 492); Iluminar (pág. 492); Vuelo Raudo (pág. 495); Pedir ayuda (pág. 493).

Llamador de ángeles (Fetiché): Este Fetiché contiene un Ángel de la guarda que ampara y vigila a personajes y jugadores. A Los jugadores o personajes que les proteja un Ángel de la guarda (sea a través de un llamador de ángeles o por cualquier otra manera) tendrán la posibilidad de desprenderse de 1 o 2

pifias (a discreción del narrador) en una tirada desafortunada que ellos o el narrador elijan una vez por Historia y serán constantemente vigilados por dicho ángel (los observarán y juzgarán sus acciones, evitando a los jugadores realizar cualquier Efecto que consideren maligno o dañino para cualquiera, esto puede traducirse en aumentar la dificultad de Efectos incitados por la “maldad” o el egoísmo en 1 o 2).

Estatua viva (información y características): Las crea un Changeling que ayuda a Sor Catalina. A estas estatuas les encanta estar rodeados de grupos grandes de gente, aunque se mueven increíblemente rápido si nadie las está viendo. La palabra “Kotodama” es el nombre secreto y verdadero del Changeling y a la vez una palabra de poder que permite que las estatuas automáticamente queden paralizadas. Sus características son como las de un Elemental de tierra (pág. 637) con las siguientes modificaciones (FV 8, Gnosis 6, Esencia 30; Encantamientos: Armadura (pág. 490), Escrutar el Alma (pág. 491), Materializarse (pág. 493), Puños de Piedra (como Estallido (pág. 491), pero lanzando piedras).

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos. Caminar de lado, pág. 475 del M20; Electrocutación, pág. 438 del M20; enfermedad de la tabla de Toxinas, pág. 442 del M20; Baratija, pág. 652 del M20; Reinos de la Paradoja, pág. 102 del M20.

DATOS DE INTERÉS DE LA AVENTURA:

- De querer música para ambientar esta narración recomendamos el estilo de Massive Attack (disolved girl, angel, inertia creeps, paradise circus); Wasaru (the last end is coming, cementery flowers, new andromeda theory); Arms and Sleepers (león, seems, the motorist, warm). O la BSO de La caída de papel.
- Si quieres puedes extender esta aventura un par de sesiones más haciendo que en realidad se haya creado una copia falsa pero muy bien conseguida del cráneo de Tezcatlipoca, la tarea de los jugadores será encontrar dicho cráneo.
- Las mariposas monarca han llegado a sobrevolar ciudades de este modo.
- La ciudad de Puebla de los Ángeles también es conocida bajo el nombre de “Angelópolis”.
- “El jardín de las delicias” realmente guarda una melodía inscrita en un lugar oculto.
- La Mano de Gloria es un elemento de la brujería auténtico con la capacidad de “permitir a cualquiera tras pasar la puerta de cualquiera”, hemos querido interpretar esto pensando que esa era una de las consecuencias y que su principal capacidad era la de cambiar la apariencia de alguien.
- El cráneo de Tezcatlipoca alberga leyendas de protección relacionadas con las explicadas en la aventura.
- La misión Tecnofobia da acceso a la escena opcional Capilla Acocota, por tanto, están relacionadas. La misión Tezcatlipoca está a su vez relacionada con la escena opcional Capilla Acocota.
- Recomendamos al narrador familiarizarse con el Ritual a Tezcatlipoca en la pirámide de Cholula con el objetivo de familiarizarse con las tradiciones místicas de la ciudad.
- Si quieres incluir misiones secundarias o hechos tradicionales quizá te convenga introducir algo relacionado con el rito de los voladores, muy popular en Puebla y México.
- La información sobre la Cerámica de Talavera es real.
- Es cierto que en los túneles de Puebla huele a azufre y que Puebla posee estos túneles bajo su ciudad, conocidos hasta hace bien poco.
- Esta aventura tiene una segunda parte llamada “Edo” en Japón.

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

En una ciudad maldita como Puebla los magos están continuamente observados por los prejuiciosos ángeles que han levantado un muro en la Umbra que rodea la ciudad entera. Este muro impide que cualquier Mago salga de la ciudad tras llevar unos días dentro. Los magos de Puebla se desesperan por salir, pero solo los herméticos tienen el cráneo de Tezcatlipoca, un artilugio que les permite ignorar este muro y su influencia divina. Un artilugio que no comparten con nadie más y que guardan en secreto.

