

Luna y estrella

(por Mario Nauzet García Hernández)

Luna y estrella es una historia sobre la lucha por la supervivencia. La supervivencia de las razas salvajes: la del hombre, y la de los cambiantes o Fera, sus viejos feroces amigos olvidados. Tras una cada vez mayor oleada de migración siria, el relativamente nuevo y diminuto Clan Agón se ha instalado en la ciudad-contenedor de Kahramanmaraş con la esperanza de encontrar un refugio más alejado de la peligrosa vida urbanita. Pero sus planes de prosperidad se verán truncados por el natural y principal motivo por el que se erigió Kahramanmaraş. Sus masas de gente que no paran de llegar diariamente dificultan cualquier posible estabilidad. Tras unos días, el Clan Eomma viene en nombre de la organización ACNUR y también como miembros Hengeyokai para equilibrar la pesada y compleja balanza. Aunque en realidad lo complican todo aún más, pues su propósito no implica únicamente prestar ayuda a los refugiados, sino implantar la voluntad de la Madre Esmeralda (Gaia), que al parecer les ha ordenado terminar con la vida de algunos inocentes de esta nueva sociedad-éxodo que, según ella, traerán el caos al futuro de la civilización.

Por otro lado, los planes terroristas Daesh con los que además tratan de evitar el Apocalipsis islámico (y de Gaia) de los Nagah, resultan más sencillos ahora que Turquía está plagado de absoluto caos por culpa de las incontenibles masas. Ahora por fin podrán dar su gran jaque mate ocultando sus movimientos raptando a ciertas personas con las que traficarán, generando un caos mayor. Y en el otro extremo de todo esto, el famoso y poderoso Clan Garou, Lobos Plateados, han pasado a llamarse “Lobos Grises” debido a la pérdida de su adorado espíritu Halcón Plateado, cuyo hermano, Halcón Gris, parece ampararles ahora. Halcón Plateado les proporcionaba liderazgo sobre los humanos. Mas Halcón Gris les prometió ofrecer más si superan su prueba y consiguen asesinar a unos Fera “de corazón corrompido”. Halcón Gris es una falsa ilusión, pues tras él se esconde una poderosa influencia del Wyrn.

“Decidir a quién pertenece tu fidelidad será la clave para estropearlo todo de la mejor manera, porque sea lo que sea que vengas a hacer, ten por seguro que de aquí nadie se salva”

Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán cualquier tipo de Fera, un tipo de cambiantes distintos a los Garou. Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

En cuanto a la redacción, podremos encontrar que el apartado de NOTAS tendrá en cuenta todo aquello relacionado con misiones secundarias o apartados que se pueden incluir directamente en la narración (introducidos con este símbolo “●”), notas para el narrador y, en general, ayudas ante situaciones adversas. Por otro lado, cada capítulo contiene 2-3 días de historia y varias misiones secundarias, esta tiene un nombre subrayado y en negrita en ocasiones veremos extensiones o aclaraciones de estas en un párrafo con un título **en negrita**. Durante la historia se podrán ver apartados en *cursiva*, esto indica que el texto puede leerse de manera muy o casi literal en un diálogo con los personajes con los que interactúan los jugadores. Los apartados introducidos con guiones “-” establecen una relación con la misión secundaria en la que están y no deben ser confundidos con apartados de la narrativa central. Lo que está entre paréntesis no vemos pertinente compartirlo con los jugadores, si lo haces revísalo previamente. Al final de la aventura hay un apartado con información sobre la historia. Hemos tratado de describir las escenas, misiones y apartados con términos sencillos para simplificar el seguimiento de la narración.

Trata de que esta aventura contenga lenguaje insultante puesto que trata con temas de marginación e injusticias sociales. Del mismo modo el tráfico de drogas, animales y personas es tenido en cuenta. Por el contrario, no permitas que esto se transforme en objeto de ofensa para ningún jugador. Esta historia no pretende ofender a ningún colectivo, simplemente ofrece un entorno social hostil que llame la atención de los jugadores. Un entorno donde una humilde sociedad entera huye de su pueblo desesperada por su situación en busca de un futuro mejor. Esta aventura está diseñada para que pueda ser jugada dos veces, tiene 2 distintos finales y múltiples misiones secundarias que pueden jugarse en diferentes aventuras. Esta aventura está diseñada para que los jugadores llegado el final escojan uno de los dos posibles finales según decidan qué es más importante para ellos. En cualquier caso, sufrirán una enorme pérdida al final, la destrucción del campamento Kahramanmaraş. Si el narrador lo prefiere, puede realizar esta aventura dos veces con los mismos jugadores que encarnarán diferentes personajes. En este caso, los jugadores realizarían las misiones secundarias no usadas en un primer momento y el narrador escogería una de las misiones principales en lugar de realizar ambas simultáneamente. De este modo los jugadores no pueden

escoger entre 2 posibles finales si no que verán los 2 por separado. De este último modo se pueden realizar ambos finales como aventuras separadas. Las 2 misiones principales que deberán tenerse en cuenta si se escoge este modo están diferenciadas por colores. Juega por un lado los **apartados en verde** y utiliza los **apartados en amarillo** para otra aventura. En estas aventuras se utilizan a los Kitsune, Nagah, Ananasi, y Bastet, y se utilizan las ediciones 20 aniversario del libro principal de Hombre Lobo: Apocalipsis y su libro Razas Cambiantes. Ambos contendrán la información esencial.

Turquía es un país laico, pero tiene rincones donde la gente es extremadamente tradicional. Debido a su influencia islámica muy pocas personas beben alcohol, pero el alcohol es un producto que se vende y que es consumido en ocasiones especiales (consideradas excepciones en su tradición). Turquía es muy atractiva para el turista por su influencia de diferentes culturas, pues por su ubicación, conecta de cierto modo los continentes de Europa, Asia y África. Su capital es Ankara, aunque Estambul es una de sus ciudades más populares. La guerra interna que tiene lugar en Siria estalló cuando un grupo de ciudadanos se indignó por las acusaciones de corrupción reveladas por WikiLeaks. En marzo de 2011 hay protestas al sur de Derra a favor de la democracia. La población se rebeló contra el arresto de adolescentes que escribieron palabras revolucionarias en las paredes de una escuela. En respuesta a la protesta, el gobierno ordenó a las fuerzas de seguridad que abrieran fuego contra los manifestantes causando varias muertes. La población se rebeló contra la represión y exigió la renuncia del presidente. La región de Medio Oriente y África del Norte se vio sacudida por una ola de protestas contra el gobierno conocido como la Primavera Árabe. En algunos casos, como el de Libia, el principal líder del país ha sido revocado de su puesto. Sin embargo, el presidente sirio respondió violentamente y usó el ejército para tomar medidas enérgicas contra los manifestantes. A su vez, la oposición comienza a armar y luchar contra las fuerzas de seguridad. Las brigadas rebeldes comienzan a controlar ciudades, el campo y las aldeas, con el apoyo de países occidentales como Estados Unidos, Francia, Canadá, etc. Esto ha provocado el mayor éxodo de personas en un tiempo tan corto del mundo en nuestros tiempos. Los turcos tienen mucha influencia religiosa, sobre todo islámica, aunque Turquía es un país laico, es normal observar mujeres llevando el famoso velo que las cubre, así como ver gente “a la manera occidental”. Es un país que fusiona muchas culturas. Del mismo modo, muchos miembros de la comunidad turca son “curdos”, un grupo indoiranio que habla otro idioma totalmente distinto al turco, además de armenios, griegos y una importante comunidad judía. Es importante saber para el buen desarrollo de esta aventura que el Islam es una religión que habla de paz y solo una interpretación de sus escritos y creencias han desencadenado los actos terroristas que podríamos presenciar hoy en día.

Los jugadores tendrán que conocer turco o bien árabe e inglés para poder desenvolverse bien en la historia. La mayoría de los personajes se comunicarán con los personajes en cualquiera de estos idiomas. Los jugadores llegan por una llamada de socorro que realiza el Clan Agón. Si los jugadores pertenecen a pequeños grupos menores o aislados de Cambiantes podrían estar interesados en la recompensa en forma de drogas que el Clan Agón les proporcionará a los líderes de los clanes de los personajes de los jugadores (esta información podrían saberlo los jugadores o solamente sus líderes), si los jugadores van allí por cualquier otro motivo podría haberlos guiado un espíritu o una visión donde el altruismo motivara sus acciones, o quizá por liderazgo y por ser el primero en ganarse un nuevo sitio entre esta nueva sociedad de refugiados, o incluso podrías enmascararlo con una trama secundaria en tu trama habitual de cambiantes. También podrían ser miembros Hengeyokai (pág. 35 de Razas Cambiantes del H20), si esto es así plantéate que en la historia de apartados en verde los jugadores acabarán entendiendo que el propio grupo Hengeyokai los ha mandado aquí para quitárselos de encima (pues el otro grupo Hengeyokai lleva a cabo la misión real). El narrador será responsable de ligar los trasfondos u otros motivos que atañen al personaje de cada jugador a la trama. En cualquier caso, y debido a la difícil cooperación entre razas de Cambiantes debido a sus diversas naturalezas, quizás podrías querer que los personajes de los jugadores se conocieran antes de empezar esta aventura. Este lugar podría ser un entorno perfecto para futuras aventuras Fera. Debemos advertir al narrador de que los miembros del Clan Agón pertenecen a distintas Razas Cambiantes y colaboran en post de la supervivencia conjunta, desconociendo todo el potencial de sus naturalezas (como Sara o Ufa) o buscando una colaboración para llevar a cabo una misión específica (como Ember) y prácticamente han acabado cooperando. Esta diversidad podría parecer querer negar la naturaleza de estos Cambiantes y esto frustraría a muchos narradores que acostumbran a introducir colectivos de Cambiantes menos colaboradores, pero debe entenderse de que es una historia a favor de la supervivencia y el trabajo en cooperación. Hemos querido incluir una lista con nombres para facilitar el trabajo de investigación del narrador por si debe incluir personajes secundarios turcos o árabes.

Nombres turcos masculinos: Murat, Erdogan, Ihan, Osman, Iskander, Onur, Kerem, Ender, Mesut, Abi,
Nombres turcos femeninos: Melek, Zeynep, Aysel, Sila, Neylan, Dilara, Tülay, Inci, Ebru, Hasret, Sarila.
Nombres árabes masculinos: Hamza, Jalil, Nader, Talal, Yassir, Rayan, Zaid, Moad, Assim, Anás.
Nombres árabes femeninos: Bashira, Dalia, Fariha, Hamida, Jessenia, Kralice, Nahla, Rabab, Sadira.

Luna y estrella

5 de agosto de 2016 ciudad-contenedor de Kahramanmaraş, Estambul, Turquía

Turquía es a nivel internacional el país que acoge al mayor número de refugiados. La capacidad del país para dar cobijo a un número cada vez mayor de personas se está agotando. "Nuestros centros de protección temporal están llenos. No dan más de sí", dice el gobierno turco desesperado adoptando medidas imposibles. A principios de 2016 la cifra de refugiados sirios llegó en torno a cinco millones, lo que convierte esta huida en uno de los mayores éxodos de la reciente historia del planeta donde todos los días 6.000 sirios escapan de su país por la guerra. En la lucha por la supervivencia adultos y niños mueren tratando de escapar.

Tras una larga e incómoda travesía llegáis a la que los amables turcos os han dicho que podría ser la mayor ciudad contenedor del mundo. Para vosotros, que acabáis de llegar y no tenéis ni idea, inmersos en las intensas y asfixiantes noticias de estos últimos días sobre el aumento del calor y la migración siria, solo existe lo que podéis ver. Guardias turcos en la entrada prestando más atención a sus móviles que a los disturbios que desde fuera de la ciudad se escuchan. Las múltiples Cucarachas, ratas y escorpiones entre los desperdicios de comida rápida que también veis hacen que os replantéis de nuevo vuestras opciones de seguir adelante.

Kilómetros y kilómetros sin visualizar espíritus en esta zona umbral, ni si quiera aquellos cuyas esencias parecen tan duras y astutas que podrían sobrevivir a lo que fuese, pero, ahora que lo pensáis bien, ¿por qué querrían ellos si quiera dejarse caer por aquí? Solo los perdidos terminan en esta tierra. Eso es lo que os pasa, como cualquier jodido Fera y sirio en este mundo a día de hoy, estáis perdidos. Los niños corren por las supuestas calles con ropas de marcas totalmente falsas, corren mirándoos con curiosidad, pues no tienen más que hacer. Ellos han sido los primeros aquí en perderse, los primeros en perder sus esperanzas.

