

DEBAJO DE LA ESCALERA

Por Magus

Debajo de la escalera es una aventura para **Mago: la Ascensión** pensada para un grupo de 3-4 personajes jugadores de magos de las Tradiciones, aunque puede modificarse para otro tipo de facciones. El escenario está ambientado en la ciudad de A Coruña poco después de la Tormenta de Avatar, pero como siempre, se pueden realizar las alteraciones que estimes necesarias o adecuadas para tu Crónica.

TRASFONDO

En la ciudad de A Coruña existía un Nudo que fue aprovechado por los magos locales hasta el inicio de la Guerra de la Ascensión, perdiéndose durante un enfrentamiento entre las Tradiciones y la Orden de la Razón. Este lugar mágico permaneció oculto y olvidado durante siglos, y la ciudad creció a su alrededor, sin que sus habitantes fueran conscientes de su existencia.

En las últimas décadas, el terreno en el que se encontraba el Nudo fue adquirido por una pudiente familia coruñesa que construyó un chalet en una finca. Xosé Antonio Rivas, dueño de una inmobiliaria, se trasladó a vivir con su esposa, Sandra Porvén, una prestigiosa abogada de un bufete de A Coruña. Aunque los dos habían vivido muy enamorados su noviazgo, pronto comenzaron los problemas en el matrimonio. Sandra no conseguía quedarse embarazada, y finalmente la pareja optó por la adopción. Gracias a los contactos legales de Sandra, consiguieron que los trámites transcurrieran rápidamente, y en pocos meses habían adoptado a un bebé filipino de un año al que pusieron por nombre Antón.

Aunque la llegada de Antón a la familia fue motivo de alegría inicial, los problemas no tardaron en regresar. Aunque el dinero no era un problema para la familia, a Xosé Antonio le gustaba gastarlo tan pronto como llegaba, mientras que a Sandra le gustaba codearse con élite coruñesa y pasaba poco tiempo en casa.

Antón tuvo una infancia bastante solitaria, pero creció siendo un niño avisado e inteligente. Aún siendo un hijo único y consentido, no se malcrió, sino que de alguna forma pareció desarrollar la responsabilidad que les faltaba a sus padres. Teresa, la asistente de la casa, se convirtió en su confidente y aprendió más de ella que de sus propios padres. Ciertamente su padre era muy divertido...cuando estaba sobrio, pero demasiado a menudo el hedor a alcohol y su actitud nerviosa y desequilibrada lo asustaban. Y su madre...aprendió rápido que no debía contrariarla. No esperaba de él nada excepto que no molestara.

A medida que el matrimonio de sus padres caía en picado, Antón comenzó a sentirse cada vez más solo. Cuando se enfadaban, Xosé a menudo se marchaba de casa dando un portazo y permanecía fuera durante días mientras se iba de juerga con sus amigos. Mientras tanto, su madre iba al armario de las bebidas y abría una botella. Los enfrentamientos y gritos eran cada vez más frecuentes. Al principio sus padres disimulaban ante Teresa, que sabía más de lo que dejaba ver, pero finalmente dejaron de cohibirse.

Cuando cumplió diez años, Antón recibió la primera paliza de su madre, por haber suspendido una asignatura. Teresa se enfrentó a Sandra, amenazando con llamar a los servicios sociales, pero Sandra se limitó a decirle que estaba despedida. Antón nunca supo si Teresa había llamado a los servicios sociales, pero nunca aparecieron, y Sandra le dijo que Teresa “había tenido que regresar a su país.”

Antes de que pudiera darse cuenta, Antón se encontró atrapado en una espiral de gritos, insultos y enfados. A veces se encerraba en su habitación, pero el único sitio al que no llegaban aquellos ruidos era el sótano de la casa, en un rincón debajo de la escalera. Era un sitio tranquilo y silencioso, donde de alguna manera se podía sentir en paz.

Fue entonces cuando apareció Rabito.

La primera vez que vio a la rata asomando de un agujero en la pared Antón se asustó, pero el animal lo miró con ojos inteligentes y nada agresivos, limitándose a mirarlo en silencio, como si esperara algo. Antón le arrojó un trozo de bocado, y el animal lo devoró satisfecho. Fue el comienzo de una inesperada amistad...y de algo más.

Rabito era una rata muy inteligente, quizás demasiado. Parecía comprender los monólogos que Antón se inventaba para pasar el rato y finalmente...lo ayudó a Despertar.

Así, debajo de la escalera y con la ayuda de su amigo, Antón pudo acceder a otra casa que había más allá de la pared, un rincón de realidad habitado por espíritus de ratas, con los que pronto trabó amistad. De alguna forma, Rabito se encontraba especialmente ligado a él, y sin saberlo, se convirtió en su Familiar. De los espíritus de las ratas aprendió varias cosas, y el rincón debajo de la escalera se convirtió en su vía de escape de la realidad.

