

PASADO, PRESENTE Y FUTURO

LECCIONES OLVIDADAS

Por James A. Moore

Lecciones Olvidadas es la primera parte de una historia de tres para **Hombre Lobo: el Apocalipsis**, diseñada para una manada de entre cuatro y seis Garou. Esta primera parte continúa en Peligros Presentes y Choques Futuros. Puedes utilizar las tres partes o adaptarlas de forma independiente.

LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO

Lecciones Olvidadas se remite al pasado lejano, mucho antes de que los europeos llegaran a América. Hace mucho tiempo Gaia ofreció el continente a los menos corruptos de sus hijos. De esta manera los Uktena, los Croatanos y los Wendigo viajaron a través de los yermos helados del Estrecho de Bering y convirtieron América en su hogar.

Aunque la tierra había sido purificada por Gaia durante la Edad de Hielo, muchos engendros del Wyrms habitaban en ella. Pero se encontraban debilitados y cayeron fácilmente bajo las garras de los Garou. Los hombres lobo atraparon a estas criaturas en piedras y las enterraron para que no causaran más daño. Año tras año se realizaron poderosos rituales para asegurarse de que las criaturas permanecieran dormidas. De esta manera no dañarían a los Puros ni a su Parentela.

Con el tiempo los europeos llegaron a América, y trajeron el mal del Wyrms con ellos. Tras muchas batallas los Puros fueron expulsados de sus tierras y obligados a exiliarse al oeste. Muchos de los Puros murieron, los Croatanos fueron destruidos, y en algunos lugares los ritos que mantenían bajo control a los monstruos del Wyrms fueron abandonados.

Desde esa época, Malafaxus, el Caminante del Wyrms ha seguido durmiendo, aunque todavía se encuentra enterrado, recuperando poco a poco su poder en la prisión que los Puros crearon para él. Pero tras varios siglos ha llegado el momento: Malafaxus ha despertado.

La criatura ha sido despertada por una construcción reciente cerca de su lugar de descanso en las cercanías de Utica, al norte de la ciudad de Nueva York. Una subsidiaria de Pentex es la responsable de la construcción "ruidosa." La corporación corrupta conoce la presencia de Malafaxus y está haciendo todo lo posible para asegurarse de que el poderoso esbirro del Wyrms despierte con sus poderes intactos. Con este propósito la corporación ha decidido construir un complejo industrial directamente sobre el lugar de descanso del Caminante del Wyrms.

El Parque Industrial Waltherford promete crear muchos trabajos en la cercana Utica. Los periódicos han publicado una excelente propaganda para que todo el mundo en el estado conozca la construcción del nuevo complejo y las oportunidades que ofrece.

Coincidiendo con estos acontecimientos, muchos Garou Uktena y Wendigo con el Trasfondo: Vida Pasada han comenzado a tener sueños vívidos, visiones de un ejército de fomori surgiendo del suelo. Además, los Garras Rojas locales se encuentran más inquietos de lo normal. La inquietud ha llegado incluso hasta el Clan de la Mano de Gaia. Nadie sabe por qué, pero los Garou están dispuestos a descubrir la causa.

TEMA

Lecciones Olvidadas es un recuerdo de que sólo comprendiendo y respetando nuestro pasado, herencia e historia podemos comprender nuestro presente y futuro.

AMBIENTE

El ambiente de *Lecciones Olvidadas* está lleno de miedo oscuro e irracional. Algo del pasado, algo con una larga memoria y terribles poderes, ha regresado para atormentar el presente. Sea lo que sea, quiere venganza, y los Garou de hoy deben enfrentarse a ese horror.

PARTICIPACIÓN TRIBAL

Si alguno de los personajes pertenece a las tribus Uktena o Wendigo, su participación en esta historia es bastante sencilla. Los ancianos de la tribu Uktena se han estado comunicando con un clan Wendigo al otro lado de la frontera entre Estados Unidos y Canadá. Considerando el gran número de Garou Portadores del Wyrms que habitando en el estado de Nueva York, esta alianza es muy necesaria. Ambas tribus han descubierto un enemigo común que les impulsa a unirse: el Parque Industrial Waltherford. El desarrollo ha comenzado en el ala norte del parque industrial. El lugar de la construcción se encuentra situado en lo que se cree que era un antiguo cementerio de los nativos iroqueses mucho antes

de que los europeos llegaran y conquistaran el territorio (La construcción en el terreno ha sido aprobado gracias a que los políticos bajo la influencia de Pentex y el Wyrn han rechazado las presiones de los grupos de conservación histórica. Los Wendigo y los Uktena quieren que les desvuelvan su territorio. Hasta los Garras Rojas están de acuerdo con su aflicción y se aliarán gustosamente con ellos para evitar cualquier construcción cerca de Utica (Pero lo que todos esos grupos de nativos americanos y los Garou han olvidado es que lo que se encuentra enterrado allí es una criatura del Wyrn, no sus ancestros).

Por su parte los Moradores del Cristal han invertido mucho dinero en la construcción del parque, sin saber que Pentex se encuentra detrás de la inversión. Incluso han prometido oportunidades de trabajo para la Parentela de los Roehuesos. Por lo tanto los Roehuesos apoyan a los Moradores del Cristal. Cualquier interferencia por parte de las tribus de nativos americanos sin duda llamará la atención de los Urrah.

Una de las empresas constructoras del complejo Waltheford es la Compañía de Transporte Larson. Tor Larson es un Pariente de la Camada de Fenris. Su hijo, Kurt Larson, pertenece al Clan del Centinela en el estado de Nueva York. Kurt no es muy paciente, especialmente cuando alguien molesta a su padre. Si alguno de los trabajadores de la construcción resulta herido, la venganza de Kurt será inevitable.

Los Señores de la Sombra también tienen varios negocios en marcha. Planean trasladar el Complejo Industrial Waltheford. De hecho, sus planes van mucho más allá de eso.

Los Caminantes Silenciosos no tienen intereses ni participación en el lugar, pero posiblemente investigarán aunque sólo sea para descubrir qué está armando tanto jaleo.

Los Hijos de Gaia apoyan a los Uktena y Wendigo, pero se niegan a participar con violencia, simplemente creen que debe haber formas mejores de solucionar las cosas. Hacen lo que pueden para que todo el mundo mantenga la calma. Mucha suerte.

INVESTIGACIONES

Es muy posible que los personajes decidan investigar a los inversores del Parque Industrial Waltheford. Se necesita una tirada de Inteligencia + Investigación (dificultad 8) para conseguir algo de información útil. Con tres éxitos se revelan los nombres de varios inversores destacados:

Thomas Waltheford: *Propietario legal del terreno, posee una importante participación en Pentex (aunque las empresas y los agentes de los Moradores del Cristal no han conseguido descubrirlo). También tiene una reputación pública como arqueólogo aficionado. Realmente, Waltheford es un Danzante de la Espiral Negra, pero los personajes tienen que encontrarse con él para descubrirlo; la investigación mundana no puede revelar este secreto.*

Gerald Withersby: *Un inversor destacado con lazos en varias compañías, incluyendo Pentex (sus inversiones múltiples implican que desconoce la verdadera naturaleza de la compañía del Wyrn).*

Andrew Harrison: *Un Señor de la Sombra millonario con mala reputación; se rumorea que tiene conexiones con la mafia.*

Lila Westerly: *Una enriquecida Moradora del Cristal con fuertes lazos con el ayuntamiento de Utica.*

La Fundación Jessica Morrow: *Una pequeña inversión en el proyecto puede rastrearse a la srta. Jessica Morro. Realmente es una vampira con una dirección postal en Chicago. A menos que los personajes tengan contactos en Chicago que conozcan a su población vampírica, no existe forma de descubrir la verdadera naturaleza de Morrow.*

O'Tolley's International Restaurants (una subsidiaria de Pentex): *La cadena de restaurantes de comida rápida quiere exclusividad en los servicios de alimentación del complejo. O'Tolley's es una de las principales empresas de Pentex y puede atraer el interés de los Garou saboteadores.*

Burpsi-Cola Corporation

Varias empresas de crédito

Ramses Enterprises (una subsidiaria de Pentex): *Ramses es una editorial que ha sido contratada para distribuir información y propaganda de Pentex. Otras empresas también han contratado los servicios de Ramses, así que los Garou pueden asumir que es una empresa legítima (y lo es). Sin embargo, Ramses está vinculada a Vesuvius Inc., la principal editorial de Pentex.*

También existen docenas de otros pequeños inversores. Varias de estas empresas participan en los proyectos de Pentex, pero sólo una investigación exhaustiva muestra sus conexiones. Si los personajes buscan esos lazos, pídeles que hagan tiradas extendidas; sólo 10+ éxitos revelan esas conexiones.

ESCENA UNO: CONFLICTO DE INTERESES

La Coalición de Nativos Americanos para la Preservación de los Lugares Sagrados (CNAPLS) ha decidido que la reciente presencia de los medios de comunicación que hablan sobre la creación de

empleos en Utica es una oportunidad demasiado buena para dejarla pasar. El grupo quiere utilizar a los medios para que den voz a sus protestas contra la construcción. Los personajes Uktena o Wendigo pueden estar presentes en las protestas. Los participantes pueden ser nativos americanos, Parientes o Garou.

Algunos manifestantes han ido tan lejos como para situarse en medio del lugar de construcción. Están preparados para que los arresten, esperando detener la destrucción de sus “terrenos sagrados.” Muchos Hijos de Gaia están de acuerdo con los nativos americanos, así que cualquier personaje de esa tribu posiblemente también se encontrará allí. Todo lo que está planeado es una manifestación sencilla y pacífica, una sentada para parar la construcción y permitir que los líderes del CNAPLS hablen.

Thomas WaltheFord es realmente un Danzante de la Espiral Negra al servicio de Pentex, y no le gusta la idea. Ni tampoco a sus ingenuos inversores Moradores del Cristal. La prensa ha sido sobornada. Ningún representante de ninguno de los principales medios de comunicación se encuentra presente.

Paladin Security también se encuentra al servicio de Pentex y los Moradores del Cristal. Los guardias de esta empresa de seguridad han sido contratados para asegurarse de que la construcción sigue según lo planeado. Paladin Security es propiedad de Andrew Harrison, un Señor de la Sombra de la moralidad dudosa. Nadie conoce la verdadera afiliación de WaltheFord.

QUÉ ESTÁ OCURRIENDO REALMENTE

La Liga de las Seis Naciones Iroquesas sabe que el lugar de la construcción es sagrado y debe ser protegido (se lo considera un cementerio nativo). Los miembros de la liga creen que la profanación de ese terreno puede sentar un precedente.

La liga no sabe por qué el terreno es sagrado o simplemente por qué es tan importante. Su significado genera una preocupación y temor entre los Uktena y Wendigo. Hay algo en el lugar que no debe ser molestado. Tristemente, como se ha demostrado una y otra vez al gobierno (incluso los segmentos que no han sido tocados por el WyrM) le preocupan poco los sentimientos o derechos de los nativos americanos. Por supuesto, en el terreno se encuentra la forma del Caminante del WyrM atado en un fetiche. Su momento ha llegado, y a menos que los personajes puedan detener la construcción, la criatura se alzarán. El Don: Sentir al WyrM no tiene efecto sobre Malafaxus en estos momentos, pues se encuentra completamente atrapado por los fetiches de los Uktena. Estos fetiches mantienen su poder completamente a raya, pero también impiden que su poder sea detectado.