1 Tienda 327

„Aprendí pronto que al emigrar se pierden las muletas que han servido de sostén hasta entonces, hay que comenzar desde cero, porque el pasado se borra de un plumazo y a nadie le importa de dónde uno viene o qué ha hecho antes.“

(Isabel Allende, 1942)

Los eventos y misiones de esta parte del capítulo **Tienda 327** deben suceder de manera ordenada y dentro de los próximos 2 o 3 días: Este campamento está formado por 5.000 contenedores apilados en bloques de dos. Cada uno de los alojamientos alberga hasta cinco miembros de una misma familia. Y aunque duermen en colchones de espuma en el suelo, cuentan con electricidad generada por energía solar, cocina, agua corriente, televisión, lavadora y ventiladores.

Los jugadores van a casi una de las esquinas del campamento en busca de lo que llaman la “Tienda 327”. Desde fuera solo parece una tienda un poco más deteriorada que las demás. La puerta estará entreabierta y se escucha dentro a gente charlando en voz alta en árabe (hablan sobre ser comprensivos y compasivos debido a la situación). Dentro, un niño moreno, probablemente sirio, está comiéndose un bocadillo de sardinas que no huele muy bien (este es **Ufa**). La televisión está encendida y puesta en un idioma que ninguno entiende, pero no hace falta entenderla, las imágenes de los inmigrantes se ponen una y otra vez. El techo está repleto de sobres, cartas y dibujos colgados por cuerdas colocados de manera muy dispersa por la estancia. Una familia de refugiados está discutiendo acaloradamente en árabe con una muchacha con aretes y tatuajes (esta es **Sara Lazea**) en árabe, parecen no haberse percatado de la intromisión de los jugadores (sea como sea Sara siempre tiene un acento provinciano y griego). Si los jugadores hablan árabe escucharán decir a la familia que esa tienda les pertenece, pues se la asignaron a ellos. Sara contestará que lleva mucho tiempo viviendo allí y que ningún papel la echará de ningún lado.

De una segunda puerta en el fondo de la estancia aparecerá una muchacha de apariencia india que les dice que tendrán que esperar unos minutos. Tras unos minutos de chillidos y discusiones la familia siria sale y se va, Sara recibe a los jugadores con muy malhumor. Sara los olfateará primero y les preguntará *si manda las cortes de las bestias* (pág. 35 de Razas Cambiantes H20), *porque le parece increíble que ahora vengán tratando de preocuparse por la situación de los demás cuando ellos no han hecho jamás nada por ella*. Si los jugadores hablan sobre las señales y premoniciones de sus últimos días o sus guías espirituales, Sara se burlará de las visiones de los jugadores y dirá de una manera muy seria, aunque con lástima que *ella aún recuerda tener sueños confusos que la guiaban a visitar el zoo de Atenas, pero que jamás cumplió*

lo que dictaban y aquí está, sin lamentarse (una tirada de 2 éxitos de Percepción dif 10 desvelará en ella una emoción de nostalgia que trata de apoderarse de ella. Realmente Sara jamás sintió el apoyo de otros Cambiantes o Parentela y no ha descubierto el potencial de su propia naturaleza).

Cuando los jugadores se vayan a marchar **Ember** los pillarán a escondidas de Sara y los llevará a la parte de atrás, donde unas cortinas gruesas atadas al suelo forman un porche improvisado. Habrá una mesita con una cafetera y les ofrecerá café. Les rogará que *no se vayan. Es verdad que Sara estos días está irritada y no sabe qué le pasa, pero el pobre Ufa no debería seguir aquí, debería estar a salvo en un Clan que le ayude a entender el mundo, es muy joven todavía. Pero los refugiados y esta “improvisada manada” podría necesitarles*. Si los jugadores le preguntan por lo de la “improvisada manada” ella les dirá que *ella lleva allí unas semanas, Ufa unos meses y los demás son los que llegaron primero aquí*. En este momento Ember les explicará que *ellos no pueden marcharse de la tienda 327, que deberían intentar ayudar a la familia Al-Kamara, el gobierno turco guarda no lejos de aquí varias unidades de tiendas-contenedor como estas, si alguien pudiera sustraer una unidad del sector de almacenaje esta familia tendría un hogar donde refugiarse, hablaré con Sara para que puedan pasar en la Tienda 327 unas horas hasta que venga el contenedor. Los refugiados necesitan ayuda y no sirve de nada actuar egoístamente. Aquí se necesita cooperación*. De fondo se escucha a un hombre farfullando en búlgaro (insultos dirigidos a Sara). Este hombre entra en este porche de cortinas (este es **Nikolai**), se escucha de fondo a Sara que grita que no le entiende y luego lo insulta. Ember les presentará a Nikolai, el primo búlgaro de Sara. Nikolai les dirá que *todos se encargan de traficar con drogas naturales en el Clan y que están invitados a participar y ayudarles a vender. Él es el que recibe y gestiona los ingresos. Sara vino de Grecia porque él la metió en el negocio y la sacó de las sucias calles griegas, aunque a veces se altera con facilidad* (a los jugadores les tendrá que parecer muy extraño e inusual que un “Parentela” esté a cargo de un Clan, aunque pronto descubrirán que donde Fera de diferentes regiones, especialmente cuando su mayoría desconoce sus verdaderos orígenes, puede verse de todo, los jugadores tendrán que respetar las normas que establezca Nikolai si no quieren enfrentarse a los miembros de este “Clan”, que han aceptado su mandato, al menos temporalmente). La familia de refugiados ha sido trasladada a la tienda 327 según el procedimiento turco de ubicación y traslado para los nuevos refugiados. Los jugadores deben ir al puesto de incidencias cerca del centro de la ciudad, que está llena de inmigrantes que se quejan de las malas condiciones o necesitan solucionar gestiones de algún tipo. Los jugadores deben solucionar este problema por su cuenta, Sara les dirá que hay varias casetas prefabricadas sin colocar en un hangar de las afueras (que estará custodiado por las fuerzas armadas turcas). Los jugadores deberán robar estas edificaciones (si los jugadores tienen **parentela** o **contactos** de trasfondo pueden tener más ayuda a la hora de trasladar estos materiales, pues necesitarán un camión o algo similar).

- (en este momento se podría empezar cualquiera de las misiones secundarias)

Terrorismo (I parte): Los jugadores observan varios niños disparando y jugando con una pistola cargada real. Los jugadores deberán intervenir y perseguir a estos niños hasta arrebatarles el arma. Los jugadores tendrán dificultad para seguirles el ritmo a través de varios éxitos en varias tiradas de Destreza dif 9/10, pues estos niños treparán por las paredes ágilmente y cruzarán los tejados haciendo ruido y provocando que varias personas salgan de sus casas para quejarse del barullo además de que se pasarán de uno a otro la pistola cuando el jugador crea tener a su portador arrinconado, dependiendo de la cantidad de jugadores que haya el narrador podrá meter entre 4 y 15 niños (aquí ponemos a prueba la cooperación y destreza de la manada). Acaben atrapando la pistola o no, uno de los niños saldrá herido por un accidente con ella y múltiples personas culparán a los jugadores frente a las autoridades. Si los jugadores no saben salir de este problema Ufa les ayudará declarando que él también estuvo entre los niños, culpándose a sí mismo de apretar el gatillo por accidente (esto desvelará la existencia de **Ufa ante las autoridades**, los jugadores tendrán que ayudarlo más tarde). Cuando Nikolai o Sara se enteren de esto preguntarán a los jugadores si saben de dónde sacaron el arma los niños y animarán a los jugadores a enterarse. Los jugadores tendrán que interrogar a los niños (a los que ahora no podrán acercarse con facilidad, pues después del incidente todos ellos son vigilados por sus hermanos o madres). Los jugadores podrán intentar asumir su forma animal para resultar más atractivos para ellos o pedirle un favor a alguien. Sea como sea, los diferentes niños se terminarán culpando entre ellos hasta que otro les responda que sacaron el arma de la parte de atrás de un hangar abandonado a unos kilómetros de allí. Uno de los niños dará la espalda a los jugadores para vomitar, pero el vómito habrá desaparecido y el niño olvidará haber vomitado (este es un Nagah que estaba en el interior del niño para explorar el campamento y ahora huye asustado de dentro del cuerpo de otro, Viaje Estomacal, pág. 162 de Razas Cambiantes H20), una tirada de Impulso Primario dif 9 revelará un olor a Fera en el niño (es de este Fera Nagah que ya se ha ido). Cuando los jugadores van a explorar encontrarán varias armas enterradas en una especie de sótano de tierra no demasiado bien escondido, una especie de refugio temporal (si uno de los jugadores es un Rokea asegúrate de que haya un recorrido subacuático de por medio). Los jugadores verán aquí dentro unas páginas del Corán sobre el Mhdi (o Soberano de los

últimos días) que habla sobre el apocalipsis, los jugadores sentirán que mana una sensación divina. Si los jugadores gastan 1 de Gnosis verán varias escenas en las que ven a un chico joven presenciar el Atentado del Aeropuerto Internacional Atatürk y luego tener una conversación con un hombre sabio de cara escamada (ver **Reflexión**), esto es un efecto de un rito Mokolé (utilizado por uno de los Nagah) para recordar a los terroristas el motivo por el que llevan a cabo sus misiones, parte de su ritual de adiestramiento (Arte de Roca, pág. 152 de Razas Cambiantes H20), aquí habrán perdido la pista, pues no habrá más pistas sobre lo que sucede (aunque ahora sabrán que un grupo terrorista está traficando con armas ilegales podrán tratar de deshacerse de esas armas). Si los jugadores comentan esto con Ember (que es la única que puede saber algo del tema), les dirá que *podría tratarse de una organización terrorista. Son grupos religiosos que persiguen una profecía en la que ellos son los agentes del apocalipsis. Creen que una batalla mística por Allah traerá por fin la instauración del Reino del Islam sobre la Tierra.*

Reflexión: Un sabio le dice al jugador que ve la visión lo siguiente en árabe (aunque el jugador no sepa árabe lo entenderá): *Sahih Muslim, uno de los autores de los Jadiz, en su libro "La agitación y los portentos de la última hora" (Kitab Al-Fitan wa Ashrat As-Sa`ah) dice en su profecía: Las últimas horas antes del apocalipsis estarán signadas por la ocupación de los Romanos (americanos) de las tierras de al-A`maq o de Dabiq. El Jadiz dice que Dabiq será controlada por los mejores soldados islámicos provenientes de la Meca. Ellos capturarán a los Romanos en el momento que lancen su ataque. Los 'Romanos' jamás entenderán nuestras estrategias, pues ignoran cómo luchar contra un ejército con un concepto metafísico de la guerra dirigido por un ser mítico. No olvides que las calles no protegen al hombre de las feroces bestias y monstruos que asolan el mundo. El hombre de hoy ignora y ha olvidado que hace no mucho el hombre cazaba y era cazado, que guiarse en mitad de la noche y hallar agua en el desierto eran proezas antiguas que ahora no necesitan saber. El hombre vive ahora en un mundo creado por él, una sociedad que pende de una fina seda que, si se tambalea, provocará el caos. Sus pesadillas y el miedo real siempre han estado ahí, nadie se puede empeñar en pensar lo contrario, muchos han olvidado, pero muchos lo recordarán. Recuerda, "no hay más deidad que un dios".*

Antes de pasar al capítulo ACNUR: Al final del último día en este capítulo se realiza una recaudación. Todos enseñan cuánto dinero han conseguido. Si los jugadores no ayudaron a Sara en **Droga**, Sara y Nikolai discutirán sobre su escasa recaudación. Ufa le entregará a Nikolai su parte y se irá llorando, Sara pedirá a los jugadores que vean qué le pasa (esto abrirá la misión **Conquista**).

NOTAS: Los jugadores pronto descubrirán que no hay tulumo para esta pequeña manada. Los jugadores verán que en la Tienda 327 solo hay comida basura, muchos de los alimentos tardan bastante en ponerse malos (envasados, cajas de cereales mezclados, café, gaseosa, sopa, helado, chocolatinas, especias, frituras de varios días) además de unos pocos alimentos nutritivos como pasta, patatas y algo de fruta exótica (dátiles, pitayas...). La cocina tiene una freidora un poco sucia. Del mismo modo, notarán enseguida que deberán compartir cama o dormir en los sofás, al menos, temporalmente. Ember en realidad está allí en su propia búsqueda y a pesar de su naturaleza Bastet, es una Fera muy cooperativa y comprensiva que terminó cayendo en el Clan Agón casi de casualidad, al igual que Ufa.