Pero la llegada de Antón y sus manejos no pasaron desapercibidos. Otros espíritus se sintieron atraídos, y no todos eran tan amables como Rabito. El Devorador pensó en atrapar al joven mago y quizás utilizarlo para poder acceder al mundo real. Aguardó pacientemente antes de actuar...pero su plan no salió como había pensado.

El reino mágico de Antón era el Nudo perdido, que de alguna forma actuaba como un puente entre la Umbra y el mundo físico. Dentro de sus límites, Antón podía manipular la realidad fácilmente, y el Devorador se encontró con un adversario más difícil de lo que creía. En el enfrentamiento que siguió, Antón huyó de regreso a su casa, y el espíritu lo siguió, encontrándose en medio de otra pelea de los padres del niño, en esta ocasión motivada por el despido de Sandra después de varios incidentes poco profesionales derivados de su alcoholismo.

El Devorador se apoderó con facilidad de unas víctimas fáciles y llenas del odio y rencor que tanto le gustaba.

Antón no pudo evitarlo, y estuvo a punto de correr el mismo destino que sus padres, así que huyó de regreso al rincón debajo de la escalera, donde se atrincheró y cerró la puerta, sellándola con la energía del Nodo. Ahora estaba atrapado, aunque el Devorador no podía acceder a él.

Han pasado varios días, y Antón sigue sin poder salir, con el Devorador acechando al otro lado de la puerta. Por suerte, dispone de algunas provisiones, y ha comenzado a enviar peticiones de ayuda, que espera que llegue rápido.

El Ideal Gallego

Periódicamente los vecinos de A Coruña denuncian la aparición de plagas de ratas en distintos puntos de la ciudad. Ayer varios vecinos de los edificios de la segunda fase del barrio de Elviña denunciaban la proliferación de esta plaga, que invade las zonas verdes e incluso los domicilios particulares. Una vecina tomó la palabra para asegurar que “tenían ratas hasta en el centro cívico y he visto nidos en mi edificio.”

La edil del área defendió la efectividad del servicio de desratización con que cuenta el ayuntamiento, que es la misma empresa Desratal que ha trabajado desde hace años. Además ha prometido la aprobación de un plan más efectivo. Sin embargo, la edil no ha podido evitar numerosas críticas.

Supuestamente, el foco de la plaga se encuentra en el alcantarillado, el hábitat natural de los roedores, por donde pueden moverse libremente. Desde allí corretean hasta lugares abandonados o zonas verdes, donde buscan comida para después volver a sus refugios.

La edil ha afirmado que el servicio de infraestructuras del ayuntamiento acometerá medidas para dar una solución permanente, eliminando los solares abandonados donde anidan las ratas y evitando la acumulación de basuras.

LA PRESENCIA DE MAGOS EN A CORUÑA

Puede que los personajes jugadores quieran relacionarse con otros Despertados. Llegado el caso, si bien no es estrictamente necesario. La comunidad mágica de la ciudad es relativamente reducida, pero en ella se pueden encontrar algunos posibles mentores, aliados o rivales. Realmente la presencia de las Tradiciones no es muy jerárquica, aunque los personajes disponen de cierta ayuda si surge una necesidad importante, como un enfrentamiento con la Tecnocracia o alguna otra facción sobrenatural.

A continuación se muestran algunos ejemplos de posibles magos que pueden actuar como contactos de los personajes o como algún encuentro aleatorio en algún momento de la historia. Siéntete libre de alterarlos a tu gusto o introducir tus propios personajes.

-Miguel Rodríguez (Coro Celestial): Miguel es profesor de educación física en un instituto de A Coruña, que sacó recientemente su plaza. Aunque como Corista tiene una devoción sincera, no es para nada un fanático, y su principal lema es “haz el bien, y no mires a quien”. Se preocupa especialmente por sus alumnos, y procura educarlos en una vida sana, tanto en cuerpo como en mente. Se muestra especialmente susceptible con el uso de drogas.

Miguel es un hombre joven y enorme, de cabello rubio y ojos azules, en perfecta forma física y con un gran atractivo, mostrándose siempre alegre y extrovertido. Quizás peca de algo de ingenuidad, pero su gran corazón le ha hecho ganarse muchas amistades. Suele vestir con un chándal deportivo o con ropa deportiva cómoda.

-Luis Manselle (Orden de Hermes): Aunque no muy conocido fuera del mundo matemático, en su juventud Luis fue conocido como un prodigio de los números. Incluso ha estudiado en el extranjero y desarrollado ingeniosas teorías que más allá de los entendidos en matemáticas, no interesan a nadie. Fue reclutado en la Casa Fortunae de la Orden de Hermes cuando estaba en un viaje de estudios en Inglaterra, y poco después pasó a estudiar en un “instituto privado.”

Regresó hace poco a A Coruña, donde planea establecer una cábala bajo la fachada de un círculo académico, y dispone de los recursos para ello. Un individuo ambicioso, el defecto de Luis es su arrogancia intelectual, que a menudo le lleva a despreciar a quienes cree que “no están a la altura.”