DESARROLLO DE LOS EVENTOS

Los guardias de Paladin Security están bien pagados y son empleados de élite de una de las mejores empresas de seguridad. Se les paga por hacer un trabajo y se toman su deber muy en serio. Piden educadamente a los manifestantes que dejen las instalaciones. Si no tienen éxito, llamarán a la policía local. Los guardias de seguridad sólo atacarán si son provocados, pero se defenderán de cualquier amenaza. Los guardias hacen lo que pueden para “expulsar con cuidado a los intrusos de la propiedad.” Están preparados por si hay pelea.

Si se llama a la policía, llegarán en unos diez minutos y comenzarán a cualquier manifestante. Thomas WaltheFord, el Danzante de la Espiral Negra que organiza la construcción en nombre de Pentex, presiona a la policía para que carguen contra los manifestantes. Para salir legalmente de la prisión de Utica, los personajes tendrán que pagar una fianza de 1.000 \$. Si estalla un conflicto en el lugar de la construcción, la fianza puede elevarse hasta 10.000 \$. El principal problema al que se enfrentan los Garou presentes, es que la mayoría de ellos no tienen un asidero legal para quedarse. A ojos de la ley no tienen derecho a interferir con la construcción. Los personajes que sean condenados asumirán penas de multa o de cárcel.

En el caso de que uno o más de los personajes sean Hijos de Gaia, Uktena o Wendigo, su gente terminará enterándose de lo que ocurra en la manifestación (y cualquier disturbio resultante). Si hay problemas y los Parientes de las tribus Uktena y Wendigo son atacados, otros miembros de las tribus acudirán. Y tan pronto como estas tribus hagan acto de presencia, la Camada de Fenris, los Moradores del Cristal, los Roehuesos y los Señores de la Sombra también participarán. En otras palabras, considera que es inevitable la aparición de varias tribus.

Guardias de Paladin Security

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

Habilidades: Alerta 2, Callejeo 2 Esquivar 3, Intimidación 2, Pelea 3, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Investigación 2, Leyes 2

Trasfondos: Aliados 5

Fuerza de Voluntad: 7

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

Equipo: Magnum 357, porra, chaleco antibalas, unas gafas de espejo realmente chulas. Estas gafas “realmente chulas” en realidad son fetiches (Nivel 1, Gnosis 3). Los guardias que llevan las gafas son inmunes al Delirio. Si pierden las gafas, vuelven a ser vulnerables.

ESCENA DOS: EL DESPERTAR

Pasan varios días y a pesar de los mejores esfuerzos de la CNAPLS, la construcción continúa según lo planeado. En el quinto día de trabajo, se encuentra un gran bulto. Es un objeto milagrosamente intacto y envuelto en pieles de oso. Este objeto contiene los restos mortales de Malafaxus.

¿Los miembros de la manada han vigilado el lugar? Si no es así, lo lamentarán.

QUÉ ESTÁ OCURRIENDO REALMENTE

Cada mañana los guardias tienen que expulsar a los miembros de la CNAPLS. Les han advertido que pueden enfrentarse a penas de cárcel si se les vuelve a encontrar dentro de una propiedad privada. La prensa no reacciona a las súplicas de la CNAPLS –los medios de comunicación están distraídos por las noticias en otros lugares.

Mientras continúan las excavaciones y el descubrimiento de los restos del Caminante del Wyrn, los planes de Thomas Waltheford están a punto de tener éxito.

Definitivamente parece que ocurre algo importante. Por primera vez desde que comenzó todo, el hombre que posee legalmente el terreno acude al lugar de la construcción. Tan pronto como el objeto es extraído del suelo, Waltheford hace que lo introduzcan dentro de un furgón blindado y un guarda de Paladín se sube para custodiarlo.

Si la manada ha estado vigilando el lugar de la construcción, los personajes tienen la posibilidad de detener a Waltheford, suponiendo que no hayan sido rechazados por Paladín Security y la policía local (con encuentros adicionales preparados por ti, dependiendo de lo que arriesguen los personajes en la vigilancia).

Si la manada está presente e intenta detener a Waltheford, huye en lugar de luchar. También llama a los guardias de Paladín para que se encarguen del trabajo sucio mientras escapan. Los guardias hacen todo lo que pueden para detener a la manada, utilizando fuerza letal para defenderse si es necesario. Si los personajes siguen a Waltheford después de que haya dejado el lugar, encontrarán los restos del furgón blindado, pero él no está. Tampoco encontrarán al guarda de seguridad ni el objeto de la excavación (consulta la Escena Tres).

Waltheford tiene en su poder los restos del Caminante del Wyrn y se dirige con ellos a la ciudad de Nueva York. Planea reunir a los miembros de su manada y prepararse para la destrucción del Clan del Parque, un lugar de reunión para Garou de diferentes tribus situado en la ciudad. Su plan sólo tiene un pequeño problema: aún tiene que comunicarse con el Caminante del Wyrn.

Waltheford ha actuado bajo la premisa de que como lo ha liberado de su prisión, la criatura le escuchará. Pero Malafaxus el Caminante del Wyrn está completamente loco y no quiere colaborar con nadie. Sólo siente la necesidad de extender su corrupción tanto como pueda. Los fetiches que hace mucho tiempo aprisionaron a Malafaxus han mantenido su poder bajo control hasta cierto punto, pero sin los ritos Uktena que lo mantenían en un sueño continuado, Malafaxus ha despertado. Por lo tanto, aunque los fetiches que aprisionan a la criatura mantienen su fuerza, han sido separados de su “hogar” y son inútiles.

Thomas Waltheford, “Hastoodar”

Raza: Homínido

Auspicio: Philodox

Tribu: Danzantes de la Espiral Negra

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 3 (2/0/3/3), Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 2, Empatía 2, Esquivar 3, Expresión 4, Impulso Primario 3, Intimidación 3, Pelea 4, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 3, Sigilo 3, Supervivencia 2, Enigmas 3, Investigación 3, Leyes 4, Ocultismo 5, Política 4, Rituales 2

Trasfondos: Aliados 5, Recursos 3, Vida Pasada 5

Dones: (1) Olor a Hombre, Persuasión, Resistir Dolor (2) Mirada Aterradora, Rey de las Bestias (3) Furia Hirviente

Rango: 3

Rabia 8, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 8

Ritos: Rito de Contrición, Rito del Talismán Dedicado

Fetiches: Daga Colmillo; Buscador del Nido (Nivel 5, Gnosis 5; el Buscador del Nido es un fetiche de los Danzantes de la Espiral Negra creado específicamente para localizar lugares donde los servidores del Wyrn fueron enterrados por los Puros en la época anterior a la invasión europea de

América. (El portador debe pasar un turno activando el fetiche, gastar un punto de Gnosis y tirar Percepción + Enigmas, dificultad 8, para localizar a un servidor del Wyrm que ha sido enterrado y protegido de la detección).

Imagen: Thomas Walthford es un hombre a principios de los cuarenta. Tiene piel pálida, cabello oscuro y ojos verdes. En forma Homínido mide cerca de dos metros. Lleva gafas de montura dorada y un traje ejecutivo de color gris oscuro. En forma Lupus el pelaje de Walthford es gris oscuros, con manchas de un tono verdoso claro. Mide metro y medio hasta la cruz en esta forma.

Consejos de Interpretación: Odias todo lo que es sagrado para Gaia. Una de tus especialidades es construir edificios inútiles y después convertirlos en Plagas. Casi todos los edificios que has construido han producido enormes beneficios y al mismo tiempo se han terminado convirtiendo en vertederos de residuos tóxicos.

Sobre todo, te encanta humillar a los Garou. La mayoría de los lugares que eliges son localizaciones prístinas y sin tocar por la humanidad. Siempre te aseguras de hacer que la tierra sea tuya como primer paso antes de comenzar la construcción. Por otra parte, tus sustanciosas donaciones a reservas de vida salvaje hacen que parezcas casi un santo ecologista a ojos de la prensa.

Historia: Walthford sufrió el Primer Cambio más tarde que la mayoría de los Garou. Tenía 25 años y ya se había asentado en el mundo de los negocios cuando los Danzantes de la Espiral Negra vinieron a por él. Le enseñaron sus costumbres y filosofía, y él las hizo propias, añadiendo a su habilidad natural para los negocios la estrategia de la corrupción.

Walthford todavía no ha establecido una Colmena propia, pero tiene el apoyo de varios Danzantes de la Espiral Negra. Su manada dejó la Colmena del Pozo Hediondo en los Adirondacks para seguirle. Actualmente sus “compañeros” viven en Manhattan, donde posee varios edificios, incluyendo el edificio Hartsburg, el cuartel general de su compañía. Walthford sólo siente desprecio por la manada de los Saltadores del Abismo en Nueva York y planea apoderarse por la fuerza de su Foso en un futuro próximo.

ESCENA TRES: CAMINANDO CON EL WYRM

Si los personajes persiguen a Walthford cuando se marche con los restos del Caminante del Wyrm, sin duda se sorprenderán al encontrar el furgón blindado a un lado de la carretera, literalmente partido en dos por lo que llevaba en la cámara de seguridad. No existen señales de Walthford, de su guarda o del objeto encontrado en la excavación.

Sin embargo, en la parte de atrás del furgón blindado se encuentran varias viejas pieles de oso hechas pedazos. Estos fetiches son Piedras de Atadura, creadas para mantener a Malafaxus en un profundo sueño, pero ahora su poder se encuentra inerte y sólo puede ser reactivado por un Uktena que conozca el rito necesario.

Para el futuro de esta historia, es importante que los personajes recojan las pieles. Tienen marcas rituales en ellas que indican su importancia; no debería ser un problema que los personajes se las lleven.

Los personajes pueden utilizar las reglas de rastreo que aparecen en el manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis** para seguir el rastro que lleva a los bosques, junto a la carretera que se dirige a Nueva York. Cualquier personaje con el Don: Sentir al Wyrm ahora es capaz de sentir la presencia de algo muy poderoso y corrupto –el Caminante del Wyrm.

Malafaxus, el Caminante del Wyrm

El Caminante del Wyrm es un fomor poderoso, capaz de causar mucho daño a cualquier ser que ataque. Lo peor de todo es que el Caminante del Wyrm es un portal móvil para las Perdiciones, invocando a estas criaturas constantemente y dirigiéndolas para que posean los cuerpos de los seres vivos que se cruzan en su camino.

Hace mucho tiempo el Caminante del Wyrm era un poderoso oso místico. Algunos dicen que era un mago (Los Garou creen que hace mucho tiempo los animales podían adquirir inteligencia y obrar magia). Malafaxus hizo un pacto con el Wyrm, prometiéndole sacrificios regulares mientras pudiera conservar su inteligencia y adquirir la inmortalidad. El Wyrm aceptó el trato, y ambos mantuvieron su palabra durante varios siglos. La forma inmortal de Malafaxus le permitió poseer cuerpos diferentes siempre que su cuerpo envejecía. Su último cuerpo fue el de un Pariete de los Puros. Finalmente Malafaxus detuvo los sacrificios, aunque pensaba continuar con ellos, pero en la arrogancia de su poder, olvidó su deuda con el Wyrm, que se tomó la ofensa personalmente y destruyó el alma de Malafaxus, sustituyendo su mente con un portal a Malfeas, la guarida Umbral del Wyrm. Malafaxus el Caminante del Wyrm ahora es literalmente una conexión de las Perdiciones de Malfeas con el mundo material.