● **Orígenes:** Los jugadores ven tiradas en el suelo varios dibujos que antes estaban colgados del techo, no hay nadie por los alrededores. Si echan un vistazo verán que por la otra cara de esos dibujos están escritas las cartas en papel en húngaro. Si los jugadores preguntan a Sara se enfadará mucho con ellos por "hurgar entre sus cosas" exclamando que están terminando con la decoración (así al menos les da uso, según dice). Nikolai será quien, en este caso, le diga los jugadores que *las cartas pertenecían a la familia de Sara que ella no habla de ello, pero se lamenta de no haber conocido a más otros Fera como ella, y que quizá su madre, antes de morir y perder todo el contacto con esta familia, le pudo haber hablado alguna vez de su herencia. Puede que ahora que están aquí puedan descifrar lo que pone en las cartas y ayudarla, él siempre lo ha querido hacer, pero al final el día a día se lo impedía.*

Si los jugadores se interesan por las cartas descubrirán que son de una señora llamada **Antal** dirigida a la madre de Sara, **Pataki Lazea**, que le pregunta por Sara y por cuándo van a visitarles. Las cartas nombran un sueño recurrente en el que ambas se veían en **Catal Hüyük** con sus antepasados. Si los jugadores preguntan a un **Mentor** o a un **Contacto** (o a Ember) les dirá que *este sitio es una antigua población humana con casas soterradas para mantener el fresco en verano, los humanos circulaban por los tejados de sus casas y dibujaban en su interior símbolos dedicados a la mujer y a los Apis* (pág. 230 de Razas Cambiantes H20), *Fera que se extinguieron hace mucho. Sus habitantes tenían santuarios en honor a estos seres, no sería sorprendente que los adoraran en su época, muchos de los Fera siempre fueron adorados por poblaciones de humanos.* Si deciden visitar Catan Hüyük Nikolai querrá acompañarles (asegúrate si quieres que la misión se ponga interesante que un Parentela de los jugadores quiera acompañarles). Allí

verán a 2 grupos de turistas que exploran las ruinas a los que tendrán que despistar o a los que tendrán que esquivar para que no les vean atravesar la umbra, donde sienten una corriente de viento que está ausente en el mundo material. Deberán seguir esta corriente que solo pueden sentir los Cambiaformas y Hombres Lobo para encontrar una inscripción en árabe antiguo (una versión antigua del turco) dentro del pequeño templo de Catal Hüyük, donde se respira un ambiente cargado de energía mística y espiritualidad. Las inscripciones hablan sobre la historia de los Cambiantes sobre cómo una entidad hizo a los Fera como sus hijos y a cada uno dio una tarea. Los jugadores deberán posar su mano sobre la inscripción para escuchar los ecos de las conversaciones de antaño, un poder parecido al Don Parentela Ecos (pág. 382 del H20). Escucharán muchas conversaciones en otros idiomas antiguos y modernos que no podrán distinguir de desconocidos realizando promesas de protección, de aceptación de un cargo, etc. pero todas sonarán al mismo tiempo. Una tirada de Inteligencia dif 8/9 les permitirá distinguir las conversaciones de Pataki y Antal donde hablan sobre su compromiso como Furias Negras para luchar en las calles por un mundo más justo. Pataki será la que le pida a su madre Antal que no quiere saber nada porque no quiere someter a su hija a un ambiente de sufrimiento. Ahora los jugadores sabrán la verdad sobre el motivo por el que Sara y Nikolai desconocen su historia familiar sobre cómo la madre de Sara trataba de protegerla no contándole a qué familia pertenecía. Si quieres haz que la Parentela también cruce al otro lado junto con los jugadores y pose su mano en la inscripción también, este, al ser solo un Parentela escuchará estos ruidos en su cabeza, pero a diferencia del Don Parentela Ecos este efecto solo pueden tolerarlo los Cambiantes y la Parentela sufrirá una penalización a todas las tiradas mentales, pues estas voces se repetirán incesantemente en su cabeza atormentándolo durante el resto del día transmitiéndole a la Parentela que no cualquiera es capaz de sobrevivir el mundo que ofrece Gaia a los Fera.

Los jugadores tendrán que volver con la información a Sara, que ahora sabrá que es una Furia Negra y que sabe sobre sus ancestros. Sara guardará de nuevo sus cartas y dará un abrazo a los jugadores. A partir de este momento Sara curará a los jugadores con su Don Parentela Roce de Eva (pág. 383 del H20) cada vez que lo necesiten además de cuidar de la Parentela de los jugadores si estas requieren cuidados o sufren daño. Al final del día los jugadores presenciarán una tierna escena entre Nikolai “N” y Sara “S”. S: ¿Te acuerdas aquella vez que nos topamos de frente con esos matones de "los Arifs"? Les dimos una buena paliza ¿eh? N: Fuiste demasiado dura con ellos, te delataste. S: Sí, pero se lo merecían, nadie tiene por qué amenazarte de esa manera. Después de esta conversación Sara preguntará a los jugadores si ellos piensan que hay que cuidar de la Parentela (ella creía que *como nadie ha cuidado de ella, ella no tenía por qué cuidar de nadie. Nikolai es el único que la ha cuidado dándole un trabajo*). Por último, preguntará a los jugadores por sus amistades haciendo hincapié en sus ideales (Sara abraza a Ufa que se le desliza entre sus brazos para escapar). A pesar de ahora saber Sara y Nikolai que son Parentela Garou esto no les alentará a acercarse a su pasado o a ningún Garou.

- **Drogas (I parte):** Nikolai les dirá a los jugadores que cree que Sara tiene la regla, que quizá los esté buscando para que le compren algunas golosinas. Los jugadores encontrarán a Sara en la cama cansada, sudando y comiendo helado. Si le preguntan por su estado ella dirá que *ese subnormal de Nikolai no tiene ni idea de lo que es sufrir terrores nocturnos, los tiene cada cierto tiempo y estos pueden no sacarla de la habitación* (pero no buscará ayuda ni consuelo en los jugadores, restándole importancia porque revive escenas de su infancia). Sara les pedirá si le pueden hacer un favor, luego les dirá que para dentro de 2 días tendrá que haber vendido cierta cantidad de droga, que aún no ha vendido toda y que hoy tiene que intentar vender bastante, pero se encuentra “jodida”. Les dirá que la vendan donde puedan y les pondrá de ejemplo el barrio de Tarlabasi como posible mercado. Los jugadores tendrán que darse un paseo por allí, donde varias tiradas de Carisma/Astucia + Callejeo resolverán qué cantidad de droga venden. El único peligro que se podrán encontrar es con gente que se burle de ellos, según el aspecto que lleven. Cuando vuelvan a ver a Sara la verán teniendo relaciones en secreto con Nikolai, y se pondrá furiosa si la interrumpen. Cuando consigan hablar con ella, esta les dará las gracias.

- **Conquista:** Ufa quiere conquistar a una chica y está triste porque recibió una bofetada. Él intenta conquistarla, pero está siempre enfadada y no quiere saber nada de él. Si los jugadores interactúan con ella la verán jugar correteando con otros niños, los jugadores tendrán que hablar su idioma, el árabe, o encontrar a otro de los niños que haga de intérprete. Esta niña les dirá que está triste porque hace días que no ve a su canario, que desapareció en su jaula cuando los trasladaron al campamento. Los jugadores deberán encontrar la jaula del canario, si se comprometen con ello ella les dirá que se comunicaba con él silbándole, que esa será una buena forma de descubrir dónde está. Los jugadores primero tendrán que realizar varias tiradas para aprender a comunicarse con el silbido (es un medio de comunicación en Turquía). Una vez hayan aprendido deberán llevarlo a cabo repetidas veces por distintos sitios del campamento. Los jugadores terminarán invocando al canario, que ya no está dentro de la jaula, pero por algún motivo milagroso estará por los alrededores. Los jugadores tendrán que usar alguna artimaña para no espantarlo definitivamente, a

discreción del narrador queda la forma en la que lo consigan, generalmente evitando la brusquedad. Si los jugadores asustan al canario, lo matan accidentalmente (no vale sustituirla), informen o no a la niña Ufa escogerá al jugador más espabilado para aplicarle su rito chupándole descaradamente la mano, como si estuviera jugando (Lengua de la Serpiente, nvl1, pág. 164 de Razas Cambiantes H20). Desde este momento este jugador no podrá decir ninguna verdad durante el resto del día (o quizá de los próximos días, a discreción del narrador). Si logran su objetivo Ufa les dará las gracias y estará algo ocupado conociéndola los próximos días.

● **Rescatar a Ember (I parte):** Después de que conozcan a Ember en algún momento un rugido de tigre alertará a los jugadores de cómo un 4x4 se la lleva en su forma animal en una jaula. Si los jugadores tienen un aspecto animal disimulado podrán colarse en el vehículo, si no, le robarán la moto a Nikolai para ir. Ven que llevan a varios hombres tigre tapados en jaulas. El camión parará dentro de un almacén donde les olerá a “perro mojado” sin hacer ninguna pausa por el camino. Ember les pedirá por el camino que cuando lleguen quiere que le abran la jaula (tiene un candado) sin terminar con ninguno de los enemigos. Los jugadores deben usar una forma discreta para quitarles las llaves, que estarán dentro de uno de los despachos. Si los jugadores pueden abrir cerraduras tendrán que gastar bastante Gnosis para abrir diferentes jaulas o buscar la llave. Ember luego les pedirá que se marchen, pues su plan es averiguar para quién trabaja esta gente y destapararlo todo, contactará con ellos más tarde. Si en algún momento han matado a alguien Ember no contará con ellos para la segunda parte de la misión y les hará saber que se debe a “su falta de honor y a la irresponsabilidad de su propio poder”

2 ACNUR

„En sí misma la misericordia es la más grande de las virtudes, ya que a ella pertenece volcarse en otros y, más aún, socorrer sus carencias. Esto es peculiar del superior, y por eso se tiene como propio de Dios tener misericordia, en la cual resplandece su omnipotencia de modo máximo.“
(Tomás de Aquino, Summa Theologiae II-II, q. 30, art. 4)

Cuando terminen las misiones de la escena anterior los jugadores olerán la presencia de más cambiantes dentro de una carpa de ACNUR. Los eventos y misiones de este capítulo **ACNUR** deben suceder de manera ordenada y dentro de los próximos 2 o 3 días. Tras detectarlos escucharán a Sara colérica, farfullando y diciendo que *acaba de ir y comprobar quienes son los nuevos visitantes y resulta que son miembros Hengeyokai* (pág. 35 de Razas Cambiantes del H20). *Estos retrasados les han amenazado con dejar la Tienda 327 o avisarán a las autoridades y a sus superiores Hengeyokai*. Nikolai le dará la razón a Sara. Sara explicará irónicamente que les ha dado una acogedora bienvenida. Los jugadores son libres para tratar con los miembros del Clan Eomma, aunque Sara les avisará de que los jugadores van a odiar a estos Fera.

El centro ACNUR está mucho más limpio que la tienda 327. El Clan Eomma es un Clan de amables Kitsune que tratan de hacer migas con los jugadores. Primero se introducirá **Yumul** (Kitsune) que invitará a los jugadores a pasar a la sala donde solo entran los voluntarios de ANCUR. Allí les llamarán la atención, pero Yumul controlará la situación. En este sitio verán a **Namuwa geusog** (Kitsune) que estará usando su portátil y se emocionará al conocer a otros cambiantes (si los jugadores insisten en hacerse amigo de Namuwa este les presentará sus redes sociales y podría conseguir nuevos contactos o aliados sobrenaturales o no para los jugadores, que obtendrían un nuevo trasfondo o mérito). Namuwa sabe mucho de los Fera así que les preguntará si son homínidos, o de origen animal, así como si tienen algún don o si han visitado la Umbral y les informará de que no están todos, les dice que tienen que conocer a **Lubi Nun**. Y por último **Suji** (Kitsune), que estará ocupada hablando por teléfono en voz baja y en coreano de manera discreta (temas de trabajo), hará un gesto simpático para saludar. Yumul preguntará a los jugadores de dónde son, qué hacen en Kahramanmaraş y si pertenecen al Clan Agón. Respondan lo que respondan Yumul les ofrecerá *acabar con el Kue-jin (Wyrn) de la zona más adelante, pues el miedo se puede respirar en cualquier esquina y ha atraído a sus criaturas a estos campamentos que, mientras siga levantado, seguirá acechando*. También les ofrecerá participar para ACNUR ayudando de verdad a los refugiados. Yumul les ofrecerá a cambio una buena cama limpia donde dormir y comida gratis. Los jugadores deberán aceptar, pues, a pesar de todo, si no están envueltos en ninguna misión secundaria con el Clan Agón, descubrirán que Sara y Nikolai les sentirán algo de rabia por cooperar con los Kitsune y estos días estarán bastante ocupados con asuntos menores (conseguir nueva mercancía de droga, tramitar documentación falsa, contactos en Estambul con los que pasan días...). Si los jugadores tratan de convencer al Clan Eomma de que acepte que el otro Clan viva en la Tienda 327 estos se negarán, Yumul les dirá de forma calmada y educada que *el Clan Agón está viviendo en las casas de los refugiados a los que intentan proteger y ayudar. Ellos podrían tener sus propias casas y derechos para vivir en ellas, pueden vivir donde quieran, la gente que llega de Siria no tiene dónde*

vivir. Ellos podrían estar haciendo más por los refugiados y han decidido actuar egoístamente. Los jugadores no sabrán muy bien que hacer, pero confirmarán que estos Kitsune son gente seria y responsable.

