

SCELESTI LOS MALDITOS



¡Contempla el Abismo!

Cada mago debe cruzar el Abismo para adquirir el poder Supremo. Esto no es un mero obstáculo iniciática para deshacerse de los indignos, sino un verdadero peligro para la psique del mago, pues no está precisamente vacío. Al sumergirte en sus torrentes, su oscuridad te aferra, empapando tu ropa, tu cuerpo y tu alma. El menor paso en falso en el Abismo puede trastornar tanto a los iluminados, que cualquier sabiduría que transmita estará contaminada con la locura. Así aparecieron los legados colectivamente conocidos como los Scelesti (los Malditos).

Si se pudiera decir que las hordas del Abismo tienen alguna agenda o propósito, éste parecería ser un deseo de reclamar el Mundo Caído en vez de los brillantes reinos del Mundo Supremo que les están vetados. Estas entidades, que languidecen en una especie de no-existencia entre la luz pura de lo Supremo, y la materia burda del Mundo Caído, buscan establecerse en el último. Para lograr esto, una entidad Abisal debe tener algún instrumento mediante el cual instaurar su voluntad en el mundo material. Los Scelesti son tales instrumentos.

Incapaces de emerger en persona por su propio poder, los seres Abisales deben primero darse a conocer a una consciencia Despertada, quien puede hacer real su presencia en el Mundo Caído, escribiendo los nombres impronunciables de tales espíritus por toda la tierra, con letras de terror, sufrimiento y desastre.

Los magos que contemplan demasiado tiempo el Abismo caen presa de la fascinación y el sobrecogimiento, y sus almas son atadas a la locura y la obsesión en las profundas cimas de la irracionalidad. Algunos pueden escapar con cicatrices psíquicas. Otros caen presa de sus propios delirios y deseos. Confundiendo la inmensidad del Abismo como una fuente de conocimiento y fuerza, abandonan todo sentido y toda razón para perderse en el caos sin fin. O se comprometen con las entidades que moran allí dentro, y así consignan sus almas al olvido.

Aquellos que son capaces de mantener lo suficiente de su identidad para contener su locura descubren que el Abismo tiene poder por sí mismo, además de las

hordas de no-seres que acechan en él. Algunos nadan en un océano primordial de plasma caótico, navegando sus corrientes y moldeándolas para sus fines. Otros se pierden en el vacío, con su luz interior engullida en la oscuridad y el silencio. Y otros pueden encontrar reflejos retorcidos de sus ideales supernos en delirios.

Mientras, los nuevos amos de los magos corrompidos los incitan con promesas de gloria mundana y opulencia... una vez que el Mundo Caído haya caído en sus garras, por supuesto. Pero tal cosa no pueden lograrla solos, por lo que la tarea inmediata de los Scelesti es atraer a otros magos a su influjo y llevarlos al borde del Abismo.

Ser uno de los Malditos tiene sus ventajas. En un mundo corrupto, el corruptor experto puede gobernar. A las hordas Abisales no les falta poder, y garantizan porciones de éste a un mago que pueda proporcionarles un punto de apoyo en el Mundo Caído. Y hay legiones de entidades menores, cada una de las cuales puede ser despachada a servir a un Scelestus como esclavo, guardián o familiar.

El condenarse por este camino mágico no es exclusivo de ninguna Senda. Los herederos de este Legado pueden encontrarse practicándolo en cualquier parte de la sociedad mágica, empleando simbolismo arcano y secretismo hermético para ocultar su verdadera naturaleza de sus iguales y del resto del mundo. A veces, cuando un Scelestus es descubierto dentro de una orden, todo su linaje tutorial puede ser borrado de los registros de la orden si no puede determinarse en qué punto un maestro fue corrompido (por ello, los Scelesti, son a veces llamados Nefandi, los Impronunciables, o “aquellos de quienes no se debe hablar”).

Senda Madre: Cualquiera

Apodo: Los Perversos.

Apariencia: No hay una fisonomía propia de los Malditos, pero con el tiempo y con la degeneración de la Sabiduría, la maldición se revela por sí misma, retorciendo el propio Nimbo hacia formas exageradas: depredadoras, deformadas, simplemente bizarras o incluso antinaturalmente bellas.

Trasfondo: Los Malditos pueden provenir de cualquier trasfondo, pero la mayoría suelen tener alguna cicatriz psicológica que una entidad Abisal puede emplear para penetrar en él y retorcer el alma del mago. Tales cicatrices pueden ser causadas por una educación abusiva o negligente, un evento profundamente traumático o una tragedia personal reciente.

Organización: Los magos Malditos que sirven a diferentes entidades Abisales (o a ninguna) raramente tienen contacto entre ellos, de modo que no hay un gran orden social que englobe a todos los magos corruptos. Generalmente hablando, una cábala únicamente de Scelesti podría estar comprometida en su conjunto a un único amo o a un mago Maldito excepcionalmente poderoso. El Abismo no carece por completo de su propia “política” interna, con alianzas y enemistades que se forjan entre sus entidades más poderosas. Las relaciones entre los Scelesti de distintas afiliaciones tienden a reflejar la situación que exista entre sus respectivos patrones.

Oblaciones Sugeridas: Aterrorizar a inocentes; destruir propiedades; incitar a otros a dañar a una persona o a destruir propiedades; canibalismo; asesinato ritual.

Conceptos: Manipuladores y estafadores profesionales; líderes sectarios, dobles agentes, artistas del espectáculo, abogados, diplomáticos, políticos y ejecutivos publicitarios.