Cuando Malafaxus fue derrotado hace mucho tiempo, el portal se cerró, pero ahora se está abriendo de nuevo. Sin embargo, el proceso es lento, ya que Malafaxus ha estado encerrado durante

siglos, incapaz de utilizar ninguno de sus poderes. En estos momentos la criatura es completamente capaz de causar daño, pero no puede abrir su portal interno con el reino más corrupto de la Umbra.

El Caminante del Wyrn se dirige hacia Nueva York, atraído por la gran población de la ciudad y por un viejo enemigo que se encuentra en ella. La criatura planea abrir su portal tan pronto como llegue a su destino, liberando Perdiciones sobre los habitantes de Nueva York. Por ahora intentará huir de cualquier enemigo, pero posiblemente los Garou terminarán encontrándolo.

El principal problema al que se enfrentan los personajes es que no tienen ni idea de lo que es el Caminante del Wyrn o lo que puede hacer. Malafaxus es una amenaza seria, pero puede ser detenido con algo de trabajo en equipo (por lo menos en esta ocasión). De hecho, la Segunda Parte de esta historia está relacionada con la persecución de Waltheford, la derrota inicial del Caminante del Wyrn debería resolverse pronto.

Como se ha mencionado, el Caminante del Wyrn busca venganza en Nueva York. En algún lugar de la ciudad se encuentra un Uktena que desciende del Garou que dirigió el ataque para aprisionar a Malafaxus hace mucho tiempo. Malafaxus no se detendrá hasta que el Garou conocido como Caza-las-Sombras, descendiente de Engaña-al-Wyrn, esté muerto. Hay lecciones que pueden aprenderse del pasado, y la manada debe buscarlas para salvar el presente.

Nota: Malafaxus se encuentra muy débil; todos los Rasgos entre paréntesis son los que puede utilizar en estos momentos. Si Malafaxus consigue escapar de los personajes recuperará todo su poder en cuestión de días.

Atributos: Fuerza 8, Destreza 4, Resistencia 7, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2 (0), Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 4, Empatía 5, Esquivar 5, Expresión 1, Intimidación 4, Pelea 5, Armas C.C. 3, Sigilo 4, Supervivencia 5, Trato con Animales 1, Enigmas 3, Medicina 3, Ocultismo 5

Trasfondos: Ninguno.

Rabia 10 (5), Gnosis 10 (2), Fuerza de Voluntad 10 (5)

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1,-1,-2,-2,-3,-4,-5,-5, Incapacitado

Poderes fomori: Colmillos y Garras, Inmunidad al Delirio, Miembros Adicionales, Pasaje Umbral (cruzar de lado), Portal (ver descripción), Provocar Frenesí, Toque Infeccioso

Portal: Por dos puntos de Gnosis por escena, el Caminante del Wyrn puede abrir un portal en su interior. La apertura conecta Malfeas con este mundo. El portal sólo es de un sentido y permite a cualquier Perdición con el Hechizo: Posesión entrar en el mundo real a voluntad, sin ningún coste para ella. Las Perdiciones que lleguen al mundo real deben comenzar el proceso de Poseer a un objetivo en tres turnos o volver a la Umbra. Malafaxus no tiene control sobre estas Perdiciones; simplemente sabe que el Wyrn desea que las libere en el mundo. Estas Perdiciones atraviesan el portal al ritmo de una cada dos turnos.

Imagen: El Caminante del Wyrn se manifiesta como un hombre bajo y robusto de largo cabello negro. Se parece al guardia de seguridad que acompañaba a Waltheford en su furgón blindada, pero ahora se encuentra en muy buena forma. Una gran cicatriz en el pecho late con su corazón. Marcas de quemaduras, provocadas por la larga exposición a los poderosos fetiches que ataban al Caminante del Wyrn, recubren su cuerpo. Varias cosas se mueven bajo su pellejo como el cuero, retorciéndose y siseando con cada movimiento de su anfitrión.

ESCENA CUATRO: HUIDA A NUEVA YORK

Los personajes son incapaces de encontrar a Thomas Waltheford, que ha escapado a la Umbra aterrorizado por la monstruosidad que ha liberado. La primera reacción del Caminante del Wyrn fue intentar poseer a Waltheford; se considera con suerte por haber conseguido escapar de la criatura. En su lugar el esbirro del Wyrn terminó poseyendo al desafortunado guardia de seguridad.

Lo que Waltheford no sabe es que ha sido infectado por el Caminante del Wyrn: una parte de su poder ha sido implantada en su interior y está comenzando a crecer. Aunque los Garou derrotan al Caminante del Wyrn “principal”, otro terminará apareciendo (como se discute en la segunda y tercera parte de esta trilogía de aventuras).

Los medios sobrenaturales para rastrear a Waltheford se encuentran con dificultades. Si los personajes utilizan el Rito de la Piedra Buscadora simplemente falla, porque el buscador debe conocer el nombre verdadero del objetivo, el nombre de la Espiral Negra de Waltheford. El Don: Sentido de la Presa tampoco funciona –se utiliza para encontrar comida, no enemigos. Si se utiliza el Don de Ragabash: Olor de la Presa sobre Waltheford se encontrará con la resistencia de la infección del Wyrn de su interior.

Si la manada busca a Waltheford en la Umbra, utiliza las reglas de rastrear del manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**. La dificultad se incrementa en +1 en la Umbra. Sin embargo, finalmente el rastro de Waltheford se desvanece.

Waltheford planea regresar con sus compañeros de manada de Nueva York para conseguir ayuda para conquistar su presa. También planea discutir asuntos pendientes con algunos socios de Pentex.

COMPLICACIONES

Quedan varios cabos sueltos en la conclusión de Lecciones Pasadas. En primer lugar, los inversores del complejo industrial de Waltheford; dos de ellos son Garou con cierto rango y poder en el estado de Nueva York. ¿Qué conexión podrían tener con un lugar donde estaba encerrada una poderosa criatura del Wyrm y qué conexión podrían tener con Pentex?

¿Se detiene la construcción o los inversores continúan con el proyecto del complejo industrial? Sólo porque el principal inversor esté corrompido por el Wyrm no significa que los Uktena y Wendigo hayan ganado la batalla. Tanto los Moradores del Cristal como los Señores de la Sombra han invertido mucho tiempo y dinero en este proyecto. Pero si la manada recomienda encarecidamente que el proyecto se paralice, Andrew Harrison y Lyla Westerly podrían tomarse muy en serio la recomendación.

Y también queda la cuestión de Kurt Larson. Si la construcción se detiene, su padre perderá trabajo y dinero. El terreno queda libre de la criatura del Wyrm que aprisionaba. ¿Por qué debería alguien renunciar a lo que tanto se ha esforzado por conseguir? Posiblemente los Garras Rojas, Uktena y Wendigo vean las cosas de forma diferente.

Además, Thomas Waltheford escapa de los personajes. Sin saberlo lleva la semilla del Caminante del Wyrm y esa semilla crecerá mientras su anfitrión viva.

El Caminante del Wyrm quiere venganza. ¿Quién es el Garou al que busca y cómo puede su vieja rivalidad ayudar a los personajes a terminar con esta criatura corrupta de una vez por todas?

RENOMBRE

El Caminante del Wyrm (o por lo menos esta encarnación) se considera un servidor poderoso del Wyrm para los propósitos de Renombre. Cualquier personaje que haya tenido un papel destacado en detener la construcción en el antiguo cementerio (quizás convenciendo a Westerly y Harrison de que están colaborando en un proyecto de Pentex) conseguirá dos puntos de Sabiduría. Cualquier personaje que prometa conseguirle otro trabajo al padre de Kurt Larson y cumpla su promesa conseguirá un punto de Honor. Cualquier personaje que esté dispuesto a ayudar a los Uktena y Wendigo a detener la construcción y cumpla su promesa conseguirá dos puntos de Honor, dependiendo del papel del personaje para cancelar el proyecto de construcción.

PERSONAJES

KURT LARSON

Raza: Homínido

Auspicio: Galliard

Tribu: Camada de Fenris

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 4 (4/5/5/5), Resistencia 4 (6/7/7/6), Carisma 2, Manipulación 2 (1/1/1), Apariencia 3 (2/0/3/3), Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 3, Empatía 2, Esquivar 3, Expresión 4, Impulso Primario 3, Intimidación 3, Pelea 4, Conducir 4, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Etiqueta 1, Sigilo 3, Supervivencia 2, Enigmas 3, Leyes 2, Rituales 2

Trasfondos: Aliados 5, Tótem (Fenris) 3

Dones: (1) Garras como Cuchillas, Lenguaje Animal, Olor a Hombre (2) Detener la Huida del Cobarde, Interferir Tecnología, (3) Puño de Thor

Rango: 3

Rabia 9, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: Rito de Iniciación, Rito de Apertura del Túmulo

Fetiches: Gran Klaive

Imagen: Kurt Larson es enorme. Mide más de dos metros de altura en forma Homínido y tiene la constitución de un muro de ladrillos. Sus ojos son azules y su pelo es de color rubio claro casi blanco. En forma Lupus el pelaje de Larson es rubio-rojizo y mide metro y medio hasta la cruz.

Consejos de Interpretación: Te gusta una buena discusión y te encanta una buena pelea. Siempre estás dispuesto a utilizar los puños. La mejor forma de hacerte saltar es que alguien te mire con algo menos que el respeto. También eres un cerdo sexista; crees que todas las mujeres deberían estar en casa y embarazadas.

Historia: Larson cambió pronto en su vida y ha formado parte de la Camada de Fenris al norte de Utica durante varios años. Es muy respetado en su tribu. Se muestra protector con su padre y hará lo

que sea para vengar cualquier daño contra su progenitor (como descubrió el anterior jefe de su padre cuando le despidió...)

LILA WESTERLY

Raza: Homínido

Auspicio: Philodox

Tribu: Moradora del Cristal

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 5 (5/6/7/7), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 5 (3/0/5/5), Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 2, Empatía 2, Esquivar 3, Expresión 4, Impulso Primario 3, Intimidación 3, Pelea 4, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 4, Sigilo 3, Supervivencia 2, Enigmas 3, Investigación 2, Leyes 4, Política 4

Trasfondos: Aliados 3, Recursos 5, Vida Pasada 2

Dones: (1) Controlar Máquina Simple, Persuasión, Verdad de Gaia; (2) Olor de la Verdadera Forma, Rey de las Bestias; (3) Controlar Máquina Compleja; (4) Armonización

Rango: 4

Rabia 5, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 9

Ritos: Ninguno

Fetiches: Flautas del Santuario

Imagen: Lila parece una modelo alta de revista y tiene un cabello perfectamente peinado. Sólo lleva las mejores ropas de marca. En forma Lupus tiene un lustroso pelaje de color marrón oscuro. Sus ojos son almendrados.

Consejos de Interpretación: Cada vez que te das la vuelta siempre está uno de esos paletos montunos metiéndose en tus asuntos. Conoces la ley y tus derechos. Garou o no Garou, nadie te dice cómo debes dirigir tu negocio. Tienes el dinero y el poder político para hacerte respetar.

Historia: Lila comenzó su carrera como modelo con diez años. Cuando se produjo su Primer Cambio a los diecisiete, había acumulado mucho dinero, que invirtió con cuidado y multiplicó con los años. Incluso consiguió sacar una carrera en Harvard, convirtiéndose en una abogada corporativa.