Yumul pide a los jugadores que le ayuden con la cocina. Tendrán que destripar pollos para hacer Shawarma de pollo y Muhammara, aunque Yumul los mandará a comprar varios ingredientes más para futuras comidas (para hacer Tabulé, Fattoush y Baba ganoush con pan de pita). Tendrán que ir a una lejana tienda y conseguir algunos alimentos que Yumul no tiene. Allí verán enormes colas de gente (siempre es mejor esquivar a los trabajadores y cogerla de la parte trasera ¿no?). Luego los jugadores harán la comida junto con Siju, Yumul y Namuwa. Siju les dirá a los jugadores que a los sirios les encanta la salsa “**Muhammara**”, que es horrosamente picante (si los jugadores quieren probar les dará de otro bote cercano, pues la del bote que usará ella, y que tendrá muy controlada para que nadie más la toque, servirá para asesinar a los refugiados que tienen seleccionados que quieren matar). La hora se acerca y nadie aparecerá, Yumul dirá que “no hay tiempo que perder” y pide a los jugadores que pregunten a los sirios por qué no han venido a comer, la comida lleva tiempo preparada. Da igual a quién pregunten los jugadores, los sirios dirán estar en época de ramadán, comerán al caer la noche únicamente. Cuando informen de ello Yumul para pasar el rato sacará su guitarra y se pondrá a cantar atrayendo la atención de un grupo de niños y adultos que estarán intentando cantar con él en coreano. Los jugadores podrán descansar el resto del tiempo teniendo que regresar al caer la noche, cuando repartirán la comida

Al caer la noche llegarán al campamento muchos más sirios que no tendrán ni sitio donde alojarse y estarán hambrientos. Todos los integrantes del ACNUR que han visto hasta ahora estarán muy ocupados. De noche se armará un caos y habrá peleas por comidas, faltará comida para todos y los jugadores tendrán que no solo servir sino cocinar al mismo tiempo y buscar más comida si es necesario, además de soportar el calor sofocante que los hará sudar a mares. Si los jugadores tienen los trasfondos “**contactos**” o “**parentela**” los jugadores podrían obtener algo de ayuda para completar esta parte de la misión, si no, varias tiradas de Destreza de dif cada vez más alta harán que los personajes se sientan saturados, que estarán, según sus tiradas y trasfondos, trabajando hasta bien entrada la noche, pudiendo incluso entrar en Frenesí.

Tras el estresante momento los jugadores conocerán antes de irse a acostar a **Lubi Nun** (Ananasi que se hace pasar por Ratkin). Siempre que los jugadores vean a Lubi la verán mascando un chicle (este chicle contiene sangre, Cuerpo de Garrapata, pág. 68 de Razas Cambiantes H20), si los jugadores alguna vez le piden un chicle pondrá excusas tontas para no darles uno. Los jugadores notarán por su olor a desperdicios y a pájaro muerto que podría tratarse de un Ratkin (en realidad el olor tiene que ver con las áreas donde esta Ananasi caza). Siju (**S**) verá a Lubi (**L**) y verán la siguiente escena. **S:** *¿Dónde estabas? Todo el mundo estaba buscándote, te necesitaban en la cocina, podrías al menos haberte presentado en ACNUR para distribuir los recursos, han llegado nuevos refugiados.* **L:** *Ay, no hace falta ponerse así...* **S:** *¿Así cómo? ¿Pero es que no sabes a qué has venido? Hay mucha gente que necesita tu ayuda, no puedes perderte así sin más y no decirle nada a nadie, ¿dónde has estado?* **L:** *Por ahí...* **S:** *Vaya, genial, pues no es para nada responsable, estás ocupando una plaza que otro Fera podría estar ocupando. Te necesitamos Lubi, deja ya de perderte por ahí.* Siju les dará las gracias a los jugadores por su ayuda de hoy y se marchará. Si los jugadores le preguntan a Lubi esta les dirá, sin estar muy convencida de lo que dice, que *se encontraba un poco mal y no se puede hacer trabajar a alguien que está enferma, que es injusto.* Los jugadores descubrirán que es una chica muy irónica y simpática, aunque ciertamente algo vaga. Les dirá que ella es una cambiante y que puede oler que ellos también son Fera, preguntará a los jugadores por su naturaleza y si alguno puede volar o nadar se sentirá fascinada por ello (aunque no aceptará transformarse delante de ellos en ningún momento si le ofrecen hacerlo).

- (Este sería un buen momento para que los jugadores continúen con las misiones secundarias)

Asesinatos (I parte): Esta mañana aparece un cuerpo sirio fallecido (este asesinato lo han provocado los Kitsune). Todos saben que esta víctima vivía con un grupo de jóvenes sirios, si los jugadores preguntan a sus compañeros de habitación, estos les dirán que era una chica de lo más tranquila, estudiosa y normal. A la víctima ya se la han llevado al centro forense (los jugadores pueden ir y tratar de buscar información, no se la darán fácilmente, quizá un poco de encanto o manipulación tecnológica por parte de los jugadores, ayude), según los informes forenses murió por el veneno de una viuda negra (se lo han robado los Kitsune a Lubi). Si los jugadores cuentan esta información a los Kitsune estos le dirán que los refugiados quizá ahora aprovechan la situación inestable como refugiados para terminar con “aquellos de los que llevan queriendo librarse desde hace tiempo”, sería una locura que así fuese, pero debemos evitar que la corrupción manche sus almas (esto es mentira, obviamente, tratan de encubrir lo que han hecho). Algún miembro del Clan Eomma preguntará a los jugadores si el Clan Agón trafica con drogas (culpando al Clan Agón de la aparición del Wyrn en Karanmanmaras, de nuevo, para confundir a los jugadores). Si los jugadores

preguntan por el asesinato a los espíritus, descubrirán que estos no habrán visto nada (estos Kitsune tienen un trato con un espíritu astuto, Zorro, pág. 377 del H20, que les ayuda a pasar desapercibido entre los espíritus de la zona. Cualquiera puede saber que este espíritu es el espíritu guía del Clan Eomma).

Este día los Kitsune visitarán la Umbra junto con los jugadores para derrotar a las Psicomauquias (pág. 446 del H20) que azotan el campamento y sus alrededores y que se han aglomerado desde la última ola de refugiados que ha llegado infestando los rincones en la umbra, no será fácil verlas en la parte umbral del campamento. Una vez los derrotan, Yumul escuchará algo y correrá entre las estepas umbrales hasta que de repente frena y dice *haber percibido a un ser encerrado "entre medias", hay alguien encerrado en las telarañas de la Celosía*. Los jugadores tendrán que realizar una tirada de Gnosis dif 6 para desgarrar ligeramente la Umbra y hallar al otro lado a un Caminante Silencioso en forma Crinos cubierto por telas de araña en un fondo de realidad oscura donde pequeñas arañas umbrales caminan sobre él. Los jugadores deberán liberarlo, cuando esto pase tendrán que terminar con estas arañas pequeñas y calmar a este Garou (**kuthabban almuli**h "Duna de sal" en árabe/**İsgender Hamidov**), que estará enloquecido por llevar tanto tiempo encerrado en la Celosía. Él se presentará, les dará las gracias por el rescate y les transmitirá que *su Clan servía a Halcón, y que Halcón les abandonó por haber abusado de su poder, él fue en busca del espíritu, para comprometer y dedicar su propia alma en nombre del Clan en busca de su perdón, pero su Clan no le apoyó en la idea y vivió como un Ronin (pág. 509 del H20) una temporada en busca de Halcón. Entonces, tras días de rastreo lo encontró, pero Halcón lo confundió mezclándose entre el plano Material y la realidad Umbral para despistarle, y él, tratando de seguirlo, quedó atrapado en la Celosía. Necesita volver a su Túmulo de inmediato, pues lo estarán buscando y tendrá que contar lo que pasó*.

Los jugadores visitan Göbekli tepe, el Túmulo del Clan Lobos Grises. Kuthabban les podrá contar por el camino que Göbekli Tepe es un antiguo santuario levantado por cambiantes entre el 9600 y 8200 a.C. y quizá por algún miembro del Tengrianismo (una antigua religión). Un complejo de piedras, pilares y esculturas donde los humanos creen que pudo nacer "la consciencia de lo sagrado". Los humanos no lo saben, pero Göbekli Tepe fue, de hecho, un antiguo lugar de culto y reunión Fera para tratar temas de importancia, un lugar muy poderoso que fue olvidado y que ahora ha caído en manos de curiosos. Los jugadores podrán observar cuando entren que los monolitos tienen relieves tallados de distintos animales y símbolos sagrados abstractos. Yumul irá con ellos y les dirá que este Túmulo contiene los megalitos más antiguos descubiertos hasta ahora y que es un centro de culto a los muertos con figuras de animales, asentamientos de origen desconocido para los humanos, pero está segura de que era uno de los túmulos de cambiantes más antiguos del mundo. Si los jugadores han realizado la misión secundaria "**Rescatar a Ember**", **Spóros diafonías** /Spóros/ (Furia Negra) podrá percibir el olor de los jugadores y descifrar que estuvieron allí con anterioridad, en tal caso, tratará de espantarlos. Si los jugadores no han hecho la misión "**Rescatar a Ember**" una tirada de dif. 9 les revelará que tienen enjaulados varios tigres Fera, Sporos simplemente estará molesta por haber traído foráneos a su Túmulo y tratará de espantarlos. En cualquiera de los casos, kuthabban almuli saludará al Clan con su gesto habitual (ver foto al final de la aventura) e intervendrá igualmente pidiendo una explicación a su enfado y explicará en voz alta que *fue en busca de Halcón Plateado, pero lo perdió de vista y quedó atrapado en la Celosía, que los jugadores le rescataron y por eso merecen cierto respeto*. Sporos le contará a kuthabban almuli que *el Clan Lobos Plateados al que antes de ser un Ronin pertenecía ahora se llama Clan Lobos Grises y que aún le son fieles a Halcón. Halcón ha vuelto y jamás sus fuerzas han mermado como él cree*. Kuthabban almuli exclamará que *Halcón Plateado no protege este Túmulo, pues su esencia se ha perdido no está en ninguna de las esquinas de Göbekli tepe*. Sporos le dirá que *el hermano de Halcón Plateado, Halcón Gris, vino a ofrecerles su bendición y liberándoles de la maldición ofreciéndoles algo a cambio*. En este momento Sporos no querrá compartir más información con los jugadores enfrente. Los jugadores tendrán que hablar de alguna forma con los hombres tigre para averiguar que están ahí en contra de su voluntad para ser sacrificados para Halcón Gris (los hombres tigres dirán que el Clan Lobos Grises les secuestraron. Según cuentan han perdido a su Maestro de Ritos, pág. 55 del H20, y han hecho un trato con un espíritu ambicioso y corrompido, que les ha prometido que volverían a gobernar sobre los mortales en las próximas elecciones nacionales si realizaban el sacrificio de "un ser incapaz de resistirse a la ingenuidad del hombre", en otras palabras, los hombres tigre no pueden negarse a comer la carne de un niño inocente (Los Yava de los Khan, pág. 80 de Razas Cambiantes), pero sacrificarán a todo nuestro Clan si el sacrificio no funciona la primera vez.

Los jugadores no conseguirán hacer entrar en razón al Clan Lobos Grises, pero kuthabban almuli les contará que ha hecho un trato con Sporos por los viejos tiempos dándole cierto mando dentro del Clan así que les dará permiso para usar el Túmulo (donde podrán recuperar Gnosis o Rabia, según considere el narrador) y además les dirá que *la ideología de este grupo se basa en la creencia de que la "raza turca" es superior y pretenden implantar este pensamiento* (si los jugadores chocan con este pensamiento, estos hombres lobo mandarán alguno de sus halcones a acecharles en el campamento de refugiados). También

les dirá que *tienen influencias en las principales universidades de Turquía, aunque en su mayoría los apoyan grupos marginales de las calles del país, por no nombrar sus influencias en el ejército*. Si los jugadores se dan una vuelta de noche por la morgue o la ciudad se podrán encontrar con la kitsune que estará recogiendo el veneno de araña, obviamente tratará de escapar despistando a los personajes por la umbra (si esto sucede los jugadores podrían perder uno de sus fetiches o algún objeto importante como el móvil o la cartera, puesto que ella se los robará para distraerlos y que dejen de seguirla)

NOTAS: Si los jugadores tratan de retomar contacto con Sara o Nikolai, estos les dirán continuamente que *se equivocan, que ellos no se fían un pelo de esos Fera, que no quieren trabajar en equipo y solo quieren separarles a todos* (no les faltará razón, pero los jugadores no sabrán la verdad aún y Sara y Nikolai no tendrán pruebas de lo que dicen, solo intuiciones). Si los jugadores hablan con cualquiera de los Kitsune sobre sus orígenes estos les recordarán que ninguno de ellos tiene padres, solo guías que les han criado y ayudado, es la maldición que los acompaña (pág. 127 dolores del parto de Razas Cambiantes H20). Durante estos días la familia Al-Kamara estará bien.