Luis es un hombre muy alto y delgado, de casi cuarenta años, con profundas entradas y el pelo peinado hacia atrás. Siempre parece tener una cara de pocos amigos, pero con paciencia, es posible sacar algo de humanidad de su interior. Mucha paciencia.

-Ofelia Pazos (Verbena): Ofelia es hija de unos inmigrantes españoles de Panamá. Durante la dictadura del general Noriega, sus padres decidieron que estaría más segura con sus parientes en Galicia, y no se arrepintió del cambio. Tras estudiar Farmacia en la Universidad de Santiago de Compostela, a través de una amiga conoció un seminario de botánica y medicina tradicional donde Despertó y se unió a las magas Verbena. Al terminar sus estudios, regresó junto a sus tíos en A Coruña, donde comenzó a trabajar en su farmacia, y cuyo establecimiento lleva tras su jubilación. En sus ratos libres dispone de un invernadero donde se dedica a experimentar con las posibilidades de varias plantas y remedios tradicionales, además de sus utilidades gastronómicas.

Ofelia es una mujer mediada la treintena, que siempre se comporta de manera profesional cuando trabaja, pero en sus ratos libres se muestra muy extrovertida. Aunque hace muchos años que vino de Panamá, todavía conserva un ligero acento.

COMENZANDO

Los personajes deberían ser magos que han concluido su aprendizaje y formado su propia cábala. Pueden ser nativos de A Coruña o de otros lugares, y la forma de introducirlos en la historia no debería ser muy compleja, aunque se pueden presentar dos posibilidades.

PETICIÓN DE UN AMIGO

Mario Molezún es un Hijo del Éter, interesado por las infraestructuras urbanas, y en concreto por los subterráneos, hasta el punto que algunos compañeros de su Tradición lo llaman “Hombre Topo.” Ha conseguido un trabajo como pocero para el ayuntamiento de A Coruña, lo que le permite satisfacer su curiosidad académica y buscar evidencias sobre sus teorías de la existencia de civilizaciones subterráneas.

Durante sus últimas investigaciones, Mario se encontró con una rata muerta que brillaba en la oscuridad. La guardó en un frasco de cristal para analizarla y descubrió que estaba imbuida de Tass. Sospechando la presencia de un Nodo, como no tiene muchos recursos, pedirá a alguien que lo financie.

Es ahí donde entran los jugadores.

La relación con Mario puede ser neutral o buena, y puedes introducirla previamente en el trasfondo de los personajes jugadores para que contacte con ellos. Intentará tantearlos previamente, dejando caer que tiene “un hallazgo muy provechoso”, y les preguntará si están interesados, pero también necesita financiación.

Si los personajes se muestran interesados, Mario no tardará en mostrar su entusiasmo.

-¡He localizado un Nodo de energía en A Coruña!

Si los personajes se muestran escépticos, insistirá, y finalmente mostrará triunfante su rata muerta dentro de un frasco de cristal lleno de un fluido verde brillante.

Resulta evidente que el animal muestra una carga de Tass y Mario señala que sabe dónde encontrar el Nodo, pero que necesita financiación y ayuda. Comenzará entonces una negociación para repartir los beneficios y llegado el caso aprovechar la energía del Nodo. En principio Mario se muestra razonable, aunque si los personajes se muestran demasiado codiciosos o quieren dejarlo de lado, entonces se cerrará en banda.

HALLAZGO FORTUITO

Este posible escenario requiere que sean los magos jugadores los que encuentren la rata muerta. Resulta conveniente que el animal aparezca moribundo al lado de una boca de alcantarilla. Su pelaje luminoso sin duda atraerá la atención, y si hay algún testigo Durmiente en las cercanías posiblemente comenzará a hablar de “contaminación” y “radiactividad.”

En este caso, serán los personajes los que deban analizar al animal, y de la misma forma, descubrirán que su cuerpo está imbuido de Tass, lo que indica que debió estar en la proximidad de un campo de energía mágico poderoso y llevarlos a investigar. La posibilidad de encontrar un Nodo oculto en la ciudad puede darles a los personajes una ventaja adicional, especialmente si no disponen de una fuente estable de energía mágica.

ESCENA UNO: EL ALCANTARILLADO

Esta escena es en gran parte una pista falsa y un callejón sin salida. Por otra parte, las alcantarillas de A Coruña son relativamente discretas. No obstante, el Narrador puede utilizar el tiempo que pasen los personajes investigando en las alcantarillas para introducir otras posibilidades.

Debajo del asfalto de la ciudad se encuentra toda una red de túneles, sótanos, e incluso ríos desaparecidos, como el Monelos. Sin embargo, como ocurre en otros lugares, la red de alcantarillas pretende evitar que la ciudad se inunde debido a la lluvia y que los detritus se acumulen. De su mantenimiento se encarga un equipo del ayuntamiento que procura que todo siga funcionando y fluyendo.

No todo el alcantarillado permite el acceso humano. Existen muchas cañerías y tuberías que deben ser revisadas mediante cámaras digitales y otros dispositivos, y que por lo general son desatascadas con mangueras a presión. Cuando los poceros deben descender a las profundidades, la cosa se complica.