ANDREW HARRISON

Raza: Homínido

Auspicio: Theurge

Tribu: Señores de la Sombra

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 4, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 4 (3/0/4/4), Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 4, Empatía 2, Esquivar 3, Expresión 4, Impulso Primario 3, Intimidación 4, Pelea 4, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 4, Conducir 3, Etiqueta 2, Sigilo 5, Supervivencia 4, Enigmas 1, Investigación 4, Leyes 3, Medicina 3

Trasfondos: Aliados 5, Vida Pasada 5

Dones: (1) Aura de Confianza, Lenguaje Espiritual, Olor a Hombre; (2) Armadura de Luna, Mirada Aterradora, Nombrar el Espíritu; (3) Exorcismo, Mirada Paralizante; (4) Fuerza del Dominador

Rango: 4

Rabia 5, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 8

Ritos: Ninguna

Fetiches: Acertijo del Mono, Moneda del Juicio (Nivel 2, Gnosis 2. La Moneda del Juicio es un fetiche sencillo que al lanzarlo permite al usuario saber si una persona miente o dice la verdad. Si sale cara, dice la verdad; si sale cruz, miente. El lanzamiento debe hacerse en presencia del juzgado).

Imagen: Andrew Harrison es un ejemplo perfecto de mafioso. Es un hombre bajo, moreno y mal encarado. Sus trajes están hechos a medida para ocultar los bultos de sus pistolas y sus gafas son de espejo para que nadie adivine en qué está pensando. Fuma cigarrillos turcos de importación y usa mucha colonia.

En forma Lupus su pelaje es negro, con ojos negros y brillantes colmillos blancos. Mide casi un metro de altura hasta la cruz.

Consejos de Interpretación: Sabes que el poder es importante, y nada es tan importante como tener seguridad y poder financiero para que hasta el abogado más hábil se lo piense dos veces antes de demandarte ante un tribunal. Nunca tienes que hacer nada en contra de la ley; para eso están tus esbirros.

Historia: Harrison nació y se crió en Harlem y decidió que existían mejores lugares para vivir. Se dedicó a conseguir seguridad financiera a cualquier coste. Aunque nunca se aliara conscientemente con el Wurm, algunos Garou sospecha que ha invertido a sabiendas en proyectos de Pentex.

PELIGROS PRESENTES

Por James A. Moore

Peligros Presentes continúa la batalla contra una poderosa Perdición, Malafaxus, el Caminante del Wyrn, y Thomas “Hastoodar” Waltheford, un Danzante de la Espiral Negra. Waltheford es responsable de la profanación de un lugar sagrado de los Uktena y los Wendigo, y en consecuencia es responsable de la liberación del Caminante del Wyrn, la Perdición que estaba enterrada allí. Al final de *Lecciones Olvidadas*, los personajes se enfrentaron, y posiblemente destruyeron la forma física de Malafaxus, pero Waltheford consiguió escapar.

En la breve batalla que Waltheford entabló con el Caminante del Wyrn, que había escapado de su control, Waltheford fue sin saberlo infectado por la corrupción de la criatura. Además, varios de los fetiches (las Piedras de Atadura) que habían sido utilizados por los antiguos Garou para aprisionar al Caminante del Wyrn fueron abandonados.

UNA MISIÓN POR DELANTE

Aparte de ser una mala persona, Thomas Waltheford también es un Danzante de la Espiral Negra llamado Hastoodar. Adquirió el terreno donde se encontraba aprisionado el Caminante del Wyrn y exhumó sus restos antes de regresar con la Colmena de Espirales Negros que está formando en la ciudad de Nueva York.

Si investigan, los personajes pueden descubrir que Waltheford posee varios terrenos, muchos de los cuales han sido convertidos en vertederos industriales. Una investigación extensa y detallada termina revelando que Waltheford posee vínculos con Pentex (que es posible que hayan descubierto en *Lecciones Olvidadas*).

Debería quedar claro que los personajes tienen que encontrar a Thomas Waltheford y acabar con sus actividades. Tras derrotar a la primera encarnación del Caminante del Wyrn en *Lecciones Olvidadas*, los Garou pueden ir en busca de Waltheford a Nueva York, hacia donde se dirigía antes de desaparecer.

Para encontrar a Waltheford posiblemente los personajes necesitarán ayuda. Contactar con el Clan del Parque, en Central Park, es una decisión obvia (Toda la información pertinente sobre el clan y sus miembros se encuentra en el manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**)

¿Podrán los Garou encontrar a Hastoodar antes de que el Caminante del Wyrn resurja de nuevo? ¿Podrán capturar a Hastoodar con vida para asegurarse de que derrotan a la Perdición de una vez por todas?

TEMA

La responsabilidad es el tema de *Peligros Presentes*. El enemigo de los personajes, Thomas Waltheford, ha conseguido escapar. Debe ser encontrado y deben aprenderse las lecciones del pasado para destruir al Caminante del Wyrn. Como son responsables indirectos de la presencia de la Perdición, la manada debe derrotarla definitivamente.

AMBIENTE

La ansiedad está en el aire. La manada debe localizar a un Danzante de la Espiral Negra, un enemigo jurado de los Garou, y asegurarse de que no extienda su corrupción. Posiblemente también tenga aliados. Los Garou no sólo tienen que enfrentarse a ellos en territorio desconocido, sino en su propia guarida.

LAS PIEDRAS DE ATADURA

Si los personajes han sido espabilados y han seguido las pistas, posiblemente hayan recogido los fetiches abandonados, las pieles de oso que atrapaban al Caminante del Wyrn. Un Uktena en el clan de los Garou podría explicarles el propósito de los fetiches: fueron creados para retener a Malafaxus indefinidamente, mientras los ritos adecuados fuesen celebrados sobre la forma atrapada de la criatura.

Para volver a atrapar a la Perdición, deben recargarse los fetiches. El ritual de recarga puede ser realizado por un anciano Uktena del clan de los personajes. De hecho, a los personajes se les pide que participen, cada uno gastando un punto de Gnosis en el rito, formando parte del poder de las Piedras de Atadura. Sin embargo, el ritual para atrapar a Malafaxus y acallararlo para siempre sólo es conocido por una anciana Uktena que tal y como el destino ha decidido, se encuentra en Nueva York, pero que también es objetivo de la ira de Malafaxus. Los personajes deben proteger a la anciana el tiempo suficiente para salvarla a ella y a la ciudad. En otras palabras, es la Tercera Parte de la historia.

Por lo que se refiere a las pieles de oso, una serie de pictogramas trazados sobre ellas (que pueden interpretarse con una tirada de Astucia + Enigmas, dificultad 7) les proporciona a los personajes la historia de la Perdición, incluyendo la forma en que fue sometida y aprisionada hace siglos. El anciano Garou Engaña-al-Wyrm recibió su nombre por haber sido el vencedor de Malafaxus y los ancianos Uktena conocen su leyenda. De hecho, una descendiente del héroe –la única descendiente conocida- se encuentra en la ciudad de Nueva York.

Los pictogramas de las pieles de oso también cuentan que el Caminante del Wyrm puede protegerse plantando su “semilla” dentro de los vivos, lo que le permite regresar una y otra vez después de su derrota. De esta forma los personajes pueden temer que Thomas Waltheford ha sido infectado por la Perdición, y si se han enfrentado a ella en la Parte Uno, los Garou también pueden sospechar que los personajes también han sido infectados. Los personajes pueden tener que recibir un Rito de Purificación. Sin embargo, si Waltheford ha sido infectado, los Garou tienen más razones para encontrarlo o enfrentarse de nuevo al Caminante del Wyrm.

Mientras tanto, los ancianos Uktena del clan de los personajes intentan contactar con Caza-las-Sombras, la descendiente de Engaña-al-Wyrm. Los ancianos saben que por herencia y tradición, Caza-las-Sombras tiene el conocimiento para detener al Caminante del Wyrm. Todo lo que necesita son las herramientas del Ritual de Entierro –las Piedras de Atadura- para volver a aprisionar a Malafaxus otra vez.

Si los personajes no pueden encontrar a Hastoodar y detener la propagación de la corrupción del Caminante del Wyrm antes de que la Perdición se manifieste, por lo menos deben entregar las Piedras de Atadura a Caza-las Sombras (y por lo tanto deben llevarse los fetiches en su viaje a Nueva York). Sin embargo, el Caminante del Wyrm también está interesado en Caza-las-Sombras, buscando venganza por su pasado encierro, aunque hayan pasado generaciones. ¿Podrán los personajes mantener a Caza-las-Sombras con vida el tiempo suficiente para detener al Caminante del Wyrm? Esa historia se contará en la Parte Tres.

ESCENA UNO: BIENVENIDOS A NUEVA YORK

Si los Garou son de la zona de Nueva York, existen muchas posibilidades de que pertenezcan al Clan del Parque. Si es así, las relaciones dentro del clan toman precedencia más allá de los contactos y acuerdos que se presentan aquí.

Es más probable que los personajes no sean de Nueva York y no pertenezcan al Clan del Parque. Existen varias formas de que lleguen a Nueva York: a través de la Umbra, caminando, conduciendo o a través de un Puente Lunar.

Una vez en la ciudad, los personajes tendrán que rastrear a Hastoodar (Waltheford) hasta su guarida. (Los personajes con el Don: Olor de la Presa no pueden rastrear automáticamente a Malafaxus porque la Perdición no se ha manifestado del todo. Y para tener éxito en el Rito de la Piedra Buscadora, los personajes deben conocer el nombre de la Espiral Negra de Thomas Waltheford, y en este momento lo desconocen). Aunque Hastoodar está familiarizado con Nueva York es posible que la manada no. Los personajes pueden necesitar un guía. Por una cuestión de cortesía y etiqueta posiblemente deberían visitar el Clan del Parque.

El Clan del Parque es importante en esta historia. Aunque los Garou no se presenten, los miembros del clan los buscarán; algunos miembros del clan alertarán de las idas y venidas de Garou extraños. Fengy en particular (consulta el manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**) sigue a la manada, vigilando con cuidado a los personajes. Fengy informa de cualquier trasgresión a la Madre Larissa, la líder del clan.

Si se le pide educadamente o se le obliga, Fengy ayudará a la manada, pero su ayuda voluntaria es mucho más productiva. Fengy conoce la ciudad como sólo puede hacerlo un Roehuesos: conoce las alcantarillas, las calles y los túneles del metro. Aunque no sabe dónde puede encontrarse Hastoodar, puede seleccionar una serie de lugares probables. Si se le ha obligado a ayudar, guía a la manada por las partes más peligrosas de la ciudad pero no avisa a los Garou de los peligros.

El Clan del Parque está dirigido por Roehuesos, aunque a cualquier Garou que siga sus normas se le permite permanecer en la ciudad. Los Roehuesos se sienten justificados para exigir cierto respeto en su hogar.

Nueva York no es una ciudad amistosa, especialmente en el Mundo de Tinieblas. De día, los fomori acechan en las calles; de noche salen los vampiros. Ninguno de estos grupos es conocido por su tolerancia hacia los Garou, y aunque los Cainitas de la ciudad tienen un pacto de no agresión con los Garou de Nueva York sólo lo respetan hasta donde lo hagan los Garou. Cualquier intento de atacar a los vampiros o de obligarles a ayudar provoca el estallido de nuevas hostilidades. Obviamente, el Clan del Parque rechaza cualquier ataque de los personajes a los vampiros. La manada sólo se encuentra de visita, los miembros del clan deben sobrevivir en Nueva York.