- **Cloacas:** Durante este día Suji y Yumul podrían querer encargarse de todo, y aconsejarán a los jugadores explorar junto con Namuwa la ciudad. En este caso, los jugadores “hacen turismo” por Estambul donde podrían charlar con Namuwa, que les dirá que su poder estos días ha mermado (esto quiere decir que los jugadores tendrán que protegerlo si corre peligro en esta misión, de ese modo el narrador no tendrá que recurrir al libro para utilizar habilidades extra). Los jugadores perciben enseguida que la ciudad está llena de gatos, la gente los acaricia y les da de comer con total confianza. Los jugadores visitarán con Namuwa y Yumul **Hagia Sophia**, un inmenso templo ortodoxo donde un gato protege la entrada y no les deja pasar y les atacará si es necesario si lo hacen (este gato es un espíritu protector llamado **Gli**, tratado como el Tótem Zorro, pág. 377 del H20) y tendrán que acceder a la umbra para hacer un trato con él, que no querrá que se provoque ningún altercado mientras ellos están en el interior, además de “pagarle” con un punto de Gnosis, si son generosos desde un principio con Gli les dirá que *ya otros cambiantes visitaron el templo terminando con su belleza, alterando sus rincones*.

Los jugadores se encuentran con una hiedra roja que evocará a uno de los jugadores a su infancia en el lugar donde se crio (claramente corrompida por el Wyrn, es una ilusión de un Drattosi, que trata de atraerlos a su trampa). Esta hiedra parece haberse colado en la parte umbral del templo Hagia Sophia. Los jugadores tendrán que buscar sus raíces hasta dar con el problema. La planta cruzará parte del propio templo hasta provenir de un acceso en la umbra permanentemente abierto y apenas perceptible, un hueco pequeño dentro de una piscina de agua dentro del templo que les guiará hacia un sistema de tuberías amplias, pero sucias donde los jugadores pueden decidir nadar o caminar con dificultad. Si los jugadores son Rokea permite que la hiedra roja sea una especie de alga que siga un recorrido fluvial por el suelo similar al de los antiguos sistemas fluviales árabes, pero más grandes por la umbra que desemboque en la piscina. Sea como sea, contemplan igualmente que la cloaca está llena de cadáveres, probablemente de antiguos trazados de las historias que corrompieron al hombre en el templo y que terminaron con la vida de muchos bajo asesinatos, historias y secretos que solo el agua pura de un estanque guardaría. Los jugadores tendrán que avanzar por alguna de las varias tuberías que hay, que serán un laberinto lleno de ratas que rehúyen de Furmlinos (pág. 448 del H20) y 1 o 2 Drattosi (pág. 443 del H20), que tendrán que derrotar. La batalla será en un entorno semi-acuático (a pesar de las naturalezas de estos Drattosi), que ofrecerá algo de dificultad o ventaja a algunos cambiantes. Cuando los jugadores presenten sus respetos de nuevo ante el guardián espiritual del templo, este les dirá que *pudo ver en los ojos de estos cambiantes de pelo gris la desesperación por encontrar un hogar nuevo, pues vinieron al templo en busca de un guía espiritual*.

- **Cine (de noche, parte I):** Los jugadores reciben la noticia de que esta noche habrá una noche de cine, Namuwa tiene un proyector que colocará junto con una sábana para ponerles películas a los sirios. Namuwa estará repartiendo palomitas para todos desde la cocina. Esta noche los jugadores irán a ver la película, podrán aprovechar para que tengan una agradable noche desde que están allí. Podrán tener una conversación agradable con Lubi Nun, que se sentará junto a ellos mientras mastica un chicle, le olerá el aliento a sangre (por culpa del chicle). Lubi no querrá hablar de asuntos turbios, así que les preguntará por el día de su primer cambio, ella les contará que el suyo fue horroroso:

Historia de Lubi: *En el instituto descubrí que mi novio andaba haciéndose tatuajes con un grupo de amigos nuevos sin el permiso de sus familias, eran unos gamberros, pero no pude evitar ver que todos ellos seguían un patrón. Se reunían siempre en los mismos sitios, hablaban siempre usando las mismas frases, como si hablaran en código, etc. Poco a poco indagué ocultamente hasta obsesionarme con la idea de que quizá estuvieran en una banda organizada, pero ninguno quería hablar de ello y todos parecían reírse de mí, aquello era una especie de complot. En aquel momento me carcomía más la curiosidad que el hecho*

de seguir con mi novio ¿por qué me tendría que ocultar algo así? Con el tiempo dejé de comer y acabé haciéndome los mismos tatuajes solo para encajar, aunque durante esa época ya había cortado con mi novio y mis padres no entendieron jamás nada de eso. Justo al descubrir que mi obsesión había sido una creativa mentira cambié de forma por primera vez, en aquel momento mi ex estaba conmigo, pero no recuerdo nada de aquello, eso sí, tuve retortijones durante días...

Justo cuando Lubi termine se marchará a ayudar a Namuwa a recoger, y pedirá a los jugadores que se queden a terminar la película, que ya han ayudado bastante. Los jugadores verán que su paquete de chicles se le caerá del bolsillo (si los jugadores se lo devuelven estará bien, si prueban uno descubrirá que saben a “podrido”). En este momento una tira de Percepción dif. 8 desvelará a los jugadores a algunos gatos, gallinas y ratas siguiendo una dirección fija de manera muy ordenada y sigilosa hasta llegar a un escondite, el refugio de la Ananasi. Los animales se separarán entre ellos enseguida cuando noten que los acechan.

● **Rescatar a Ember (II parte):** Ember contactará con los jugadores y les dirá que ha descubierto que estos malhechores trabajan para una familia de mafiosos conocida como los “**Corazones idealistas**” que se dedican al tráfico de armas y más cosas, descubrió que estos días van a trasladar a varios lobos a Göbekli tepe usando un acceso por la umbra y quiere que la acompañen a este lugar. Ember llevará una furgoneta (que le han prestado los Kitsune). Cuando los jugadores llegan a Göbekli tepe verán que se trata de un santuario cubierto por una carpa y 1 o 2 edificios que colindan. Ember puede que recomiende a los jugadores que se unten con pis de lobo (que puede tener guardado en cualquier lado) para camuflar sus olores naturales. Ember les podría decir que los espíritus le han dicho que se trata de un antiguo santuario levantado por cazadores-recolectores entre el 9600 y 8200 a.C. y quizá por algún miembro del Tengrianismo (una antigua religión). Un complejo de piedras, pilares y esculturas donde se cree que pudo nacer “la consciencia de lo sagrado”, los humanos no lo saben, pero se cree que Göbekli Tepe fue un antiguo lugar de culto donde todos los Fera se reunían para tratar temas de importancia, un lugar muy poderoso que fue olvidado y que ahora ha caído en manos de curiosos. Los jugadores podrán observar cuando entren que los monolitos tienen relieves tallados de distintos animales y símbolos sagrados abstractos. Allí descubrirán a un grupo de hombres tigre y otro de lobos enjaulados en una sala. Ember centralizará la atención de los jugadores en uno de los patrulleros, que lleva colgando las llaves de las jaulas (son grandes, fáciles de distinguir de otro tipo de llaves). Ember se encargará de distraer a los otros patrulleros mientras ellos le quitan la llave a este para liberar a los demás. Cuando lo hacen comprobarán que los lobos les ladran llamando la atención y tratan de luchar contra ellos. Los jugadores verán cómo varios de ellos intentan asumir su forma Crinos (son Garou) en las pequeñas jaulas aplastándose entre ellos. Si los jugadores a pesar de todo liberaron a los lobos tendrán que enfrentarse a ellos, a los patrulleros que llegarán para encerrarlos y a un grupo de halcones que les atacarán (Los halcones son animales, no espíritus). Si no han liberado a los lobos los patrulleros y estos halcones salvajes serán sus enemigos. Los tigres saldrán de allí lo más rápido posible. Los jugadores verán a Ember montada en el coche marchándose con los tigres. Si los jugadores son Rokea crea un área alrededor del Túmulo de Göbekli tepe que les obligue a ayudar a hacer pasar a algunos de los tigres de un lado al otro con mayor rapidez. Al final de esta misión los jugadores y Ember descubrirán que, según cuentan los hombres tigre, los lobos que trataron de liberar pertenecían a un Clan Garou conocido como los Lobos Grises que estaban siendo trasladados a su nuevo Túmulo, Göbekli tepe. No son víctimas, eran parte de la manada. Aunque también capturaron a la manada Khan porque tramaban sacrificarlos, pero desconocen el motivo.

3 Más incidentes

„El primer y más importante motor de la protesta fue la realidad demográfica de los jóvenes en países como Túnez, Egipto y Siria, personas más sanas y mejor preparadas que nunca, pero sin trabajo y profundamente frustradas.“

(Moisés Naím, 1952)

Las siguientes escenas pasan en los próximos 2 o 3 días en este orden. En este momento los jugadores estarán confundidos por lo ocurrido con los Lobos Grises, aunque no sabrán qué pertinencia tendrá esto con el futuro. Ufa durante estos días perseguirá a los jugadores por órdenes de Sara, los jugadores escucharán un cascabel sonando en alguna ocasión, esto podrá delatar a Ufa, que confesará lo que está haciendo y les dirá que Sara está preocupada por ellos. Los jugadores verán que en la zona umbral ahora hay unos pocos espíritus menores presentes (cucaracha, pág. 375 del H20; rata, pág. 374 del H20).

Terrorismo (II parte): Los jugadores descubren que en mitad de la noche han desaparecido varios niños y jóvenes, nadie ha visto nada. Cuando los jugadores pregunten a los afectados por las desapariciones les dirán que de noche vieron a varios hombres armados y bien organizados por el campamento, pero pensaron

que serían de las fuerzas militares turcas patrullando la zona. Si los jugadores preguntan a los espíritus de la zona umbral (suyos o circundantes) estos les dirán la frase “**no hay más deidad que dios**” y luego se marcharán, cualquier humano o Fera de la zona les podrá indicar que se trata de la frase con la que se identifican los terroristas Daesh. Si los jugadores no han quitado las armas del sitio donde las encontraron las armas ya no estarán allí (si los jugadores usaron a Ufa como recurso mostrando a **Ufa ante las autoridades** en este instante Nikolai vendrá a los jugadores a anunciarles que la policía ha pasado por aquí preguntando por Ufa, los jugadores tendrán que convencer a los policías de que Ufa no tiene nada que ver con estos incidentes y tendrán que evitar además que Sara salga a enfrentarse a ellos por querer llevarse a Ufa). Cuando los jugadores terminen esta tarea hablarán con Ufa, que les avisará de que nota entre sus amigos una enfermedad, pues están todos tosiendo y vomitando y nota a un Fera entre ellos, pero que no entiende cómo porque cada vez nota a uno distinto y a la vez a ninguno de ellos (este es un Nagah infiltrado dentro de uno de los cuerpos y que cambia de víctima para confundirles, los jugadores tendrán que vigilar de cerca a estos niños).

Asesinatos (II parte): Hay 1 sirio muerto más esta mañana, ha muerto intoxicado con veneno de viuda negra (lo descubrirán si se infiltran en el centro forense). Esta víctima, es el padre de la familia **Al-Kamara**. Cuando los jugadores interrogan a su esposa la notarán nerviosa tras una tirada de Percepción (realmente esta actitud se debe a que está preocupada por el porvenir de su familia y toda su situación actual) no querrá darles información (pues ahora desconfía de los jugadores), pero llorará y no querrá verles (este asesinato lo llevó a cabo en realidad los 2 Kitsune). Si los jugadores preguntan a los Kitsune, estos insinuarán, aunque no insistirán, que el Clan Agón podría estar envuelto, por querer ampliar su refugio apropiándose del hogar de otros que lo necesitan, les dirá que tengan cuidado con ellos (esto es mentira, es una artimaña de los Kitsune, los jugadores no podrán desvelar esta mentira de manera sencilla, además, saben que Sara es algo extrema a veces). Sara vendrá a ellos después antes de que ellos la vayan a ver y les dirá que anoche vio a un zorro entrando por la ventana de la familia Al-Kamara (Ember, Nikolai y Ufa no habrán visto nada, pero confirmará que Sara les dijo que vio algo esa noche). Si los jugadores dudan de Sara, esta se enfadará con ellos por ponerla en duda (realmente Sara dice la verdad, pero la intención es crear intriga en los jugadores ante el verdadero culpable y hacer que desconfíen de a quién obedecen y consideran un líder).