Logros

Los siguientes logros son para un tipo de Scelestus, aunque hay Legados corruptos alternativos que emplean otros logros, algunos relacionados con identificar y explotar las debilidades psicológicas de otros.

Todos los logros que vienen a continuación invocan poderes Abisales. Los espíritus afectados pueden corromperse y retorcerse, ganando un punto en Influencia: Corrupción si están expuestos y manipulados por el mago durante un largo periodo de tiempo (al menos una semana). Esta Influencia permite a los Scelesti pervertir las intenciones de las criaturas vivientes.

Primer Logro: Círculo Mágico

Prerrequisitos: Gnosis 3, Espacio 1, Espíritu 2 (primario), Ocultismo 2

El mago puede interactuar físicamente con espíritus en Crepúsculo (aunque no con fantasmas), del mismo modo que el conjuro "Toque Vaporoso" (p. 202). Primero debe crear un "círculo mágico", y sólo puede afectar a los espíritus mientras se encuentre dentro del Círculo (aunque puede afectarles a distancia con magia mientras él permanezca en su círculo). Crear el círculo requiere una acción instantánea (sin necesidad de tirada), y su radio puede igualar los círculos de Espacio del mago.

- 1 metro de radio – 4 metros cuadrados*
- 2 metros de radio – 8 metros cuadrados
- 4 metros de radio – 16 metros cuadrados
- 8 metros de radio – 32 metros cuadrados
- 16 metros de radio – 64 metros cuadrados

* **Nota de Uxas:** *Los cálculos no me cuadran, ni en español ni en inglés. Como el error no es producto (del todo) de una*

mala traducción, sino que viene ya mal del original en inglés, no los he modificado.

Si un mago tiene Espacio 2, puede emplear la carta de área de efecto avanzada (ver p. 103), empleando sus círculos en vez de penalizadores de dados.

Antes de completar el círculo, el mago debe demarcar sus límites externos. El método más común es dibujar una marca con un trozo de tiza o un rotulador en cada uno de los cuatro puntos cardinales, aunque el mago puede del mismo modo poner monedas, tazas de café vacías, latas de refresco o incluso suciedad, si no quiere que sea demasiado evidente que está haciendo algo arcano. Una vez demarcado, el círculo dura hasta una hora. Si dos o más de las cuatro marcas se mueven o se borran, el efecto se cancela hasta que el círculo se establezca de nuevo. Mientras está dentro del círculo, el mago obtiene un efecto similar al hechizo de Espíritu 1 "Habla de los Espíritus" (p.200), permitiéndole ver y hablar con los espíritus cercanos.

Arcano Opcional: Muerte 2

Si el mago también tiene Muerte 2, puede afectar fantasmas del mismo modo en que afecta a los espíritus.

Segundo Logro: Orden Abisal

Prerrequisitos: Gnosis 5, Espíritu 3

Dentro del círculo mágico, el Maldito puede dar órdenes a los espíritus que deben obedecerle, igual que con el hechizo "Controlar Espíritu" (p. 202). Se trata de una acción instantánea, tirando Presencia + Intimidación + Espíritu, resistida por una tirada de Aguante por parte del espíritu. Cada éxito permite al mago dar una orden de complejidad creciente. El mago puede repetir este logro mientras el círculo esté operativo, pero tan sólo puede dar una única orden a un espíritu cada vez. No puede dar

nuevas órdenes al mismo espíritu hasta que la primera orden esté realizada.

Arcano Opcional: Tiempo 3

Si el mago tiene Tiempo 3, puede ordenar a un espíritu que le hable del futuro. El espíritu no conoce el futuro, pero se convierte en un portavoz mediante el cual el mago puede realizar preguntas acerca de lo que va a pasar. Esto es similar al hechizo de Tiempo 3 "Adivinación" (p. 213). El Mago realiza una acción instantánea y puede realizar una pregunta sobre el futuro de un objetivo concreto por cada círculo de Tiempo que tenga. Éste poder tan sólo puede emplearse referente al mismo objetivo una vez cada 24 horas.

Nota de Uxas: *Este documento se ha traducido directamente del inglés, empleándose la traducción española únicamente para consultar ciertos términos concretos (y así evitar incongruencias y confusiones). No obstante, se han indicado las referencias de las páginas según la numeración del libro en español.*

Tercer Logro: Círculo de Sombras

Prerrequisitos: Gnosis 7, Espíritu 4

Desde dentro de su círculo mágico, el mago puede "caminar de lado" a través de la Celosía, del mismo modo que el hechizo de Espíritu 4 "Maestro de los Caminos" (p. 206).

Para cruzarla, se realiza una acción instantánea tirando Presencia + Ocultismo + Espíritu, modificada por la fuerza de la Celosía (p. 229). El mago puede hacer esto tantas veces como quiera, cruzando hacia un lado y hacia el otro, mientras su círculo mágico sea operativo. El Scelesti puede abandonar el círculo, pero debe regresar (o crear uno nuevo) para cruzar otra vez.

Arcano Opcional: Tiempo 4

Si el mago tenía Tiempo 4, puede emplear un espíritu como el portavoz de una profecía mayor, al igual que el hechizo "Profecía" (p. 215) de Tiempo 4. El Scelesti realiza una acción instantánea y puede realizar una pregunta sobre el futuro posible (lo que *puede* ocurrir, en vez de lo que ocurrirá) por círculo de Tiempo. Éste poder tan sólo puede usarse referente al mismo objetivo una vez cada 24 horas.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Heinrich von Murnau

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Mage: The Awakening

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net