La Madre Larissa da la bienvenida a cualquiera que la visite. Los miembros del clan no han oído hablar de Hastoodar (pero podrían saber algo de Thomas Waltheford). Mientras los personajes respeten las normas del clan, Madre Larissa les ofrece a Fengy como guía en su búsqueda.

Las normas del clan son lo más importante para la Madre Larissa. Cualquiera que las rompa será expulsado de la ciudad. Los personajes que molesten a los vampiros o a los magos tendrán suerte si salen con vida.

Por lo que se refiere a Fengy, carece de una manada propia. Si los personajes se muestran amistosos, pueden sin saberlo, adoptarlo como un nuevo miembro de su manada. A pesar de su nerviosismo y paranoia, Fengy quiere amigos desesperadamente.

ESCENA DOS: LA CAZA DE HASTOODAR

El mayor problema al que se enfrenta la manada en estos momentos es encontrar a Hastoodar en una ciudad de diez millones de persas. Sin duda los personajes sospechan que se encuentra aquí porque se dirigía a la ciudad antes de que Malafaxus se liberara.

Por lo menos los Garou tienen unas pocas pistas que pueden seguir. Thomas Waltheford es el propietario de su propia empresa, y aunque su residencia personal no aparece, la subsidiaria de Pentex tiene una dirección y un número de teléfono.

Waltheford Land Development Inc. se encuentra en las páginas amarillas. Su sede central se encuentra en Fifth Avenue, en el edificio Hartsburg junto a Central Park. El edificio está abierto en horario de oficina.

El propio Waltheford no se encuentra en el edificio. Los únicos objetos presentes en su oficina personal en el quinto piso son un escritorio solitario, un ordenador, un teléfono y un contestador. No tiene mensajes. Un poco de trabajo de detective en el ordenador proporciona algunas pistas.

Una tirada de Inteligencia + Informática (dificultad 6, se necesitan tres éxitos) permite a los personajes acceder a todos los archivos del ordenador. Los archivos consisten en gran parte en contratos empresariales; un archivo tiene varias direcciones. Aunque la dirección de Waltheford no se encuentra en el listado, hay direcciones vinculadas a nombres muy raros: Guillorco, Prohibandr y Feto. Una sencilla tirada de Astucia + Enigmas (dificultad 6) permite a los personajes darse cuenta de que podrían ser nombres de aliados, quizás incluso Danzantes de la Espiral Negra (y lo son).

Los tres nombres tienen direcciones distintas, pero las tres se encuentran en el barrio de Nueva York conocido como "La cocina del infierno". Si Fengy acompaña a la manada, interviene para decir que sabe dónde se encuentra cada una. Incluso se ofrece voluntario a mostrarles el camino. Cada apartamento señalado en la lista parece ocupado, pero actualmente se encuentran vacíos. Todos los Danzantes de la Espiral Negra se encuentran en la Colmena.

Los Garou con recursos pueden entrar en otras oficinas del edificio. Los archivos principales de la empresa muestran la dirección de Waltheford. Su hogar se encuentra en Utica, no lejos de donde fue exhumado el Caminante del Wyrms.

Es posible que los personajes decidan volver a Utica para enfrentarse con Waltheford. Si lo hacen, perderán un tiempo valioso. Waltheford tiene su casa allí, pero hace tiempo que no se pasa (Waltheford ha estado ocupado en Nueva York para reunir a su Colmena y haciendo planes para el futuro).

LA COLMENA DE LA COCINA DEL INFIERNO

La Cocina del Infierno es un lugar vil y decrepito, habitado por marginados y desesperados. Muchos edificios se encuentran en ruinas y en condiciones indignas para vivir, pero de todas formas muchos sin techo acuden a ellos en busca de refugio.

Éste es el lugar donde Hastoodar y su grupo han decidido instalar su Colmena (realmente son más bien una manada, pero la ambición de Hastoodar requiere más prestigio). Aunque el lugar todavía no es una verdadera Colmena, algunas Perdiciones ya han acudido y se han instalado en el lugar. La desolación de la Cocina del Infierno, junto con la desesperación de sus habitantes, resulta muy atractiva para el Wyrms. Por lo tanto, las Perdiciones hacen todo lo que pueden para ayudar a los Danzantes de la Espiral Negra que han reclamado el lugar. Hastoodar y su manada escindida de la Colmena del Pozo Hediondo planean convertir la Cocina del Infierno en su propio territorio.

En estos momentos los vampiros invaden la zona de noche, en busca de víctimas y traficando con drogas. Hastoodar les presta poca atención, y a su vez, las sanguijuelas no hacen caso de la Colmena. Hastoodar no necesita vender drogas y sólo le importa extender la corrupción del Wyrms. Por lo que a él se refiere, los vampiros sólo le ayudan sin saberlo, y los compañeros de Hastoodar han ido tan lejos como para proteger a algunos de los vampiros locales.

La Colmena de Hastoodar se encuentra bajo las alcantarillas, en la sección de un túnel del metro abandonado. Es muy difícil conseguir mapas precisos de esos túneles abandonados, si es que existen.

Fengy sugiere que es probable que Hastoodar se haya ocultado en los túneles. Por suerte, sabe dónde se encuentran y las mejores formas de entrar en ellos. Los Danzantes de la Espiral Negra utilizan una entrada secreta que lleva a su Boun en la Cocina del Infierno.

Un túnel del metro olvidado lleva hasta Manhattan y ofrece acceso al Clan del Parque y al túmulo Garou situado allí. Hastoodar conoce la existencia del túmulo desde hace tiempo y ha estado ocupado planeando la mejor forma de corromperlo desde el interior. Lo único que lo ha detenido ha sido el temor a las represalias de los Garou. Todavía no ha conseguido descubrir el número de Garou que utilizan el túmulo, y no quiere hacer su jugada demasiado pronto.

Incluso sin la ayuda de Fengy, los personajes pueden deducir que Hastoodar se ha ocultado bajo tierra utilizando el Don: Sentir al Wyrn, pero deben encontrarse en la Cocina del Infierno para que el Don sea lo bastante sensitivo.

Los Garou sin los Dones apropiados deben encontrar el rastro del Danzante de la Espiral Negra y seguirlo hasta la Colmena (consulta las reglas de rastreo en el manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**). Se necesita una tirada extendida de cinco éxitos contra una dificultad de 6. Los personajes pueden hacer tantos intentos como quieran. Cada tirada representa treinta minutos de búsqueda. Cuando consigan cinco éxitos, los personajes siguen el rastro de los Danzantes de la Espiral Negra de la Cocina del Infierno hasta el perímetro de su Colmena subterránea.

Llegar con seguridad a la Colmena no resulta fácil. El peligro acecha, especialmente de noche. De día varios ghouls del Sabbat vigilan los túneles, y de noche los Garou pueden encontrarse con los vampiros del Sabbat. Las estadísticas pueden encontrarse en el manual básico.

Aunque Hastoodar y sus seguidores son peligrosos y difíciles de encontrar, no son invulnerables. La formación de su Colmena los ha puesto en oposición directa con la Colmena de los Saltadores del Abismo, otro grupo de Danzantes de la Espiral Negra que consideran la ciudad de Nueva York como propia. Aunque los personajes no puedan derrotar a la Colmena de la Cocina del Infierno, sólo es cuestión de tiempo que los Saltadores del Abismo descubran a sus rivales.

Los Garou pueden intentar contactar con los Saltadores para que les ayuden a destruir la manada de Hastoodar. Aunque los personajes no puedan convencerlos de que les ayuden, los miembros de la Colmena de la Cocina del Infierno y los personajes serán considerados enemigos que destruir, corromper y absorber en los Saltadores. Aunque los Danzantes de la Cocina del Infierno les superen en número, es posible que a los personajes les vaya mucho mejor solos.

ENFRENTARSE A HASTOODAR

La Cocina del Infierno se encuentra débilmente protegida. A unos doscientos metros del cubil se encuentra un Kalus colocado por Hastoodar. La criatura proyecta pensamientos corruptos sobre los intrusos, esperando distraerlos. Cuando los Garou llegan al Kalus, proyecta pensamientos de frustración y furia. Puedes elegir al objetivo, pero hazlo sobre alguien que pueda volverse contra sus compañeros o por lo menos que tenga intereses propios, desviando al grupo de su propósito.

Uno de los miembros de la colmena, Guillorco, también se encuentra de guardia. Cada personaje que espere burlar su vigilancia debe conseguir al menos cinco éxitos acumulados en una tirada de Destreza + Sigilo contra una dificultad de 7. Se hace una tirada cada turno a medida que el personaje se acerca. Un fallo indica que el personaje hace un poco de ruido. Después de un total de tres fallos, se ha hecho suficiente ruido para que Guillorco alerte de la presencia de intrusos.

Si Guillorco descubre la presencia de los Garou cuando éstos ya se encuentran encima de él, luchará, esperando escapar para advertir a sus compañeros. Si es alertado pronto, intenta espiar al grupo y determinar su fuerza antes de alertar a los demás.

Si los personajes tienen suerte consiguen escurrirse en la Colmena y sorprender a los cuatro Danzantes de la Espiral Negra. Si han sido alertados estarán preparados para luchar, y se enfrentarán con los personajes de acuerdo con sus personalidades.

El propio Hastoodar se ha refugiado en la Colmena desde su regreso de Utica. Sin el Caminante del Wyrn en su poder –de hecho, después de ser atacado por él– se está recuperando y planeando su siguiente movimiento. La semilla del Wyrn contenida en su interior continúa creciendo, y Hastoodar se siente enfermo, pero asume que su condición es debilidad producida por el ataque del Caminante del Wyrn. No sabe lo que le va a ocurrir.

Si la lucha se decanta a favor de los Danzantes de la Espiral Negra, deciden capturar a los Garou en lugar de matarlos. Hastoodar quiere reclutar tantos miembros para su Colmena como pueda y quiere que el Wyrn corrompa a los personajes. Por desgracia para él, el Caminante del Wyrn hace su movimiento antes de que nadie resulte corrompido.

Los Danzantes no están nada organizados. Suelen luchar entre ellos y actúan de forma independiente. Es su mayor debilidad, que los personajes pueden utilizar, quizás atrayendo a alguno de ellos para que caigan en trampas y enfrentamientos que no pueden ganar. Si la lucha se decanta a favor de los personajes, tienen la oportunidad de vengar a Gaia antes de que el infierno se desate. (Si Hastoodar se encuentra gravemente herido debido a la lucha contra los personajes, manténlo vivo, aunque sólo sea apenas, para que el Caminante del Wyrm pueda hacer su jugada).

Cuando uno de los dos bandos parece cerca de la victoria, el Caminante del Wyrm actúa. De repente Hastoodar se retuerce y contorsiona agónicamente. Su piel se estira de forma imposible y antinatural. De repente, la piel de su pecho estalla, derramando sangre y carne por todas partes, dejando un gran agujero en su caja torácica. De las profundidades de esa grotesca cavidad surge una luz pálida y surge la primera de las Perdiciones del Caminante del Wyrm.