La red de alcantarillas de A Coruña no es grande. Sólo hay seis colectores. Los poceros a menudo se conocen las rutas de memoria porque el ayuntamiento no les da planos, pero mediante la experiencia y a fuerza de levantar tapas de alcantarilla, conocen mejor el sistema que los funcionarios y técnicos de infraestructuras. No obstante, se trata de un trabajo sucio y mal pagado.

Si los personajes llegaron a un acuerdo con Mario para investigar las alcantarillas de A Coruña, les proporcionará varios uniformes de trabajo para poder actuar discretamente. Acceder sin permiso puede ser más complicado, especialmente si se encuentran con los poceros del ayuntamiento o atraen la atención de la policía.

El Narrador puede describir el alcantarillado según prefiera, haciéndolo énfasis en la humedad y los hedores, y muy especialmente las ratas, que es lo que están buscando. Quizás la mejor forma de ayudar a la búsqueda es utilizar algún dispositivo o hechizo que permita detectar Tass (Mario tiene uno, un detector de campos de éter, aunque no tiene demasiado alcance y es limitado).

En principio no hay nada sobrenatural en las alcantarillas, pero se pueden introducir algunos encuentros mundanos. Quizás una descarga inesperada, o un temporal provoquen una inundación repentina que obligue a los personajes a retirarse antes de ser arrastrados por el agua y los detritus. Utiliza las tiradas que consideres pertinentes. Sin embargo, después de un tiempo prudencial recorriendo los colectores de agua de A Coruña podría aparecer la

siguientes pista:

Como Mario había mencionado, una rata de pelaje luminoso aparece entre las tinieblas. Los personajes pueden intentar atraparla mediante formas mundanas o pueden utilizar algún hechizo improvisado. Como la rata muerta encontrada previamente, ésta también parece imbuida de Tass.

Cuando un personaje toca a la rata, ésta lanza un chillido y pronuncia de forma clara y chirriante:

-¡AUXILIO!

Durante las horas siguientes la rata seguirá pronunciando repetidamente el mismo mensaje: “¡Auxilio!”. No importa que los personajes intenten comunicarse, el animal no los comprende, y no deja de repetir la misma petición de ayuda. Un análisis detallado indica que la energía imbuida en el animal es de naturaleza espiritual, y un uso adecuado de la Esfera de Cardinal o Espíritu confirmará este dato. Por otra parte, si le quitan el Tass que lo impregna, la rata perderá su luminosidad y morirá.

¿De dónde viene la rata? Si los personajes ubican su situación, la habrán encontrado en el colector del barrio de Elviña.

A discreción de los personajes, pueden continuar buscando más ratas. En ese caso, el Narrador debería premiar su ingenio, aunque no deberían encontrar más de dos o tres.

ESCENA DOS: EL BARRIO DE ELVIÑA

Los personajes jugadores pueden llegar al barrio sin pasar por las alcantarillas, o si el Narrador considera que se encuentran demasiado perdidos. Recientemente se ha iniciado una plaga de ratas en el barrio, con suficiente relevancia para que los personajes puedan enterarse a través de los periódicos y otros medios de comunicación. Si son suficientemente avispados, puede que piensen que la aparición de ratas luminosas y la plaga se encuentran relacionadas, o por lo menos, que merece la pena investigar.

El barrio de Elviña fue construido en la década de 1960, como parte de la expansión de la ciudad de A Coruña, al estilo de las “New Towns” inglesas de la época. Se encuentra a la derecha de la Avenida Alfonso Molina, en la periferia de la ciudad. Se trata de un barrio amplio, con trazado moderno y dispone de varias zonas ajardinadas entre las torres de viviendas que lo conforman. Es un barrio moderno y completo, con supermercados y centros educativos, así como un centro cívico, polideportivo y un centro de salud.

Para comenzar su búsqueda los personajes pueden recurrir a la magia, tratando de detectar algún vestigio de energía espiritual que pueda darles un indicio. Otra idea es soltar a la rata que han capturado y que ha pedido su auxilio y seguirla, pero deberán tener cuidado para no perderla de vista. Una vez liberado, el animal comienza a corretear entre los jardines y a menos que tomen alguna medida, como colocarle algún dispositivo o alguna atadura, es muy posible que la pierdan de vista.

INDICIOS

Investigando el barrio de Elviña, los personajes pueden encontrar varios indicios adicionales, en su búsqueda.

EL DESAPARECIDO

Una chica está pegando carteles fotocopiados de “DESAPARECIDO” en farolas, paneles publicitarios y donde puede. Si los personajes se interesan, la chica se llama Xiana González y está buscando a Álvaro Rozas, su novio y compañero de piso, que lleva desaparecido tres días. Ya ha avisado a la policía, y está muy preocupada porque Álvaro nunca se habría marchado tanto tiempo sin avisarla. Se llevaban bien, y no habían discutido. Les dará uno de los carteles con la foto de Álvaro y su número de teléfono.