Leyenda: kuthabban se presenta ante el Clan Eomma rogando su ayuda. El Clan Lobos Grises ha rechazado su ayuda y no lo consideran ya parte de la manada. Necesita la ayuda de los jugadores para que le acompañen a averiguar más sobre Halcón Gris. Si estos aceptan les contará la leyenda de los lobos turcos. El lobo es la madre de la mayoría de los pueblos turcos. La leyenda cuenta que un niño sobrevivió a un ataque en su pueblo. Una loba encontró al niño herido llamado Asena, al que cuidó hasta que este recuperó su salud. Luego, el chico preñó a la loba, quien luego dio a luz a diez niños mitad lobo, mitad humano. Uno de ellos, Ashina, se convirtió en su líder y estableció el Clan Ashina que gobernó a los Göktürks y otros imperios nómadas turcos. La loba, embarazada de la descendencia del niño, escapó de sus enemigos cruzando el Mar del Oeste hacia una cueva cerca de las montañas Qocho, una de las ciudades de los tocarios. Los primeros turcos emigraron posteriormente a las regiones de Altái, donde fueron reconocidos como expertos en la herrería, tal como lo fueron los escitas. Ashina ya no vive, pero vela por sus descendientes y su Clan, debemos invocar su espíritu y rogar por su sabiduría, el ritual.

Para invocar al espíritu los jugadores tendrán que visitar un estanque enorme lejos de allí de la que Asena bebió por última vez antes de fallecer y realizar el Rito de Invocación (pág. 211 del H20) con él sin éxito. kuthabban almuli dirá que el estanque ha sido corrompido y que hay que purificarlo pues los humanos han explotado y saqueado sus recursos y ofrecerá a los jugadores una dosis de Polvo de muerte (pág. 229 del H20) que tendrán que verter en el centro y lo más profundo del estanque, donde se supone que además descansó el cuerpo de Ashina (si alguno de los jugadores es un Rokea puedes hacer que haya una nube de tierra enfangada oscura rodeando el cuerpo de Ashina Hrugglinos, pág. 448 del H20, los jugadores tendrán que acabar con ellos). Luego volverán a realizar el ritual con éxito. Notarán una alteración en la umbra, una explosión en el agua creará allí un manto de agua instantáneo que caerá con delicadeza. Este manto se mantendrá unos segundos en el aire umbral para luego desvanecerse, queriendo decir que Asena está allí presente. Ashina mostrará visiones directamente a uno de los jugadores transmitiendo que un poderoso y peligroso Creador de Sueños (pág. 442 del H20) se ha ocultado sobre la verdadera cara de Halcón Plateado para engañar al poderoso Clan Lobos Plateados, encerrando al auténtico en el fondo del Mar Negro (en este momento les transmitirá la ubicación), envuelto en un secreto que ningún miembro del Clan jamás conseguirá desvelar pues Asena se quedó largo tiempo atrás sin poder para contactar con ellos e informarles del mal que les acechaba. Serán los jugadores los únicos que puedan sacar de su celda a Halcón Plateado, de lo contrario, si el Clan Lobos Plateados realizan el ritual que el corrompido Halcón Gris les ha mandado sucumbirán a la voluntad del Wyrn. Ahora que ha sido invocada creará distracciones al Clan Lobos Grises hasta que liberen a Halcón Plateado. (Esto no tendrá lugar si todos los jugadores son Rokea) Yumul nombra

que tuvieron que enfrentarse no hace mucho en Corea a la filial coreana de Tellus (pág. 463 del H20), una de las corporaciones de Pentex cuyas instalaciones estaban bajo el agua, muchos de sus agresivos videojuegos corrompieron la sociedad juvenil coreana, así que les proporcionará a los jugadores más Esnórquel de viento (pág. 228 del H20) para poder adentrarse en el Mar Negro.

NOTAS:

● **Cine (parte II):** En cualquier momento que el narrador considere adecuado los jugadores volverán a ver a los animales corretear de manera ordenada hacia algún lado, pero esta vez podrán ver que se dirigen a un claro refugio subterráneo, un agujero bajo una casa. Los animales una vez allí corretean por los alrededores comiéndose bichillos. Este refugio es una habitación excavada en el suelo donde hay una mesa desplegable con un cuerpo deshecho con sangre seca, también hay una pila muy pequeña con una rata y un gato muertos y desangrados. Una vez lo descubran, antes de que lo cuenten aparecerá Lubi Nun, que les dirá que no lo cuenten y que en unos días les dará explicaciones. Justo cuando salgan verán como una enorme araña se esconde bajo la casa tratando de entrar en el agujero, es grande, llama la atención. Si vuelven a por ella descubrirán que se trata de Lubi. Esta volverá a su forma homínida para darles una explicación y decirles *que el cuerpo lo saqueó ella misma de un recién fallecido y que vierte un producto medicinal para poder chupar la sangre seca del propio cuerpo sin que pierda sus propiedades y así evitar cazar nuevas víctimas. Es "la versión vegetariana de sus congéneres"*. Ella misma se ríe mientras lo cuenta buscando la aprobación de los jugadores. También dirá que sus chicles de nicotina son en realidad chicles de sangre que ideó ella misma y que le ayudan con su "adicción a la sangre". Dirá que también come algunas alimañas que encuentra, y les pedirá que no le cuenten nada a nadie, porque todo el mundo la margina desde que se dan cuenta de que es una Ananasi. A cambio de guardar el secreto les ayudará con un favor (los jugadores podrán contar con la ayuda de Lubi una sola vez para cualquier cosa durante el resto de la historia).

● **Drogas (II parte):** Sara les invita a fumar pipas de agua en un local al centro como agradecimiento por ayudarla con las drogas, les dice que por allí ella solía vender drogas y salir de fiesta, pero que un día la pilló la policía, pero que consiguió escapar. Allí una travesti les atiende y le dice a Sara que el dueño del local quiere hablar con ella. Los jugadores notarán que Sara tarda en llegar. Si los jugadores no reaccionan cuando se les dice que tarda en llegar escucharán un barullo en el fondo del local, alguien se ha cargado un montón de platos de golpe. Si los jugadores siguen sin levantarse saldrá Sara corriendo de allí a duras penas. Si los jugadores son Rokea puedes hacer que se oiga el agua del barranco de detrás del local y que Sara sea arrojada al barranco inconsciente, el Rokea tendrá que rescatarla y luchar contracorriente para no acabar herido. Los jugadores notarán enseguida que le falta un ojo. Sara les dirá que el dueño del local se enteró de que vendía droga en el local y contrató a un cazador para combatirla, el mismo que atacó el campamento.

4 Decisión

„Lo verdaderamente trascendente, es la fidelidad a la causa, la fe en nuestros propios esfuerzos, la unidad y la confianza en la capacidad del pueblo de interpretar el mensaje de sus verdaderos representantes.“

(Alfonso Cano)

Asesinatos (III parte): Este día Namuwa vendrá muy temprano sigilosamente y bajo su forma animal para despertar al más simpático de los jugadores antes del amanecer y decirle en un tiempo no mayor a 5 minutos que *Yumul y Siju las noches de los asesinatos estuvieron ausentes, que la primera noche no le dio importancia, pero que la segunda los siguió y los vio entrar en la casa de los Al-Kamara y que no está tan seguro de que sean los emprendedores Kistune Kataribe de arcilla* (pág. 129 de Razas Cambiantes H20). como le dijeron en su momento. Luego dirá a los jugadores que teme por su vida y que no sabrá muy bien qué hacer. Los jugadores podrán proponerle una solución, aunque Namuwa no estará dispuesto a abandonar el país ni el campamento.

Por la mañana los jugadores escucharán que hay 1 sirio muerto más. Ha muerto intoxicado con el veneno de una viuda negra en su comida. Esta víctima dormía y convivía en la misma habitación que el primero, sus compañeros de piso dirán que era una persona divertida y entrañable, muy estudiosa y que esa noche todos fumaron una pipa de agua y estaba obsesionado con la muerte de su compañero, creyendo haber visto a un zorro meterse esa noche en la casa. Si tras esto los jugadores van a ver a Yumul y a Siju, los verán discutiendo con Sara sobre los recursos de los refugiados, tendrán que intervenir para que Yumul y Siju confiesen pertenecer a los Kitsune Eji de lava (pág. 129 de Razas Cambiantes H20), que tienen muy mala fama entre los Kitsune, haciéndose pasar por Kataribe para ayudar a la gente a la vez que cumplen con su misión Eji. Su misión consistía en acabar con varias personas claves de este campamento que traerían

grandes cambios para el futuro de la sobrepoblación que sufrirá Turquía. Para esto sustrajeron algo del veneno de Lubi (sabían que era una Ananasi). Esto es lo que la Madre Esmeralda (Gaia) nos encomendó y la comunidad Hengeyokai lo apoya y sabía de ello. A pesar de todo, Sara gritará a los jugadores que si Yumul los ha estado engañando desde el principio no es el líder que tienen que seguir.

- (En este momento los jugadores podrán acabar, continuar o empezar con sus misiones secundarias).

Terrorismo (III parte): Los jugadores ven a uno de los niños vomitar una serpiente que se alejará y a la que les costará atrapar (3 éxitos a la vez en una tirada de Destreza dif 9), una tirada de Impulso Primario revelará que es un Fera. Cuando los jugadores le cuenten esto a Ufa, él les dirá que ha descubierto nuevos rastros de serpientes bajo tierra (este rastro se podría perder en determinado momento para subir la dificultad a esta misión). Tras el rastro hallarán una libreta con un texto en árabe (son las indicaciones que tienen que seguir los Nagah estas hablan sobre: permanecer dentro de los cuerpos de los niños realizando un mapa de rutas para futuros raptos para el tráfico internacional, cada ciertos días realizar una reunión a medianoche en el escondite de las armas para trasladar las libretas al resto de miembros del Daesh; la ubicación de en un refugio bajo tierra (oculto por una mística contraseña no especificada en la libreta). Sara les pedirá no actuar sin un plan y Ember lamentará que estos Fera hayan enloquecido y sus tradiciones se hayan olvidado y perdieran el rumbo real de sus vidas y sus destinos. Si los jugadores tratan de volver a visitar el escondite de las armas ahora no lo podrán encontrar.

Antes de acabar Decisión: Los jugadores se verán envueltos en una discusión con ambos Clanes, estarán todos. Si los jugadores han realizado la misión **Drogas**, Sara les dirá a los jugadores que se vayan del campamento con ella a Estambul, porque allí no están seguros. Si no la han hecho Sara les anunciará que está cansada de estar en el campamento y que se trasladará esta noche a Estambul (a casa de una amiga), invitándoles igualmente a unirse a ella. Por otro lado, los Kitsune les dirán a los jugadores que *no pueden abandonar, así como así a sus "compañeros" Garou que necesitan la misma ayuda y están más perdidos que Sara*. Si los jugadores eligen a Sara o cualquier miembro de su Clan irán directos a la escena **Final Clan Agón**, donde se encargarán de los Nagah. Si, por el contrario, eligen seguir junto a cualquier miembro del Clan Eomma irán directos a la escena **Final Clan Eomma** donde salvarán a Halcón Plateado. En cualquier caso, los jugadores querrán dejar el asunto que envuelve al Clan opuesto al que han elegido para luego, aunque esta decisión en realidad tendrá graves consecuencias.

-Si no has decidido llevar ambas tramas al mismo tiempo y has elegido la trama **Terrorismo** como trama principal los jugadores no tienen motivo para enemistarse con el Clan Eomma, de hecho, estos podrían ser sus aliados de cara a la batalla final.

-Si no has decidido llevar ambas tramas al mismo tiempo y has escogido la trama **Asesinatos** como trama principal los jugadores tienen motivos para enemistarse con el Clan Eomma. En este caso, haz que el veneno del que se habla en dicho párrafo sea proporcionado por el Clan Agón, que asesorarán a los jugadores para ayudar a los Lobos Grises (ayudarían a este clan de Garous esperando que cuando sean salvados estos les recompensen de alguna manera).

NOTAS: Los jugadores escuchan desde una televisión que el próximo día la gigantesca tormenta que las noticias llevan días anunciando llegará ya mañana.