Estas Perdiciones son en gran parte Scraggs y Kalus, pero deberían ser suficientes para distraer a los Garou el tiempo suficiente para que el Caminante del Wyrm actúe por su cuenta. Una Perdición podría utilizar el Hechizo: Provocar Frenesí. Si los personajes afectados deciden entrar en modo berserker, deben luchar contra las Perdiciones que se encuentran ante ellos. Si eligen el Frenesí de Zorro, huirán de la horrible escena. No es sorprendente que los Danzantes de la Espiral Negra que sobrevivan o permanezcan conscientes huyan del renacido Caminante del Wyrm tan pronto como Hastoodar desaparezca.

Al final, es importante que el Caminante del Wyrm huya, pero los personajes pueden capturar o matar a los restantes Danzantes de la Espiral Negra.

COMPLICACIONES

Los personajes tienen trabajo ante ellos. El Caminante del Wyrm ha vuelto ha vuelto y tiene que ser derrotado de nuevo. En esta ocasión, los personajes pueden darse cuenta de que la criatura tiene algún propósito, porque ha acudido a Nueva York en lugar de manifestarse antes. ¿Cuál es su propósito y cómo pueden detenerla?

Aunque pueden haber derrotado a la Colmena de la Cocina del Infierno, los personajes deben decidir qué es lo que hacen con cualquier oponente derrotado. Si los llevan al túmulo del Clan del Parque, los Garou puede debatir qué harán con los Danzantes de la Espiral Negra (aunque la mayoría quieren acabar con ellos).

¿Tratarán los Danzantes supervivientes de atraer a los personajes a la seducción del Wyrm? ¿Corromperán a los Garou del Clan del Parque y conseguirán escapar?

Si los miembros de la Colmena de la Cocina del Infierno escapan, ¿intentarán vengarse de los personajes? Si causan daños en la ciudad y atraen la atención de los Garou de Nueva York ¿serán los personajes culpados por crear problemas?

Choques Futuros, la tercera parte de esta serie de aventuras, prepara el escenario de la confrontación final de los Garou con el Caminante del Wyrm. Deben perseguirlo antes de que descubra y mata a quien considera su antiguo enemigo, una Garou solitaria que tiene el conocimiento necesario para derrotar a Malafaxus de una vez por todas.

RENOMBRE

Para los propósitos de Renombre, Hastoodar es un servidor poderoso del Wyrm, mientras que sus compañeros de Colmena son de poder medio. Alertar al Clan del Parque de cualquiera amenaza contra su túmulo proporciona a los personajes un punto de Honor o Sabiduría (asumiendo que puedan demostrar sus avisos).

PERSONAJES

THOMAS WALTHERFORD, “HASTOODAR”

Consulta sus estadísticas en la Primera Parte, *Lecciones Olvidadas*.

GUILLORCO

Raza: Metis

Auspicio: Ahroun

Tribu: Danzantes de la Espiral Negra

Atributos: Fuerza 5 (7/9/6/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 3 (5/6/6/5) Carisma 1, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 4, Empatía 3, Esquivar 1, Expresión 1, Impulso Primario 1, Intimidación 5, Pelea 2, Armas C.C. 4, Armas de Fuego 3, Conducir 3, Sigilo 2, Supervivencia 4, Enigma 1, Investigación 3

Trasfondos: Aliados 5, Recursos 1, Vida Pasada 1

Dones: (1) Crear Elemento, Persuasión, Resistir Dolor

Rango: 1

Rabia 7, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 5

Ritos: Ninguno

Fetiches: Ninguno

Imagen: Guillorco es un Garou de aspecto brutal. Su pelaje blanco es verdoso en algunos lugares, y tiene un tercer ojo ciego en su mejilla izquierda. Guillorco sólo mide poco más de dos metros en su forma Crinos, pero compensa su tamaño procurando situarse en lugares elevados cuando tiene la oportunidad.

Consejos de Interpretación: Sabes que eres inferior a la mayoría de los demás Garou, pero nunca le dices que no a una buena pelea. Tu mejor defensa es una buena ofensiva, y haces lo que puedes por demostrar tu valentía esperando que los demás te respalden.

Historia: Guillorco fue abandonado en los bosques de las Montañas Adirondacks, y los Danzantes de la Espiral Negra lo encontraron. Hasta un Metis resulta un guerrero útil contra los amantes de Gaia.

PROHIBANDR

Raza: Homínido

Auspicio: Ragabash

Tribu: Danzante de la Espiral Negra

Atributos: Fuerza 2 (4/6/5/4), Destreza 5 (5/6/7/7), Resistencia 4 (6/7/7/6), Carisma 3, Manipulación 5 (4/2/2/2), Apariencia 4 (3/0/4/4), Percepción 2, Ineligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Callejeo 2, Empatía 4, Esquivar 5, Expresión 5, Intimidación 1, Pelea 2, Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Etiqueta 5, Sigilo 5, Supervivencia 5, Enigmas 3, Investigación 4, Política 4, Rituales 3

Trasfondos: Contactos 3, Parentela 4

Dones: (1) Ojo Nublado, Persuasión, Resistir Dolor; (2) Bendita Ignorancia, Interferir Tecnología

Rango: 2

Rabia 4, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 5

Ritos: Rito de Contrición

Fetiches: Colmillo de Locura (Nivel 4, Gnosis 4). El Colmillo de Locura permite a Prohibandr utilizar el Don de los Danzantes de la Espiral Negra: Furia Rabiosa. Esta daga también causa daño agravado.

Imagen: Prohibandr es un Danzante de la Espiral Negra muy atractivo con ojos azules claros y pelo rubio. Siempre sonríe educadamente y con una mirada de lástima, como si de verdad no tuviera intención de causarle daño a nadie, pero tuviera que hacerlo para estar junto a sus compañeros. Hasta en las alcantarillas más sucias y oscuras, Prohibandr insiste en vestirse como un espadachín.

Consejos de Interpretación: Ataca siempre primero a los hombres, mostrando una arrogancia condescendiente hacia el "bello sexo." Recuerda que antes o después te despertarás y todo esto se terminará. Mientras tanto, estaría mal maltratar a una dama. Escuchas a Hastoodar simplemente porque te parece más interesante asociarte con él que con los demás Danzantes de la Colmena del Pozo Hediondo.

Historia: Prohibandr no tenía ni idea de que era un Danzante de la Espiral Negra hasta que fue secuestrado por la Colmena del Pozo Hediondo. Creció leyendo novelas de acción y fantasía, y está convencido de que su existencia actual sólo es un mal sueño, del que espera despertar algún día. Cuando bailó la Danza de la Espiral Negra quedó traumatizado y con la necesidad imperiosa de negar la realidad, y lucha con cualquiera que intente demostrarle que está equivocado.

FETO

Raza: Lupus

Auspicio: Philodox

Tribu: Danzantes de la Espiral Negra

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/5), Destreza 5 (6/7/6/6), Resistencia 5 (6/8/8/7), Carisma 2, Manipulación 1 (1/0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0/1), Percepción 5, Inteligencia 1, Astucia 5

Habilidades: Alerta 5, Empatía 4, Esquivar 1, Expresión 4, Impulso Primario 5, Intimidación 5, Pelea 3, Armas C.C. 4, Sigilo 5, Supervivencia 5

Trasfondos: Aliados 5, Pura Raza 4, Vida Pasada 2, Tótem 1

Dones: (1) Olor de la Verdadera Forma, Salto del Canguro, Sentido de la Presa; (2) Llamada al Deber, Sentir lo Sobrenatural

Rango: 2

Rabia 6, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 2

Ritos: Bautismo de Fuego, Rito de Conversión

Fetiches: Ninguno

Imagen: Un lobo negro con dientes rotos y que gruñe constantemente. Feto es tan agradable de contemplar como un perro rabioso. Sus ojos están ligeramente estrábicos e inyectados en sangre. Su pelaje está manchado, pues ha vivido en la inmundicia durante mucho tiempo. Su hedor es suficientemente intenso como para provocar arcadas a la mayoría de los Garou.

Consejos de Interpretación: Mátales. Si no son de la Colmena, son el enemigo. Si son humanos, son el enemigo. Si se pueden comer, son el enemigo. Ládrales si se meten en tu territorio y si no te hacen caso y se largan, arráncales la garganta y lame su sangre.

Historia: El Primer Cambio de Feto fue inesperado, y su traumática transformación lo volvió loco. Tras pasar casi un año como Lunático, Feto fue atrapado por los Danzantes de la Espiral Negra y obligado a bailar la Espiral. Desde entonces ha aprendido a disfrutar de su locura y a reconocer que su poder es un don, no una maldición.

MALAFAXUS, EL CAMINANTE DEL WYRM

Malafaxus debería conseguir huir al final de la historia, para reaparecer en el enfrentamiento final de la tercera parte. Si necesitas las estadísticas de Malafaxus, remítete a la parte uno. Se siguen utilizando las estadísticas entre paréntesis porque acaba de renacer y no se encuentra en plenas facultades.

CHOQUES FUTUROS

Por James A. Moore

QUÉ HA OCURRIDO ANTES

Choques Futuros continúa la batalla contra Malafaxus, el Caminante del Wyrn, la Perdición que ahora posee el cuerpo de Thomas “Hastoodar” Waltheford. Waltheford es el Danzante de la Espiral Negra que escapó de los personajes en *Lecciones Olvidadas* y fue acorralado en *Peligros Presentes* en su cubil en los túneles abandonados del metro de Nueva York. Waltheford fue infectado por el Caminante del Wyrn y fue completamente poseído mientras los personajes se enfrentaban a él y a sus compañeros de la Espiral Negra.

Al final del último episodio, el Caminante del Wyrn se manifestó en el interior de Hastoodar y se apoderó de su cuerpo, actuando como un canal para las Perdiciones de la Umbra y este mundo. Como sabemos, Waltheford murió y ya no existe.

Tras dejar a los personajes enfrentándose con las Perdiciones que había invocado, el renacido Caminante del Wyrn sigue sus propios planes en la ciudad de Nueva York. En concreto busca a la descendiente de Engaña-al-Wyrn, un antiguo enemigo que lo atrapó bajo tierra hace mucho tiempo. Por desgracia, el objetivo del Caminante del Wyrn también es el Garou que los personajes tienen que encontrar, porque sabe cómo deshacerse de Malafaxus de una vez por todas. Todo lo que los personajes tienen que hacer es encontrar a Caza-las-Sombras, antes de que el Caminante del Wyrn lo haga.

Malafaxus es una amenaza seria y debe ser detenido antes de que traiga la ruina sobre Gaia. La única forma de segura de derrotar al Caminante del Wyrn es mantener su cuerpo actual vivo. Si el cuerpo de Waltheford es destruido, Malafaxus simplemente buscará uno nuevo que poseer. Los personajes deben acabar con la Perdición como espíritu.

TEMA

El tema de *Choques Futuros* es de salvación, específicamente del Wyrn. Malafaxus es capaz de provocar una destrucción inmensa. Derrotando a Malafaxus los personajes no sólo se salvan a sí mismos, sino también a sus compañeros y a la propia Gaia.

AMBIENTE

La desesperación impulsa a los Garou en su búsqueda. Corren en una carrera contra el tiempo mientras se esfuerzan en proteger a la Garou solitaria que sabe cómo derrotar al Caminante del Wyrn. Los personajes no están siendo altruistas, pues posiblemente también tienen que salvarse a sí mismos.