Si le preguntan a Xiana dónde vivía con Álvaro, ella les dice que en una de las torres de apartamentos del barrio, justo en los límites, al lado del monte. Álvaro solía ir a pasear con frecuencia por allí, para sacar fotos, solo o acompañado. Teme que haya sufrido un accidente en la zona.

La realidad es que Álvaro salió a pasear y se encontró con la casa de Antón Rivas. Al oír un grito de auxilio se acercó demasiado a la casa...y no salió. Los personajes encontrarán lo que queda de él en el interior.

“A ESQUINIÑA”

Si se acercan a la casa de Antón Rivas, los personajes encontrarán un bar en las cercanías, con una terraza dispuesta. Se llama “A Esquiniña”. Si se detienen por un momento antes de proceder a examinar la casa, podrán saber algo de sus habitantes. La camarera se llama Berta Tomé, y lleva dirigiendo su negocio varios años. Si consiguen ganarse su confianza (y se quedan a comer), puede contarles varias cosas.

-El chalet pertenece a la familia de Xosé Antonio Rivas, el dueño de la inmobiliaria Rivas, y a su esposa Sandra Porvén, una abogada. Aunque antes solían pasarse por el bar, después de un par de incidentes graves, en los que Xosé Antonio se peleó con otros clientes, le dijo que no volviera más. Sandra Porvén acudió al día siguiente y le dijo que le cerraría el negocio si presentaba una denuncia. Como es de esperar, no guarda mucha simpatía por ellos. A veces se escuchaban gritos de pelea dentro de la casa.

-Xosé Antonio y Sandra tenían un hijo “chino” adoptado, Antón. Era un niño callado, y a veces venía y se tomaba una fanta, pero no hablaba mucho.

-Berta hace días que no los ve, pero después del incidente con Xosé Antonio, tampoco se preocupa mucho de

ellos.

-La plaga de ratas extendida por el barrio de Elviña también se encuentra aquí. Berta ha tenido que poner varios cebos y cepos. También ha visto salir algunas ratas de la casa de los Rivas. No, ninguna era “luminosa.”

POSIBLES RIVALES

Los personajes pueden no haber sido los únicos que han descubierto la peculiar naturaleza de algunas ratas de Elviña, y tal vez alguno de los magos de A Coruña también se encuentre sobre la pista, a discreción del Narrador. Si Mario Molezún, el Hijo del Éter, no compartió su hallazgo con ellos, pueden encontrárselo en este momento. El encuentro puede ser tranquilo o degenerar en una competición por apoderarse del Nodo.

En el peor de los casos, la plaga ha llamado la atención de la Tecnocracia, y varios agentes de campo acuden a Elviña para realizar su propia investigación. En este caso, el encuentro con los personajes puede resultar más hostil.

El encuentro con estos rivales no tiene por qué producirse en el exterior de la casa de los Rivas. Quizás alguno se les ha adelantado o los sigue al interior de la casa, lo que también puede llevar a una alianza por la supervivencia.

ESCENA TRES: LA CASA DE LOS RIVAS

La casa de Antón Rivas es un amplio chalet de una sola planta que se encuentra en una extensa finca algo descuidada. A primera vista todo está tranquilo, pero un poco de magia puede delatar una situación irregular. La casa late como si estuviera viva y un vistazo con Correspondencia revela que los ángulos y perspectivas se encuentran algo “distorsionados.”

La realidad es que la casa fue construida sobre un Nodo, y debido a las actividades recientes, parte de la misma se encuentra “embutida” en la Umbra, creando una brecha dimensional que se mantiene por la Quintaesencia del Nodo. Esta situación entre dos mundos no puede mantenerse, produciéndose una lenta pero continua acumulación de Paradoja. Si no se hace algo, terminará provocando una explosión. Los personajes pueden saberlo con un poco de magia de Correspondencia, o quizás algo de teoría mágica.

No es complicado acceder al interior de la finca, basta con saltar el muro con un poco de discreción, teniendo cuidado de que no llamar la atención de los clientes del “Esquiniña” o de los coches que pasan por la carretera. Lo mejor es esperar al cierre del bar, pero con suficiente cuidado, se puede entrar durante el día. No hay peligro de hacer saltar las alarmas. Debido a la situación peculiar del interior de la casa, están bloqueadas.

Existen dos puertas de acceso a la casa: una en la fachada principal y otra en la parte de atrás. Ambas se abren en cuanto alguien las empuja, quizás con demasiada facilidad..., pero cuando alguien traspasa el umbral se cierran de golpe, como si saltara una trampa.

EL INTERIOR DE LA CASA

El interior de la casa se encuentra distorsionado por la exposición a las energías de la Umbra y los espíritus. Lo primero que llama la atención de los personajes es que parte de las paredes están recubiertas por gruesas hebras pegajosas, como las de una telaraña gigantesca. Algunas ratas chillan y se remueven, atrapadas, tratando de escapar. Los muebles están muy descuidados, y algunos están volcados, y hay arañazos en las paredes.