- **Drogas (III parte):** Algunos de los miembros del Clan Agón están levemente heridos en la Tienda 327. Anoche un cazador entró a la tienda para matarlos a todos. Sostenía armas con balas de todo tipo, tenía buena información sobre dónde encontrarlos, pero no sobre sus naturalezas, porque llevaba balas de oro (cazadores de monstruos, pág. 458 del H20). Por suerte pudieron con él, pero están muy preocupados. Encontraron entre sus cosas a parte de las armas que usaban contra ellos un collar de perros y una factura de un veterinario en su bolsillo, nadie sabe quién es, han tenido que terminar con él antes de que él terminara con ellos. El cuerpo está escondido en la casa y habrá que deshacerse de él antes de que empiece a descomponerse. Los jugadores tendrán que deshacerse del cuerpo del cazador (se cruzarán primero con los refugiados, luego con los vigilantes de disturbios). Luego los jugadores ayudarán a Sara y a los demás a llevar sus cosas a la casa de la amiga de Sara en Estambul.

Final Clan Agón

„Es imposible adivinar el final de una historia mientras la estás viviendo; carece de contornos y se constituye como una serie de palabras y datos incipientes y, para ser sinceros, nunca recuperamos toda

la información de aquello que fue.
(Siri Husvedt, The Summer Without Men)

Al elegir esta opción los jugadores eligen derrotar a los Nagah terroristas, esto será lo último que hagan antes de terminar esta parte de la historia. De manera irremediable, por otro lado, los Lobos Grises sacrificarán a un Khan porque el espíritu de Ashina no pudo distraerlos lo suficiente provocando que ahora este Clan Garou sea un Clan de Danzantes de la Espiral Negra que enviarán a sus múltiples secuaces a provocar altercados en múltiples campamentos de refugiados. Para empezar los jugadores viajarán a Estambul, a la casa de la amiga de Sara para luego visitar el emplazamiento enemigo.

- (Este sería un buen momento para que los jugadores terminen misiones secundarias si escogieron empezar una):

- **Terrorismo (parte IV):** Los jugadores tendrán que visitar el escondite de los Nagah terroristas Daesh. Las indicaciones proporcionadas en la libreta les llevarán a un emplazamiento donde verán un enorme montón de arena que el viento no se lleva, allí deben escribir en el suelo el mensaje **“no hay más deidad que un dios”** en árabe. Luego accederán a un gigantesco hangar subterráneo (que podrían tener que Hackear, pág. 283 del H20, para acceder mediante varios sistemas de seguridad que requiera entre 4 y 6 éxitos en total para descifrarse hasta llegar a una puerta final). Llegarán allí atravesando unos túneles subterráneos derruidos que tendrán aspecto de haber sido usado antaño (por motivos de guerras serias). Los jugadores tendrán que tratar de destruir este hangar (usando sus habilidades Fera sigilosas o agresivas, según el apoyo bélico y recursos que tengan).

Sea como sea el hangar tarde o temprano abrirá de golpe su techo y en el cielo empezará una gran tormenta (la que lleva días anunciándose) y que se irá desplazando hacia el campamento de refugiados. Antes de que la tormenta siga su curso sin ayuda de los que la convocaron los jugadores deben descubrir y acabar con cada uno de los invocadores esta tormenta (y sufrir una dificultad por moverse en un entorno lluvioso y ventoso) antes de que terminen de invocar Hijo de Tormentas (pág. 161 de Razas Cambiantes; Viento Divino pág. 195 del H20). La cantidad de Nagah invocando esta tormenta estarán escondidos en diferentes puntos (en espacios abiertos y cerrados con y sin guardias de apoyo). Deberán tener en cuenta a los otros Nagah soldado y el resto de miembros terroristas humanos, que tienen muy buen entrenamiento que han de ser tratados como miembros de La Mano del Muerto (pág. 467 del H20), con ello los jugadores pueden entender que quizá estos Fera han traicionado a Gaia, dejándose influir por las fuerzas del Wurm (pues la Mano del Muerto no ayuda a bestias, termina con ellas). Esta organización ocultó sus intenciones ante los Fera para dominar sus acciones desde dentro y tienen parte de la culpa en lo que está pasando. Algunos de estos terroristas humanos o Fera habrán tomado **“Captago”** (parecido a las anfetaminas, pág. 259 del H20), una droga que consumen los terroristas para cometer sus famosos actos de suicidio. Y quizá alguno de los Nagah sea una Abominación enjaulada, que estos terroristas podrían liberar contra los jugadores (Abominaciones de las Razas Cambiantes, pág. 224 de Razas Cambiantes H20). Todos los factores que dificulten la derrota de estos invocadores dependerá de la cantidad de jugadores que haya y de si deciden ser sigilosos o agresivos. Obviamente esta base está llena de escondrijos, sistemas de ventilación e incluso pequeñas áreas de desprendimientos.

NOTAS:

- **Drogas (parte IV):** Vayan o no a acompañar a los Agón los jugadores tendrán que encontrar el refugio del cazador y destruir las fotos que tenían de Sara, Nikolai, Ember y Ufa, también tiene información del pasado de estos (la misma que los jugadores ya sabrían como que Sara es de Grecia, que Nikolai es búlgaro y que Ufa es sirio). Además, en este lugar encontrarán distintos animales disecados, algunos expuestos y otros (los más horribles: Hombres Lobo en su mayoría entre otros cuya apariencia prácticamente es desconocida de lo demacrada que está) guardados en un baúl. En este momento los jugadores encontrarán algunas armas del cazador que podrían poder usar Pistolas con algunas balas del tipo que el narrador elija (equivalente a la Pistola semiautomática grande pág. 303 del H20) y un Bate con clavos de plata (Bate con clavos pág. 302 del H20).

Final Clan Eomma

„Dejen que peleen entre ellos y recojan los restos.”
(Donald Trump, 1946)

Al elegir esta opción los jugadores eligen liberar a Halcón Plateado, esto será lo último que hagan antes de terminar esta parte de la historia. De manera irremediable, por otro lado, los Nagah terroristas, dueños de la tormenta que tiene lugar estos días, que pertenece al Don Hijo de Tormentas (pág. 161 de Razas Cambiantes; Viento Divino pág. 195 del H20, arrasará el campamento Kahramanmaraş. Este campamento será destruido por la tormenta de los Nagah.

- (Este sería un buen momento para que los jugadores terminen misiones secundarias si escogieron empezar una):

- **Asesinatos (parte IV):** Llevar a los jugadores a los alrededores del Abismo (pág. 316 del H20, su resumen en la pág 328 del H20) conllevará verter unas gotas de veneno del pez araña, un ser abisal del Mar Negro, directamente en los ojos. Este veneno recorrerá las venas del ojo (Veneno fuerte, pág. 259 del H20) haciéndoles querer arrancarse los ojos del dolor además de producirles una ceguera total. Los jugadores no sufrirán mayores secuelas del veneno hasta el momento en el que sufran una parada cardiorrespiratoria, que tendrá lugar cuando ya no aguanten más el dolor y que les permitirá recorrer la umbra súbitamente y con lo que lleven encima. Los jugadores se despertarán en mitad del Mar Negro, que será totalmente oscuro, tendrán que sumergirse hacia la oscuridad y hallarán allí el Abismo. En este estado deberán visitar la umbra y accederán directamente al Mar Negro, este será un mar totalmente negro y oscuro, tendrán que hundirse en él un rato hasta encontrar a sus pies el fondo del mar, en el momento en el que toquen el fondo la sensación de estar dentro del mar desaparecerá (al igual que la necesidad de aguantar la respiración), aunque el entorno seguirá pareciendo el mismo. Una infinita oscuridad casi obliga para mirar en su interior, pues la ausencia de sonido y la inmensidad son desesperantemente tentadoras. Si alguno de los jugadores es un Rokea, estos tienen la opción de flotar “en el aire” como los espíritus para desplazarse en lugar de caminar. No lejos de allí verán que hay varios desfiladeros (si miran por ellos hay que ser consecuente con lo que pase, pues contemplarán el oscuro y terrorífico vacío de la nada, la inexistencia infinita que les hará enloquecer). Cerca de allí notarán la presencia del espíritu a través de un halcón que parece volar sin rumbo hasta que ve a los jugadores, entonces les guía (el espíritu trataba de buscar ayuda a través de un animal en la umbra). El espíritu no podrá realizar encantamientos pues estará encerrado en una jaula y frente a él estará la estatua del **Hombre-León de Ulm** (esta estatua absorbe los poderes de Halcón Plateado. Es un artefacto antiguo usado por los orgullosos Simba, para someter a otros Fera) que convendría no destruir pues es un objeto antiguo (una tirada de Ocultismo dif 7 revelará que es una estatua para rituales Bastet). Aunque sí deberían mantener alejado del espíritu, de esta manera conseguirán liberarlo. El espíritu Halcón Plateado estará custodiado por un Vagabundo de los Nexos (pág. 447 del H20) y quizá alguna otra criatura del Wyrm.

NOTAS:

- **Drogas (parte V):** Vayan o no a acompañar a los Agón los jugadores tendrán que encontrar el refugio del cazador y destruir las fotos que tenían de Sara, Nikolai, Ember y Ufa, también tiene información del pasado de estos (la misma que los jugadores ya sabrían como que Sara es de Grecia, que Nikolai es búlgaro y que Ufa es sirio). Además, en este lugar encontrarán distintos animales disecados, algunos expuestos y otros (los más horrorosos: Hombres lobo entre otros cuya apariencia prácticamente es desconocida de lo demacrada que está) guardados en un baúl. En este momento los jugadores encontrarán algunas armas del cazador que podrían poder usar Pistolas con algunas balas del tipo que el narrador elija (equivalente a la Pistola semiautomática grande pág. 303 del H20) y un Bate con clavos de plata (Bate con clavos pág. 302 del H20).

Desde la antigüedad, los turcos creían que los humanos tenían poderes lunares secretos (Aisar o Aysar). El embarazo femenino dura unos nueve meses lunares y las mujeres suelen dar a luz durante la luna llena. Las tres fases de la luna también fueron simbólicas. Se creía que en "Ai Naazy" (luna nueva) la luna simbolizaba a un niño pequeño en crecimiento, puro y modesto. En "Ai Toly" (luna llena), la luna personificaba a una madre o un padre maduro y bondadoso. En "Ai Karty" (luna vieja) la luna envejeció, se volvió sabia. Pero al mismo tiempo pendenciero y malicioso. Antes de su muerte, la luna reinaba sobre una noche totalmente oscura. Las fuerzas de la vida y la muerte se encontraron durante estas noches. Después de la reunión se separaron, solo para reunirse nuevamente después de un período definido. Cuando murió la luna vieja, nació una nueva y así sucesivamente, ad infinitum. El pueblo turco confiaba en la influencia mágica de la Luna. Ella era su única "linterna nocturna". Las celebraciones de espíritus malignos ocurrieron principalmente por la noche. Los rituales y trances de brujas y demonios siempre se cronometraron según las fases de la Luna. En la cultura turca por la noche, las enfermedades empeoraron

y provocaron más muertes. Para complacer al Dios de la Luna, los nacidos durante la luna llena recibieron nombres como tales: Aisylu (Aysulu), Aituly (Aytulu), Ainir (Aynur), Aizirek (Ayzerek) y Ainaz (Aynaz).



FICHA DE APOYO

Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Ten en cuenta que algunos de los siguientes nombres Fera no tienen su equivalente humano, estos han de ser inventados. Además, has de saber que todos estos Cambiantes se comunican entre ellos en inglés, aunque todos acostumbran a hablar en varios idiomas (coreano, árabe o sirio).

Clan Agón (Sin Túmulo): Pasan únicamente drogas naturales, muchas veces como medicina.

1 Bastet: **Ember heart** (“Corazón ámbar”, Khan, luchadora mística, seria, bondadosa, busca a su hermano en secreto) 2 Parentela: **Sara Lazea** (Padres griegos pero antiguos emigrantes de Hungría, conoce Estambul, chillona, bruta, dura, lista, nunca se le asignó un nombre cambiante) y **Nikolai** (Parentela líder de Clan. Padres búlgaros, pero antiguos emigrantes de Hungría. Fumador, exigente primo de Sara).

1 Nagah: **Ufa** (Sirio, no habla inglés, vende droga, es bromista, rabioso y vengativo).

Clan Eomma (Sin Túmulo): Vienen a ayudar, miembros del Hengeyokan.

1 Ananasi: **Lubi Nun** (“ojo rubi” en coreano, por sus ojos. Reservada, irónica, simpática).

3 Kitsune: **Yumul** (“Reliquia” en coreano.) **Namuwa geumsog** (“madera y metal” en coreano, amigable, sociable, se le da bien la tecnología, sabe mucho de los Fera) **Suji** (“Resina del árbol” en coreano, siempre ocupada, seria, doctora).

Clan Lobos Plateados/Lobos Grises (Túmulo: Göbekli tepe): Obsesionados con Halcón.