ESCENA UNO: TRAS LAS HUELLAS DEL WYRM

Los personajes han visto días mejores. Se han enfrentado con una manada de Danzantes de la Espiral Negra, pero Malafaxus vuelve a ser libre. Los Uktena del clan de los personajes les han dicho que contacten con Caza-las-Sombras y consigan su ayuda. Sin embargo, eso sólo sería necesario si los personajes no pueden impedir que Malafaxus renazca. Ahora que la Perdición ha vuelto, los personajes deben encontrar a la anciana Uktena, ¿pero dónde está y hacia dónde se dirige el Caminante del WyrM?

En estos momentos los personajes posiblemente tengan pocas elecciones salvo seguir al Caminante del WyrM y esperar ganar tiempo para que Caza-las-Sombras pueda actuar.

Rastrear a Malafaxus en la ciudad de Nueva York no es tarea fácil. Se necesitan cinco éxitos acumulados contra una dificultad de 7 (Utiliza las reglas de rastreo del manual básico de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**). Se realiza una tirada de rastrear cada treinta minutos buscando y siguiendo el rastro de la Perdición.

El Don: Olor de la Presa y el Rito de la Piedra Buscadora también pueden utilizarse para rastrear a Malafaxus. Proporcionan resultados más inmediatos que el rastreo y acerca a los personajes a la Perdición, pero los personajes no conseguirán atraparla hasta que todos estén en la Umbra. Recuerda además que los personajes deben conocer el nombre de Malafaxus para utilizar el Rito de la Piedra Buscadora (pueden haber descubierto el nombre de la Perdición interpretando los pictogramas de las pieles de oso que fueron utilizadas para atrapar al Caminante del WyrM).

En una ironía del destino, Malafaxus también está intentando encontrar a la descendiente de Engaña-al-WyrM, pues cree –y correctamente- que Caza-las-Sombras conoce el Rito de Entierro que puede aprisionarle. Sin embargo, sin las Piedras de Atadura (que los personajes debieron recuperar en la primera parte), el Rito de Entierro es inútil. Malafaxus quiere vengarse de Engaña-al-WyrM, sin importarle que Caza-las-Sombras sea una descendiente lejana.

La persecución lleva a los personajes hacia el norte, casi hasta un extremo de la isla de Manhattan. Allí el rastro desaparece de repente en un callejón que parece ser el hogar improvisado de un sin techo. Se trata del hogar en el mundo físico de Caza-las-Sombras. Ha salido de su reserva nativa para estudiar leyendas urbanas y vive en la calle para aprender las verdades básicas de la vida en la ciudad.

La caja de cartón que era el hogar de Caza-las-Sombras ha sido destrozada y sus “posesiones” han sido esparcidas por todas partes. No cuesta mucho darse cuenta de que Malafaxus es el responsable.

Entre los objetos esparcidos se encuentra una garra de pájaro. Los personajes Theurge pueden reconocer su significado con una tirada de Inteligencia + Rituales, dificultad 5. De otra manera los personajes pueden simplemente fijarse porque parece fuera de lugar. Caza-las-Sombras vinculó un espíritu mensajero a este amuleto, para informar a los personajes de sus intenciones. El personaje que toque la garra de repente siente una voz mental que le dice: “Os espero en el lugar de descanso de la bestia, más allá del velo. Detened su llegada hasta que terminen los preparativos, porque me persigue con furia. Pensad en mi Gran Padre y adiós.”

Un par de pistas –el repentino final del rastro de Malafaxus y la supuesta localización de Caza-las-Sombras- deberían indicar que los dos se encuentran en la Umbra y que los personajes deberían continuar su persecución allí. Su destino final debería ser el reflejo Umbral del Parque Industrial Waltheford, el lugar de la construcción donde Malafaxus fue enterrado y posteriormente exhumado.

La Celosía en la ciudad es de puntuación 8. Una vez entren en la Umbra de Nueva York, los personajes se encontrarán en territorio desconocido. En la segunda parte de esta historia los personajes pueden haber buscado la ayuda del Clan del Parque y disponer de la ayuda del Roehuesos Fengy como guía. Sin embargo, Fengy posiblemente huyó cuando los personajes se enfrentaron a los Danzantes de la Espiral Negra o al propio Malafaxus. Por lo tanto *Choques Futuros* asume que los personajes carecen de guía en la ciudad o en su reflejo Umbral.

EL PAISAJE UMBRAL DE NUEVA YORK

Con la excepción del Clan del Parque, el paisaje Umbral de la ciudad es un foso sucio de corrupción. Perdiciones de todas las formas y tamaños acechan, y los Garou deberían procurar evitar los conflictos. Mientras los personajes estén tranquilos, las Perdiciones no les harán caso. Las Perdiciones más comunes son Scraggs, Psicomaquias y Kalus, pero también hay muchos Hijos de la Plaga en los alrededores.

Además de las Perdiciones, los hijos de la Tejedora acechan en este lugar de la Umbra, cumpliendo la voluntad de su ama, y manteniendo su dominio sobre la ciudad. Es más probable que los Garou tengan problemas con los servidores de la Tejedora, ya que tratan de proteger su dominio del Kaos. Sin embargo, los Moradores del Cristal pueden tratar con estos espíritus estáticos, utilizando Dones para que les dejen pasar en paz.

La Umbra de Nueva York está compuesta de construcciones amenazantes cubiertas por las telarañas de la Tejedora. Los edificios espirituales están situados cerca de sus localizaciones en el mundo físico. El cielo de la “ciudad” es oscuro, iluminado tan sólo por fogonazos de luz provocados por los elementales de la electricidad que surcan el aire, siguiendo cualquier camino que les atraiga.

El Caminante del Wyrm se dirige fuera de la ciudad en busca de Caza-las-Sombras y avanza hacia el lugar de la construcción en la Umbra cerca de Utica.

La dificultad para rastrear a Malafaxus en la Umbra es de 8, y se necesitan cinco éxitos acumulados (una tirada por cada hora de búsqueda y rastreo) para localizar a la criatura. Por supuesto, si los personajes conocen la Umbra del camino que lleva a Utica, pueden ser capaces de localizar a Malafaxus sin rastrearlo. Sin embargo, la Umbra está llena de peligros y pueden desviar a los personajes de su objetivo.

Cuando los personajes alcancen a Malafaxus, se encontrarán fuera de la ciudad, en un lugar con más espíritus que Perdiciones. La Umbra refleja más granjas que altos edificios de hormigón y acero. La manada se encuentra más cerca del territorio de Gaia, pero la urgencia de la misión de la manada se hace más presente. El Caminante del Wyrm ya no es una amenaza en medio de un lugar ya desolado y corrupto. En este lugar amenaza los dominios de Gaia y preservados por los humanos que cuidan la Tierra. Mientras en la ciudad los Hijos de la Plaga eran dominantes, aquí predominan los Naturae, aunque se encuentren vulnerables a la corrupción del Wyrm. La Celosía sólo tiene una puntuación de 5, pero eso podría cambiar si los personajes no son capaces de derrotar a la Perdición.

ESCENA DOS: LA CAZA DEL WYRM

Antes o después los personajes terminarán interceptando a Malafaxus. ¿Pero cómo se enfrentan a él? Los personajes saben que tocar a la Perdición es peligroso, porque pueden quedar infectados por el Wyrm y permitir que Malafaxus renazca en otro cuerpo (Aunque el Rito de Purificación purifica a los infectados). Los personajes disponen de muy pocas armas efectivas en su persecución Umbral del Caminante del Wyrm. Aunque las tuvieran, la criatura ha tenido tiempo de recuperar todo su poder, revigorizada por su misión de venganza. Y además, matarlo sólo permite que la Perdición se reforme en otro cuerpo que puede haber infectado en otro lugar. Además, los personajes tienen que dar tiempo a Caza-las-Sombras para que prepare el Rito de Entierro. Los Garou tienen que ganar tiempo y evitar que Malafaxus llegue a su destino antes de que la Theurge Uktena esté lista. ¿Cuándo ocurrirá? No hay forma de saberlo. Los personajes sólo tienen que hacerlo lo mejor que puedan.

Si los personajes piensan en el mensaje de Caza-las-Sombras, puede ocurrírseles utilizar el engaño y el ingenio, como hizo el anciano Engaña-al-Wyrm cuando aprisionó por primera vez a la Perdición. Si los personajes siguen el consejo de Caza-las-Sombras, conseguirán puntos de Sabiduría.

Los personajes Ragabash de la manada deberían sentirse como peces en el agua jugando con Malafaxus, y deberían animar a los jugadores a ser creativos en sus engaños.

La ubicación actual de los personajes en la Umbra está habitada por Perdiciones y espíritus. Los personajes Theurge pueden utilizar el Don: Lenguaje Espiritual para solicitar ayuda de los espíritus locales.

Si un personaje de la manada es un Uktena o simplemente se hace pasar por Caza-las-Sombras (Se necesita una tirada de Manipulación + Interpretación o Subterfugio, dificultad 7), Malafaxus puede quedar confundido temporalmente. Aunque los personajes todavía no saben cómo es Caza-las-Sombras (ni tampoco el Caminante del Wyrm), la Perdición finalmente termina descubriendo el engaño con un éxito en una tirada enfrentada de Astucia + Interpretación o Subterfugio con una dificultad de 6 (Contra la tirada de Manipulación del personaje). Las tiradas enfrentadas se hacen cada turno en el que alguien se haga pasar por Caza-las-Sombras. Cada uno de los éxitos obtenidos por el personaje impostor se restan de los éxitos obtenidos por Malafaxus. La Perdición sólo necesita ganar una vez para darse cuenta de que la están engañando.

Siempre es posible que toda la manada o algunos de sus miembros puedan detener a la Perdición provocándola, pues Malafaxus se encuentra en un estado de furia enloquecida y no actúa de forma racional. Esta táctica de demora es exactamente lo que se necesita para impedir que el Caminante del Wyrm alcance a Caza-las-Sombras.

Si los personajes quieren arriesgar sus vidas, quizás como una última medida desesperada, pueden revelar que tienen las Piedras de Atadura (asumiendo que las lleven). Malafaxus inmediatamente se concentra en recuperar los fetiches, destruyéndolos para evitar ser atrapado de nuevo. Si la Perdición consigue apoderarse de alguna de las piedras, los personajes harían bien en hacer todo lo que puedan para recuperarla o la Perdición quedará libre para siempre.

Los Garou deberían ser recompensados por demorar a la Perdición de forma ingeniosa. Su valentía puede ser recompensada con Gloria, pero su astucia e ingenio deberían ser recompensados con Sabiduría.

ESCENA TRES: EL RITO FINAL

Los personajes saben que el rito está preparado cuando el eco de un aullido resuena por el paisaje Umbral. Se escuchan las palabras: “Ven a mí, Malafaxus, la hija de Engaña-al-Wyrm te espera.” Y la Perdición enfurecida de inmediato se da la vuelta y se dirige a toda velocidad hacia el reflejo Umbral del lugar donde fue aprisionada por primera vez.

Caza-las-Sombras quiere enfrentarse con la Perdición en la Umbra, para derrotarla como espíritu, y evitando así que regrese al mundo físico. Al Caminante del Wyrm no le importa dónde se enfrenta con Caza-las-Sombras mientras pueda destruirla.

En la Umbra el lugar de la reconstrucción muestra un terreno de tierra oscura y corrompida, agrietada en torno a la tumba de Malafaxus; el paisaje está lleno de desechos. Un agujero sin fondo se abre en el lugar donde la criatura “dormía.” La tierra tiembla y se agita en el terreno, como si la corrupción le diera vida. No hay maquinaria ni cemento en el reflejo Umbral de la construcción, ni tampoco existe ningún reflejo de vida.