No existe una disposición exacta de las habitaciones, ya que la estructura del interior de la casa se ha colapsado. Con magia de Correspondencia o Espíritu es posible guiarse y tener algo de estabilidad, pero la primera sensación de contacto es de náusea y mareo hasta que pasen algunos turnos, ya que las paredes se retuercen y los pasillos parecen no tener fin. Las luces se encienden y apagan de repente. La experiencia debería resultar turbadora.

A continuación se muestran algunos encuentros diversos, que el Narrador debería manejar a su gusto. Los personajes deberían sentir que se encuentran sumergidos en una dimensión irreal. Si alguno de ellos ha visitado la Umbra, le resultará más familiar, aunque también encuentra la distorsión de una presencia aterradora.

HABITACIÓN INVERTIDA

Todo se encuentra al revés en esta habitación. La lámpara surge del “suelo” hacia arriba. Varios sofás se encuentran en el “techo” boca abajo. Las paredes están llenas de enormes telarañas. En un momento dado, mientras los personajes atraviesan la habitación, esta parece girarse, y deben reaccionar para no caer. Un efecto improvisado de Correspondencia puede permitirles seguir el sentido de la habitación y no perder el suelo.

En esta habitación los personajes pueden encontrar el cadáver de Álvaro Rozas, su sangre goteando desde el suelo. Tiene una cámara de fotos rota aferrada en una de sus manos. Tiene el cuello roto, y varios tajos abiertos a lo largo de su cuerpo.

VENTANA AL VACÍO

Desde el interior de la casa, parece que en el exterior se ha hecho de noche. Si uno de los personajes abre una ventana (o ésta puede abrirse espontáneamente de golpe), nota una corriente gélida que parece tirar hacia fuera. Si alguno de los personajes intenta salir, parece que va a dar al vacío. De repente, escucha un gruñido feroz a lo lejos, al mismo tiempo que se abren unos ojos amarillos. Se trata del Devorador. Si los personajes cierran la ventana, la criatura desaparece, por el momento, antes de buscar otra forma de llegar hasta ellos.

MUEBLES VOLADORES

Al entrar en una habitación (o la cocina, o el baño), los personajes de repente escucharán fuertes golpes. Cuando los personajes echen un vistazo, de repente los muebles y objetos de la habitación comenzarán a lanzarse contra ellos, y deberán evitarlos para no ser heridos por los impactos. El golpe de una silla o una televisión, un juego de cuchillos de cocina, u otras muchas cosas, pueden dar una desagradable sorpresa.

EL MATRIMONIO UNIDO

Antes o después, los personajes atraerán la atención del Devorador, que enviará a uno de sus “juguetes” a recibirlos. Xosé Antonio y Sandra fueron las primeras víctimas del espíritu, que ha fusionado sus dos cadáveres en una extraña amalgama aterradora con cuatro piernas, cuatro brazos y dos cabezas. Con un gemido, se abalanzarán contra los personajes esgrimiendo varios cuchillos de cocina. Por suerte, es una criatura no demasiado rápida, así que es posible evitarla, o dejarla encerrada en una habitación, aunque será una medida temporal, ya que terminará echándola abajo.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Habilidades: Intimidación 2, Pelea 2, Armas C.C. 2

Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-2,-2,-3,-5, Incapacitado.

Fuerza de Voluntad 4

Daño: Fuerza +1 (letal).

EL DEVORADOR

Si los personajes se muestran demasiado activos, especialmente si se dedican a utilizar la magia para intentar encontrar una salida o destrozarse la casa, o simplemente destruyen a su “juguete,” el propio Devorador hará acto de presencia como una nube oscura con forma de torbellino de la que surgirá una enorme bestia que parece hecha de alquitrán, como una especie de gran lobo o perro, decidiendo acabar con los intrusos personalmente. No obstante, si ve que tienen posibilidades de permitirle llegar hasta su verdadero objetivo (Antón), comenzará a aterrorizarlos tratando de dirigirlos hacia la puerta del sótano.

¡PORAQUÍ!

Cuando la situación se vuelva especialmente peligrosa para los personajes, oirán una voz chirriante que les grita:

-¡Por aquí!

Se trata de una rata, erguida sobre un taburete, y que parece hacerles una especie de seña moviendo la zarpa delantera. Cuando haya captado su atención, bajará de un salto y se dirigirá correteando hacia una puerta que no habían visto antes, y que lleva al sótano. Seguir la puede ser complicado, ya que el Devorador comenzará a perseguirlos a su vez.

ESCENA CUATRO: DEBAJO DE LA ESCALERA

El sótano de la casa es un lugar lleno de estanterías y con luz baja. Las paredes también están recubiertas de telarañas. Si siguen a la rata entre las estanterías, quizás siendo perseguidos por el Devorador o su “juguete,” terminará llevándolos hasta un hueco bajo las escaleras que parece una especie de pequeño cuarto con una puerta verde luminosa.

La puerta se abre, emitiendo una fuerte luminosidad, y en cuanto los personajes crucen el umbral se cerrará de golpe, siendo golpeada repetidamente por el Devorador en medio de sus alaridos de frustración y rabia.