En la ciudad, Doña Julia Fuentes, líder de la Capilla del Arte (base hermética), ha sufrido las consecuencias de un maleficio provocando que su mente/alma se fragmentara y tomara tres cuerpos independientes al de ella. Cada cuerpo (apodados “Alter Ego”) representa una etapa de su vida como hombre transexual. Antes de su Despertar, Doña Julia fue un hombre que quiso cambiar de sexo. Ahora los Alter Ego tratan de asesinarla para remplazar a Doña Julia, pero ninguno de ellos consigue cooperar entre sí (esto es una metáfora de cómo Doña Julia no conseguía aceptar su propia naturaleza sexual de antaño de sí misma). Es por ello que se delatan entre ellos, ya que creen que al apoderarse uno de ellos del cuerpo de Doña Julia los demás perecerán.

El maleficio de Doña Julia lo ha provocado Sor Catalina. Sor Catalina es una ex monja del Coro celestial que ansiaba el cráneo de Tezcatlipoca para poder salir de Puebla. Sor Catalina adora a los ángeles de la ciudad (de hecho, un Changeling le proporciona estatuas angelicales), pero estos no le permiten aún salir. Así que usó sus poderes para terminar con la líder de Doña Julia Fuentes y así infiltrarse con facilidad en la Capilla del Arte. Sin embargo, el maleficio no le salió a Sor Catalina como deseaba, pues los ángeles la protegían de sus propias acciones cuando estas las alejaban a ella “del buen camino” dando como resultado la creación accidental de los Alter Ego. Esto no fue un problema para Sor Catalina, que pretendía aprovechar el caos accidental para infiltrarse igualmente. Pero sus actos fueron castigados por dios, quien le arrebató sus poderes por su acto egoísta. Ahora sigue tratando de infiltrarse en la Capilla del Arte sin la ayuda de los Alter Ego que ocasionó su fallido maleficio, aunque con magia más compleja (usando el talismán Mano de la Gloria, que alberga magia propia en su interior). Además, consiguió atrapar a uno de estos Alter Ego para interrogarlo gracias a la ayuda de un Changeling, con el que llegó al acuerdo de comprarle estatuas de ángeles a cambio de atrapar a uno de los Alter Ego en una estatua.

La ciudad de Puebla de los Ángeles tiene tres entornos mágicos distintos. El más erudito es el de la Capilla del Arte, aunque el menos extendido se supone que es el de la Capilla Nuestra Señora de los Ángeles. Ambos protegidos por el yugo de los ángeles que continuamente vigilan y guardan la ciudad. Por último, el entorno más demacrado, pero más popular y antiguo, es el de la Capilla Acocota, que se protegen de la influencia de estos ángeles controladores y que manipulan las antiguas tradiciones mayas (rituales y criaturas).

FOTOS PARA LA TRAMA



Doña
Julia
Fuentes



Alter Ego
Femenino



Alter Ego
Masculino



Mano de Gloria



Alter
Ego
Infantil



Luka
Molinero



Gachupín

FOTOS PARA LA TRAMA



FOTOS PARA LA TRAMA



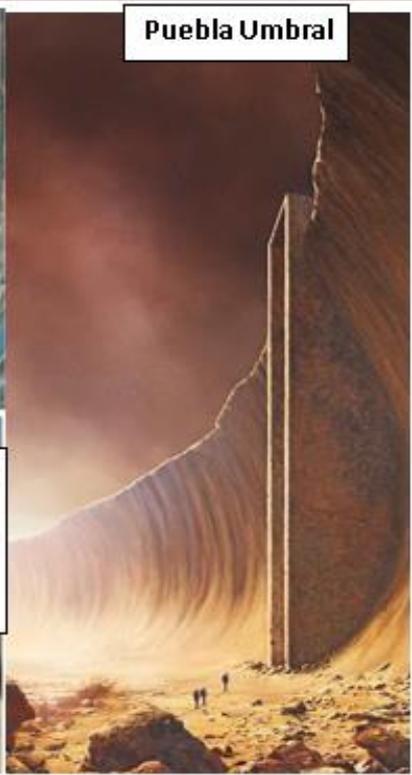
Capilla Acocota



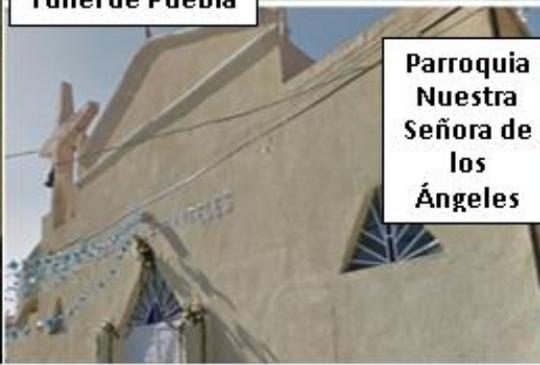
Capilla del Arte



Túnel de Puebla



Puebla Umbral



Parroquia Nuestra Señora de los Ángeles



Tienda estatuas



Ahuizotl

Todo el material fotográfico ha sido extraído de enlaces de **Pinterest** o **Google Imágenes**