El lugar también se encuentra infestado de Perdiciones, atraídas desde que el lugar de descanso del Caminante del Wyrm fue profanado. Por el momento las Perdiciones se mantienen alejadas debido al esfuerzo personal de Caza-las-Sombras, pero ahora tiene que realizar el Rito de Entierro, y mientras está concentrada, los personajes tienen que ocuparse de las Perdiciones. Un Theurge puede actuar como guardián de Caza-las-Sombras, creando una barrera contra las criaturas o utilizan otros Dones contra ellas.

Caza-las-Sombras ha preparado los pictogramas del ritual y ha dispuesto varios fetiches en torno a la tumba abierta de Malafaxus, varias correas curtidas de cuero extendidas ante ella. La Theurge Uktena grita a los personajes Garou que sostengan las correas y aten a la Perdición con ellas mientras activa el rito.

Si los personajes necesitan ayuda o quieres intensificar el dramatismo de la escena, Caza-las-Sombras puede estar acompañada de dos jóvenes Uktena. Su propósito es ayudar a los personajes a envolver a Malafaxus con las correas. Si sobreviven, éste será su Rito de Iniciación.

Malafaxus sabe lo que están haciendo los personajes –en el pasado la Perdición fue envuelta con pieles de oso. Por lo tanto luchará para liberarse de cualquier atadura y llegar hasta Caza-las-Sombras. Provocar a Malafaxus todavía surte cierto efecto sobre la criatura, pues su rabia se intensifica ante la amenaza de ser capturado.

Para determinar el éxito de los personajes atrapando a la Perdición, utiliza las reglas de Agarrar de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**. Cada personaje que participe en la operación debe tener éxito en un ataque de Presa contra Malafaxus para envolverlo en las correas. Los personajes que tengan éxito pueden atar sus correas a objetos presentes en el paisaje Umbral –una roca o un árbol marchito- y ayudar a sus compañeros contra el Caminante del Wyrm.

Si todo va bien, la manada debería conseguir atrapar a la Perdición y atarla en el lugar. Cuando lo consigan, todas las Perdiciones de las cercanías se abalanzarán sobre Malafaxus, tratando de liberarlo. Mientras tanto los personajes (incluyendo a cualquier Theurge que estuviera ocupado rechazando a las Perdiciones) deben apurarse para unirse a Caza-las-Sombras en la activación del Rito de Entierro. Cada miembro de la manada que se una tiene que entonar un cántico iniciado por Caza-las-Sombras y debe sacrificar un punto de Gnosis.

De esa manera Malafaxus es arrancado del cuerpo de Thomas Waltheford y arrastrado por un gran vórtice a la tumba Umbral. La tierra que se agita en los alrededores se hunde para llenar el agujero donde se encuentra el espíritu, “enterrándolo” en el terreno Umbral. Mientras tanto, el espíritu de Malafaxus grita y maldice hasta que sus chillidos cesan. Las Perdiciones que permanecen comienzan a dispersarse en todas direcciones zumbando furiosas, frustradas y asustadas.

Con la forma espiritual de Malafaxus atrapada en la Umbra, el cadáver de Thomas Waltheford queda en manos de los Garou, que pueden hacer con él lo que quieran. Quizás la opción con mayor justicia poética sea cruzar de lado y regresar al mundo material para enterrar el cadáver en el agujero creado por Waltheford –convirtiéndolo en una parte permanente de la corrupción de su complejo industrial. Y aunque la construcción sea detenida, los restos de Waltheford pueden permanecer en la escena Umbral del crimen, para ser atormentados por las Perdiciones frustradas con la derrota del Wyrm.

Como alternativa a este final, puedes decidir que Malafaxus y su cuerpo humano, una vez atrapados por los personajes, sean devueltos al mundo material y enterrados. Sin embargo, de esta manera, la amenaza continua de Malafaxus podría regresar si no se realiza regularmente sobre el lugar el Rito de Entierro. Quizás los personajes decidan asumir este deber como una misión vital, especialmente si entre ellos hay algún Theurge Uktena. Esta resolución particular muestra respeto hacia el pasado y reconocimiento por la tradición –los principales bastiones de la cultura Garou.

EL RITO DE ENTIERRO

Nivel Cuatro

Este poderoso rito era realizado habitualmente en el pasado por las tribus de Croatanos y Uktena. El propósito del rito es obligar a una Perdición a dormir, asegurándose de que permanezca inerte. Desde la destrucción de la tribu de los Croatanos el rito ha sido realizado con menos frecuencia con el paso del tiempo. Normalmente el rito requiere la creación de varios fetiches conocidos como Piedras de Atadura, que son vinculados a una Perdición determinada. Desde ese momento las Piedras quedan activadas y sólo pueden afectar a esa Perdición.

La ejecución del Rito de Entierro requiere el gasto de por lo menos 10 puntos de Gnosis. El rito requiere una elaborada preparación y elementos, pero su activación es relativamente breve. Cuando una Perdición es afectada y obligada a dormir, el rito debe realizarse de nuevo por lo menos una vez cada cinco años o la Perdición comenzará a despertar. Cuando la Perdición esté de nuevo despierta, las Piedras de Atadura son todo lo que se interponen entre ella y la libertad. Si las Piedras de Atadura son retiradas, la Perdición atrapada puede volver al mundo, libre de esparcir de nuevo la influencia del Wyrms.

En la actualidad sólo un puñado de Garou conocen este poderoso rito. Normalmente se dedican a viajar de un lugar a otro realizando sus servicios. Sin embargo, con el paso del tiempo, muchos de los servidores atrapados del Wyrms han sido olvidados, pues los Garou que se encargaban de ellos han caído.

(Nota: Para asegurarse de que Malafaxus no regrese al mundo de Gaia, Caza-las-Sombras ha añadido ciertos elementos del rito para separar a la Perdición como espíritu del mundo físico. De esta manera, la Theurge Uktena “entierra” a la Perdición en la Umbra, y ya no es necesario volver a realizar el rito).

COMPLICACIONES

¿Qué ocurre si los personajes no consiguen derrotar a Malafaxus o si la Perdición atrapa a Caza-las-Sombras? Los personajes pueden tener en su poder las Piedras de Atadura. Quizás tengan que emprender una búsqueda de visión para aprender el rito de Engaña-al-Wyrms. Mientras tanto la Perdición puede perseguir a los personajes para destruir las Piedras o puede seguir su camino para extender la destrucción y la corrupción a su paso o tratar de liberar a otras Perdiciones atrapadas hace tiempo.

Si Caza-las-Sombras sobrevive, ¿qué relación pueden tener los personajes con ella? Puede que ayudaran a derrotar a Malafaxus pero puede ser una ingrata. Puede asumir el mérito de los personajes o esperar su ayuda a cambio.

¿El legado de Engaña-al-Wyrms permanece enterrado con el Caminante del Wyrms? Quizás cuando vuelvan al mundo material los personajes vislumbren a un lobo solitario vigilando la tumba Umbral de Malafaxus. El lobo encaja con la descripción del legendario Engaña-al-Wyrms.

¿Continúa la construcción del Complejo Industrial Waltheford? Si los personajes contactaron con Andrew Harrison y Lila Westerly, los inversores Garou detrás del proyecto, y han presenciado parte de lo que ocurrió y lo que ha sido enterrado en el lugar, la construcción puede ser detenida. Pero quizás insistan en que la Perdición sea enterrada en otro lugar (al fin y al cabo es suficiente con que sea enterrada), lo que puede provocar más conflictos entre las tribus.

Y si el proyecto de construcción se detiene, ¿buscará venganza contra los personajes Kurt Larson, el hijo de uno de los empleados del proyecto?

Hasta donde el público en general sabe, el filántropo Thomas Waltheford ha desaparecido. ¿Se convertirán los personajes que protestaron en las manifestaciones contra el complejo en sospechosos de su desaparición?

RENOMBRE

El Caminante del Wyrms se considera un servidor muy poderoso del Wyrms para el propósito de conceder Renombre. Los miembros de la manada que comprende el mensaje de Caza-las-Sombras y su referencia a Engaña-al-Wyrms y utilizan el engaño para demorar a la Perdición reciben dos puntos de Sabiduría. Cualquier Theurge entre los personajes que proteja a Caza-las-Sombras de los ataques de las Perdiciones mientras realiza el Rito de Entierro recibe un punto de Sabiduría. Y cualquier Garou que realice un significativo sacrificio personal defendiendo a Caza-las-Sombras recibe un punto de Honor y un punto de Sabiduría.

PERSONAJES

CAZA-LAS-SOMBRAS

Raza: Homínida

Auspicio: Theurge

Tribu: Uktena

Atributos: Fuerza 5 (7/9/6/6), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 4 (6/7/7/6), Carisma 4, Manipulación 5 (4/2/2/2), Apariencia 2 (0/0/2/2) Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 3, Esquivar 2, Impulso Primario 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 2, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 3, Reparaciones 4, Sigilo 5, Supervivencia 5, C. Local 5, Enigmas 4, Lingüística 3, Medicina 3, Ocultismo 4, Rituales 5

Trasfondos: Contactos 5, Parentela 3, Vida Pasada 5

Done: (1) Lenguaje Espiritual, Ojo Nublado, Persuasión, Roce Materno, Sentir Magia, Sentir al Wyrn; (2) Espíritu del Pájaro, Interferir Tecnología, Nombrar el Espíritu, Ordenar Espíritu, Visión del Más Allá; (3) Intranquilidad, Invisibilidad, Llamar al Espíritu Ígneo; (4) Llamar Elemental, Mano de los Señores de la Tierra

Rango: 4

Rabia 6, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 8

Ritos: (1) Reunión por los Difuntos, Rito de Asamblea; Rito de Atadura; Rito de Contrición; (2) Rito del Despertar del Espíritu, Rito de Iniciación, Rito de Ostracismo; (3) Rito del Fetiche, la Cacería, Rito del Tótem; (4) Rito de Entierro, Rito de Apertura del Puente

Fetiches: Piedras de Atadura, Flautas del Santuario

Imagen: Normalmente Caza-las-Sombras viste con vaqueros y un chaleco de cuero. Prefiere calzar sandalias en lugar de zapatos. Es una mujer delgada y baja de ascendencia nativa, que no suele lavarse, y que lleva su largo cabello negro recogido en una trenza, con plumas y cuentas entretejidas.

Consejos de Interpretación: La única cosa que deseas más que la paz y la armonía con Gaia es el conocimiento. Como tu antepasado Engaña-al-Wyrn tratas de resolver los enigmas del mundo espiritual para mejorarlo todo. Pasar la mayor parte del tiempo tratando de descubrir qué ha ocurrido con los Croatanos.

Historia: Caza-las-Sombras siempre ha seguido un camino solitario. Siempre que es posible ha viajado por la Umbra para aprender de los espíritus. Es responsable de haber traído de regresar a varios espíritus poderosos a varios túmulos para crear fetiches y se la considera sabia –muy, muy sabia- para su edad. En estos momentos Caza-las-Sombras tiene 37 años.

MALAFAXUS, EL CAMINANTE DEL WYRM

Consulta los personajes de la primera parte de esta historia. En este escenario final la Perdición ha recuperado todo su poder.