EL NODO

Desde que Antón descubrió el Nodo, y siguiendo las indicaciones de Rabito, ha estado remodelándolo como si fuera su habitación. Se trata de un cuarto amplio, con una cama con un edredón de superhéroes, un amplio armario y muchas estanterías llenas de libros, cómics y figuras. También hay un ordenador personal, y en fin, todo lo que a un mago de doce años se le puede ocurrir a la hora de crear su Sanctasántorum. En los rincones hay ratas espirituales, que observan a los recién llegados con curiosidad, pero no se mostrarán agresivas a menos que amenacen o ataquen a Antón.

En el centro de la habitación, jugando a un videojuego, se encuentra Antón, un niño de doce años, muy moreno y con pequeños ojos negros e inteligentes. Mira a los recién llegados con seriedad y tras apagar el videojuego, les sonríe.

-Por fin alguien me ha escuchado.

Si se muestran amables, Antón les explica en sus términos lo que se cuenta en el apartado Trasfondo. Cómo se refugió debajo de la escalera, cómo encontró a Rabito y cómo Despertó en el proceso, descubriendo que podía construir cosas con la ayuda del Nodo, al que se referirá como “La fuente de energía.” Sin embargo, todo comenzó a ir mal cuando apareció el Devorador, que según Antón, estaba dormido en ese lugar. Intentó atraparlo, y siguió a Antón hasta el mundo físico, por lo que tuvo que regresar de nuevo debajo de la escalera y cerró la puerta, que quedó bloqueada.

Con la ayuda de Rabito y las ratas espirituales que viven en este lugar, Antón comenzó a enviar mensajes pidiendo ayuda al mundo exterior, utilizando la energía del lugar, que “cada vez es más inestable.”

Una vez realizadas las averiguaciones pertinentes, los golpes y alaridos del Devorador deberían hacer que los personajes piensen en su situación. Cuando el monstruo golpea, el lugar tiembla, abriéndose algunas grietas, y

provocando la caída de polvo.

LA HUIDA

Los personajes pueden pensar en varias posibilidades para escapar. El Devorador quiere atrapar a Antón, así que la idea más cruel es entregar al niño mientras salvan su pellejo. Si es así, el Devorador no los perseguirá, pero a largo plazo la ciudad tendrá que enfrentarse a la presencia de un mago poseído por un espíritu hambriento y con un enorme poder a su disposición.

Si meditan con calma, tal vez puedan elaborar un plan para enfrentarse a la criatura. Si se consideran lo bastante fuertes, tal vez quieran enfrentarse al Devorador. Con la ayuda de Antón y los espíritus rata, existe la posibilidad de victoria, pero podría ser costosa y con grandes pérdidas.

Examinando el Nodo, se encontrarán con una reserva espiritual de cinco puntos de Tass. Antón les dice que esa energía es lo que mantiene la habitación debajo de la escalera, y que consiguió detener temporalmente al monstruo con ella cuando lo atacó por primera vez. Si la energía se agota, el reino se desmoronará...con todos los que estén dentro. Existe la posibilidad de dejar que el Devorador entre y contenerlo el tiempo suficiente para que todos salgan...volviendo a cerrar la puerta.

Si Mario todavía sigue con ellos dice que podría realizar una instalación para dirigir la energía del Nodo contra la criatura. Puede que no acabe con ella, pero por lo menos la detendría el tiempo suficiente para que puedan huir. Afirma también que la energía es cada vez más inestable, y podría correr el riesgo de detonar.

Por supuesto, no son las únicas posibilidades, a los personajes se les podría ocurrir una trampa o engaño ingenioso, especialmente si utilizan sus propios recursos. Los magos especialmente versados en Espíritu, Cardinal o Correspondencia podrían tener sus propias ideas. Si ves a los personajes demasiado bloqueados, tal vez Antón o Mario puedan sugerir alguna de las posibilidades anteriores.

En cualquier caso, la historia debería concluir con una frenética huida a través de la casa. Antón y Rabito pueden guiarlos hasta la salida, deteniendo los cambios en la dimensión el tiempo suficiente como para encontrar la puerta y salir. Esta huida debería ser entorpecida por el Devorador.

Cuando los personajes se encuentren fuera, si el Nodo ha sido abandonado, debido a los enfrentamientos mágicos y la actividad de los personajes, la Quintaesencia se descontrola y la Paradoja acumulada se combinan para producir una reacción explosiva y la realidad devuelve el espacio dimensional a su lugar. La casa se derrumba sobre sí misma, casi como si algo la absorbiera hacia dentro, y un estallido luminoso ilumina brevemente la zona.

El Ideal Gallego

Al menos dos personas han resultado muertas debido a una explosión de gas en la calefacción de un sótano en un chalet del barrio de Elviña. Los servicios médicos que acudieron al lugar del suceso han podido identificar los cuerpos de X.A.R y S.P., propietarios del inmueble, aunque no se descartan más víctimas.