1 Furia Negra: **Spóros diafonías** (“Semilla de la discordia” en griego, líder).

1 Caminante silencioso: **İsgender Hamidov/kuthabban almulih** (“Duna de sal” en árabe).

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos. Arte de Roca, pág. 152 de Razas Cambiantes H20; Viaje Estomacal, pág. 162 de Razas Cambiantes H20; Apis, pág. 230 de Razas Cambiantes H20; Vista pobre, o, Letargo estacional, pág. 108 de Razas Cambiantes del H20; Axis Mundi, se nombra en La apariencia del mundo espiritual pág. 307 del H20; Emboscadores del Hielo, pág. 110 de Razas Cambiantes H20; Roce de Eva, pág. 383 del H20; Don Parentela Ecos, pág. 382 del H20; Bhernoct, pág. 109 de Razas Cambiantes H20; Ronin, pág. 509 del H20; Lengua de la Serpiente, nv11, pág. 164 de Razas Cambiantes H20; Hengeyokai, pág. 35 de Razas Cambiantes del H20; Psicomaquias, pág. 446 del H20; Dolores del parto, pág. 127 de Razas Cambiantes H20; Tótem Zorro, pág. 377 del H20; Furmlinos, pág. 448 del H20; Drattosi, pág. 443 del H20; Cucaracha, pág. 375 del H20; rata, pág. 374 del H20; Rito de Invocación, pág. 211 del H20; Polvo de muerte, pág. 229 del H20; Hruglinos, pág. 448 del H20; Creador de Sueños, pág. 442 del H20; Tellus, pág. 463 del H20; Esnórquel de viento, pág. 228 del H20; Kataribe, pág. 129 de Razas Cambiantes H20; Eji de lava, pág. 129 de Razas Cambiantes H20; Cazadores de monstruos, pág. 458 del H20; Hijo de Tormentas, pág. 161 de Razas Cambiantes; Viento Divino pág. 195 del H20; Anfetaminas, pág. 259 del H20; Abominaciones de las Razas Cambiantes, pág. 224 de Razas Cambiantes H20; Vagabundo de los Nexos, pág. 447 del H20; Veneno fuerte, pág. 259 del H20.

DATOS DE LA AVENTURA:

- Recomendamos usar las BSOs o los álbumes siguientes: Bastion (videojuego); Borderlands (videojuego); Lara Croft Tomb Raider 2001 (película); CloZee - Imagine warrior (álbum).
- En Turquía tienen el silbo como un antiguo medio de comunicación, es un rasgo distintivo de su cultura, así como en otros muchos lugares del mundo.
- Los Dáesh hace referencia a un conocido grupo terrorista islámico que azotaba la población duramente.
- Muchos gatos salvajes frecuentan realmente la ciudad de Estambul, es realmente llamativo.
- La organización Lobos Grises es una organización turca que existe realmente, poseen un saludo peculiar.
- Todas las localizaciones místicas existen realmente y se han indagado para introducirse aquí. El mito de Por-Bazhyn también es veraz, sin embargo, no se encuentra escrito en las paredes de este lugar.
- Los jugadores realmente no tienen acceso a un Túmulo continuamente, solamente si escogen la trama “Asesinatos”, esto sube la dificultad de esta aventura, si el narrador lo considera pertinente puede proporcionar un Túmulo al Clan Eomma en Estambul, pues, al no ser un Clan perdido, como el Clan Agón, podrían tener acceso a este tipo de recursos en el país.
- El campamento de refugiados Kahramanmaraş no está en la zona de Estambul y nunca ha sido destruido.
- La leyenda de Asena pertenece a la verdadera leyenda turca de los lobos.
- Realmente Kahramanmaraş no está cerca de Estambul, sino cerca de la frontera con Siria.
- El trasfondo político y de influencias así como las creencias de los Lobos Grises son reales.
- El “espíritu protector Gli” realmente es un conocido felino que está en este templo en Estambul.

-En esta aventura hay involucrados Kitsune, Nagah, Ananasi y Bastet. Hemos creído que introducir Ratkin o Corax es siempre más sencillo, por lo tanto tratamos de alejarlos de la narración.

-El Clan Eomma (“mamá” en coreano) tiene más miembros, pero la manada de Yumul es la que han mandado para esta causa en Turquía. El Clan Agón (prefijo para “lucha/pelea” en griego) tiene más miembros no son un Clan real, simplemente una manada.

-İsgender Hamidov es un líder real del grupo de Lobos Grises en Turquía.

-El título de la aventura “Luna y estrella” hace alusión a la bandera turca.

-El Hombre-León de Ulm es un artefacto real descubierto en Alemania cuya función era ritualista.

-El apartado **Visión**, está sacado del artículo “El mesías islámico y el apocalipsis” (01/03/2015).

-La reflexión de Sahih Muslim es real y se puede encontrar en el tomo que se menciona, otro mito que pudimos aprovechar fácilmente para introducir en esta trama.

-Göbekli tepe y Catal Hüyük y Por-Bazhyn realmente son lugares grandes y antiguos de culto del mundo, recomendamos al narrador buscar información sobre estos sitios para ampliar una posible descripción.

-Recomendamos al narrador que si quiere continuar con esta aventura cree otras donde intervenga el Ahadi o el Hengeyokai donde los jugadores visitan países colindantes más exóticos de África o Asia, o donde sus conflictos terminen penetrando en Turquía.

Sobre las misiones:

-La misión **Asesinatos** al igual que la misión **Terroristas** son misiones principales. La misión secundaria **Drogas** ofrecerá a los jugadores armamento útil. La misión secundaria **Orígenes** desbloquea que Sara pueda curar las heridas de los jugadores. La misión secundaria **Cine** concederá a los jugadores 1 favor de 1 solo uso durante el resto de la crónica. La misión secundaria **Rescatar a Ember**, la misión secundaria **Conquista** o la misión secundaria **Cloacas** no aportan nada, pero han de ser tenidas en cuenta en la narración si se realizan. Algunas misiones pueden dar información sobre otras misiones como **Rescatar a Ember** o **Cloacas**. La única misión secundaria que interviene significativamente con una de las misiones principales es **Rescatar a Ember**.

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

Los jugadores llegan por una llamada de socorro que realiza el Clan Agón, un grupo de cambiantes independientes que se han unido por intereses comunes y que se dedica a sobrevivir vendiendo drogas. Un miembro de este Clan los cita para ayudar a los sirios y a su Clan con varios asuntos. Los jugadores viven en su refugio. Con el tiempo llegará un nuevo Clan como voluntarios de ACNUR y miembros Hengeyokai, el Clan Eomma, que también quieren ayudar a los refugiados, pero que tendrán un mal encuentro con el Clan Agón.

Una parte de la historia involucra a los jugadores en desenmascarar poco a poco a un grupo terrorista Daesh Fera Nagah que realizan planes de espionaje dentro del propio campamento de refugiados y que utilizan a los niños para explorar la zona y crear planes de infiltración y de raptos para el negocio de tráfico de personas al que se dedican. Todo ello ligado también a detener la versión del apocalipsis que defiende el Islam (que ellos comparan con la de Gaia). Algunos espíritus podrán resultar de ayuda hasta cierto punto en esta parte.

Otra parte de la historia involucra a los jugadores en socorrer a un grupo de Garou que llevan mucho tiempo en la política, que creen adorar al honrado espíritu Halcón Gris, hermano de Halcón Plateado cuya ayuda recibían antes estos Garou. Pero Halcón Plateado en realidad está encerrado en una zona umbral del Mar Negro. El espíritu al que ahora adoran, Halcón Gris, se hace pasar por el hermano de Halcón Plateado y es en realidad un espíritu del Wyrn con grandes poderes de camuflaje e ilusión. Halcón Plateado abandonó a este Clan Garou porque abusaban de su poder. Y al abandonarles maldijo al Clan con no poder gobernar entre los mortales, pero las perdiciones del Wyrn detectaron este deseo e ideó el plan de presentarles bajo cierto camuflaje místico a Halcón Gris. Además, en esta parte de la historia los jugadores descubren las malas intenciones del Clan Eomma, que en un principio se mostraba digno de confianza y que vinieron bajo órdenes del Hengeyokai para terminar con la vida de determinados humanos de esta ciudad, aunque en misión secreta, por ello no todos los miembros del Clan Eomma saben esto. Una agitada actividad umbral y espiritual está involucrada en esta parte de la historia.

Además, muchos de los personajes con los que se topen podrían esconder secretos (como Lubin, que miente sobre su naturaleza Fera) o necesitar ayuda (como Ember, que necesita ayuda para ser rescatada; Sara, que siente curiosidad por sus orígenes Fera; Ufa, que está enamorado; o Gli, que está cansado de los guerreros de Gaia en su templo).

FOTOS PARA LA TRAMA



Ember heart



Ufa



Sara Lazea



Nikolai



Cloacas



Hagia Sophia



Yumul



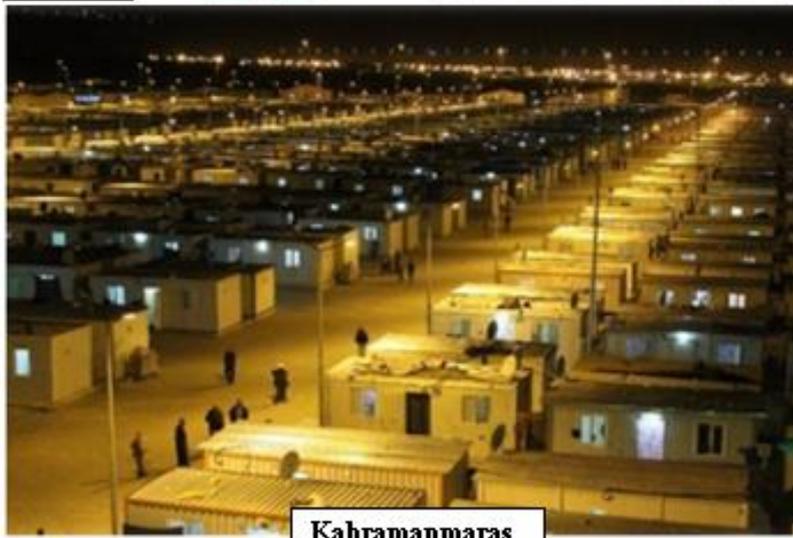
Namuwa
geumsog



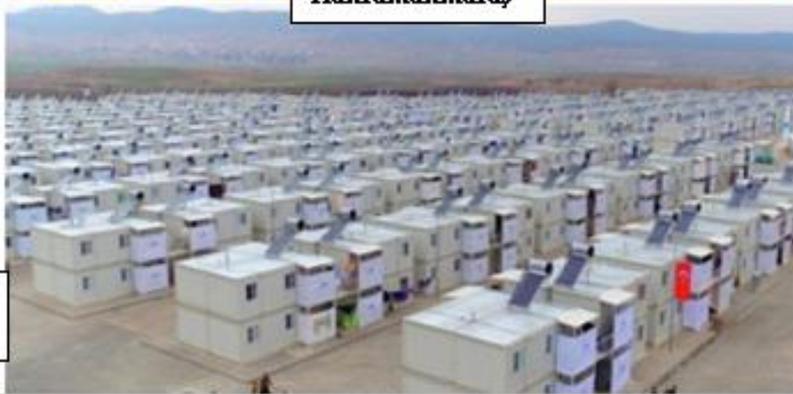
Siju



Lubi
Nun



Kahramanmaraş





Amiga
de Ufa



Terrorista
Daesh



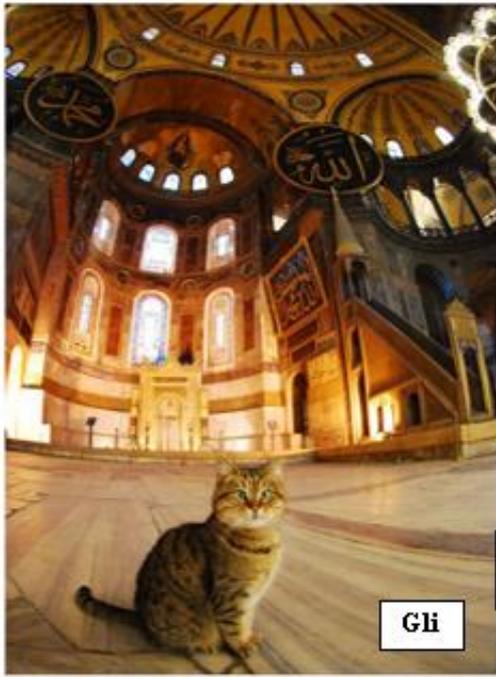
Spóros
diafonías



Göekli tepe



Ab ismo



Gli



Terrorista Daesh.

Cazador



İsgender Hamidov/kuthabb an almulih



Saludo Clan Lobos Grises



Por-Bazlyn

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