Debido a la explosión en el sótano, el chalet se desmoronó, sin producir un incendio. Además de los servicios médicos acudieron al lugar efectivos de la policía local, los bomberos y los técnicos del gas, que realizaron las comprobaciones oportunas, considerando que la explosión se produjo debido a una acumulación excesiva de gases en una instalación en mal estado.

EPÍLOGO

Si los personajes consiguieron salvar a Antón, quizás puedan tomarlo como aprendiz. Se trata de un niño con un conocimiento místico autodidacta, pero con gran potencial. En principio, tras la muerte de sus padres adoptivos, algunos de sus familiares podrían hacerse cargo de él, pero quizás alguno de los personajes quiera o conozca las medidas oportunas para hacerlo “desaparecer” y asumir una nueva identidad bajo su tutela. Esto podría llevar a un conflicto con los parientes de Antón, entre los que se encuentran varios tíos y primos. Por otra parte, Antón también es heredero de sus padres, con una fortuna nada despreciable. En cualquier caso, las complicaciones de una posible adopción o las peleas por la misma, quedan para futuras historias.

La destrucción del Nodo también acabó con el Devorador...o no, si el Narrador quiere convertirlo en un adversario recurrente que aguarda su momento. Todavía queda algo de Quintaesencia residual en la zona, lo que podría provocar efectos inesperados. En cualquier caso, si no había ocurrido ya, la explosión termina atrayendo el interés de otros Despertados, lo que podría también atraer rivales por tomar posesión del lugar, y quizás intentar repararlo. En el mundo espiritual, la explosión también ha alterado a los espíritus de la zona, y quizás atraiga a nuevos residentes. Tal vez sea necesario realizar un sellado más permanente, o quizás construir un nuevo Nodo.

Pueden quedar varios cabos sueltos en el aire y distintas posibilidades que sin duda un Narrador diligente sabrá convertir en el inicio de nuevas historias.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación se ofrecen algunos rasgos adicionales sobre los personajes de la Crónica. Sus estadísticas deben considerarse completamente opcionales, y cualquier Narrador debería adaptarlas en función de las necesidades de su historia.

MARIO MOLEZÚN

Mientras otros han mirado hacia las estrellas en busca de inspiración, Mario siempre miró debajo del suelo, buscando misterios y tratando de descubrir tesoros. Con una gran habilidad mecánica, realizó varios cursos de fontanería e ingeniería mecánica antes de Despertar y unirse a los Hijos del Éter, que le dieron el apodo de “Hombre Topo”. Consiguió un trabajo como pocero, lo que le ha permitido acceder a numerosas infraestructuras subterráneas de manera discreta.

Mario es un hombre de unos treinta años, bastante bajito y regordete, con espesa barba y bigote negros. Normalmente va vestido con su mono de trabajo, y lleva unas gafas especiales de Éter adecuadas a su máscara protectora.

Esferas: Cardinal 3, Correspondencia 2, Fuerza 1, Materia 3, Vida 1

Areté: 3

ANTÓN RIVAS

Gran parte de la historia de Antón aparece en el apartado de Trasfondo. Cuando comenzaron los problemas con sus padres se encerró en sí mismo, tratando de pasar desapercibido, y volviéndose más introvertido. El hallazgo del Nodo debajo de la escalera permitió su Despertar, con la ayuda de Rabito, un espíritu rata que se convirtió en su amigo y Familiar, de forma bastante intuitiva. Con la ayuda de Rabito, aprendió a utilizar el Nodo pero en el proceso atrajo a otros espíritus, entre ellos el Devorador. Si sobrevive a la historia, Antón se muestra especialmente interesado por los otros mundos y en el estudio de la magia espiritual.

Antón es un niño de unos doce años, alto y delgado, que tiene una mirada y aspecto serio. Se comporta de forma introvertida, pero aprecia especialmente la amabilidad y que le tomen en serio.

Esferas: Cardinal 2, Correspondencia 1, Espíritu 3, Vida 2

Areté: 3

EL DEVORADOR

Quizás tuvo un nombre en otro tiempo, pero lo perdió tras ser devorado. Fue el dueño del lugar, hasta que algo lo devoró...o quizás fue él quien lo devoró, convirtiéndose en algo nuevo. Finalmente se quedó solo y hambriento, hasta que Antón apareció y lo despertó, y comenzó a recordar. Aquel niño era la llave para salir de su encierro y quiso atraparlo, pero era demasiado listo.

Ahora sigue encerrado en otra jaula más grande y en otro mundo que ya no conoce. Ansía atrapar a Antón y devorarlo para poder recuperar una identidad y explorar este otro mundo...

No tiene una forma fija, aunque puede adoptar temporalmente las formas de las cosas que ha devorado: espíritus de arañas, espíritus de ratas, y también algunos perros, gatos y humanos han pasado a formar parte del Devorador.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 6, Gnosis 10, Esencia 30

Hechizos: Percibir Trochas, Poseer, Materializarse (12 niveles de salud).

Nota: Mientras el Devorador permanezca dentro de la casa, no necesita Materializarse.