

La metrópolis de la jungla

(por Mario Nauzet García Hernández)

Tras las viejas batallas de antaño donde Garou y Fera colaboraban y se enfrentaban entre ellos para rechazar los azotes del Wym, pocos Clanes de los de estas épocas quedaron. Los Clanes Garou abandonaron las selvas siguiendo a las grandes corporaciones hacia otras regiones de Sudamérica y el mundo, quedando unos pocos atrás, que ahora han explorado las Umbras de estas selvas encontrando un mayor apoyo espiritual. El Wym estaba controlado. Los pocos Fera supervivientes empiezan a reclamar viejas tierras y comienzan los tratos de honor por reclamar dominios. Pero viejas historias acechan la mayor selva del planeta. Los Bastet reagrupados han olvidado ya la sangre derramada y buscan su propia paz bajo sus propias reglas. Los Mokolé se esconden sin querer saber nada más protegiendo a los suyos y recordando sus pérdidas.

Pero una fuerza omnipresente como el Wym jamás abandona por completo su lucha, y lo que parecía un abandono no ha sido más que una trampa esperando a ser encontrada. Un mago coleccionista de bestias de Pentex recupera el control y levanta discretas bases con proyectos secretos para debilitar a estos Clanes corrompiendo el agua y controlando a los Balam, guardando algunas sorpresas para el final. Los mitos de la selva se perciben en cada rincón.

“Miles de voces viven en la tierra de las viejas guerras, y todas ellas dejaron de ser débiles hace mucho”

Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán cualquier tipo de Fera o 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 escena tiene un nombre **subrayado y en negrita** en ocasiones veremos extensiones o aclaraciones de estas en un párrafo con un título **en negrita**. Durante la historia se podrán ver apartados en *cursiva*, esto indica que el texto puede leerse de manera muy o casi literal en un diálogo con los personajes con los que interactúan los jugadores. 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.

Los trasfondos de los jugadores no han sido tenidos demasiado en cuenta en esta historia, lo que esperamos no entorpezca el desarrollo de la historia en sí. Además, deberemos tener en cuenta ciertos datos sobre el Amazonas y esta región de Brasil. Manaus es la capital del estado de Amazonas, y uno de los principales centros financieros, corporativo y económico de la Región Norte de Brasil. Está localizada en el centro de la selva tropical más grande del mundo, cerca de la confluencia del río Negro con el río Solimões. Es un importante puerto en vías de desarrollo de la región e incluso pueden acceder a ella los transatlánticos. Una ciudad con 2 millones de habitantes a la par que otras grandes ciudades como Sevilla, Valencia o París y considerada una de las 20 ciudades más importantes de América Latina para hacer negocios. Fundada por los portugueses en 1669 y popularizada en el siglo XX por la explotación del árbol del caucho para su comercialización. Sus principales actividades económicas son la refinera de petróleo, la industria alimentaria, el turismo y la fabricación de jabones, motocicletas, bebidas, informática y productos químicos. Las cuencas del Amazonas experimentan la constante temperatura húmeda y las fuertes lluvias (en esta época la frecuencia de lluvias es casi diaria) debido a su clima tropical, recibiendo 250 cm de lluvia cada año a una temperatura que varía entre los 18°C y los 27°C (aunque en la estación en la que jugaremos serán entre 23°C y 36°C más o menos). En estas regiones del Amazonas las ciudades no proliferaron, aunque sí lo hicieron las tribus humanas, que habitaban en armonía en su entorno natural. Cientos de miles de especies de plantas y árboles, cerca de quinientos tipos de mariposas, dos mil especies de peces, así como una cantidad igual de grande de aves, reptiles, insectos y mamíferos habitan o recorren sus tierras. Quizá antes de empezar quieras sacar más información del libro América Central y

del Sur pág. 27 del H20. Esta es una larga aventura para jugadores constantes de Hombre Lobo que deseen jugar una ambientación estándar en el Amazonas.

Como el Amazonas es increíblemente inmenso (y, por tanto, albergaría más Clanes y peligros de los aquí tratados) hemos decidido dedicarnos en su mayor parte a la región que rodea a la ciudad de Manaus, aunque se incluyen regiones a las que se pueden llegar por ciertos atajos umbrales. Es importante matizar que el uso de la Umbral es especialmente recurrente, por tanto, aquellos Fera que participen podrían tener un Don que les permitiera Caminar de lado o depender de alguien que les permita cruzar. Mientras los jugadores vaguen por la selva podrán encontrarse a algún humano de alguna tribu indígena, o a algún grupo de turistas o de investigación. De resto, considera que los personajes pueden incluso utilizar su forma animal natural para desplazarse por el Amazonas, pues es muy natural encontrar en las selvas abundante fauna, aunque ten en cuenta que alguna pueda no ser autóctona o no encajar fácilmente allí. Creemos relevante comentar que en estas aventuras se han incluido a los Mokolé, Nagah, Ananasi, Bastet, Rokea, Ratkin y Camazotz y se utilizan las ediciones 20 aniversario del libro principal de Hombre Lobo: Apocalipsis, su expansión Razas Cambiantes H20, además de Rabia por el mundo; el Libro del Wyrn H20, que contendrán la información más esencial. Los jugadores tendrán que conocer portugués o inglés para poder desenvolverse bien en la historia (un personaje secundario cualquiera podrá hacer de intérprete en una conversación, de todos modos, los personajes “Osado”, “Bianca”, “Garras-Rápidas”, “Teodoro” y “Óscar” hablan inglés). La mayoría de los jugadores se comunicarán con los personajes no jugadores en este idioma. Los jugadores en este caso se conocerán previamente, pues llegarán a Manaus escoltando a Suspiro-de-verano, una inválida Mokolé que viene a Manaus para recibir la ayuda de unos viejos amigos suyos. Los jugadores podrán esperar recibir a cambio una justa recompensa por su labor en un principio, esto podría justificar en un principio su presencia allí. Si los jugadores van allí por cualquier otro motivo podría haberlos guiado un espíritu o una visión.

La metrópolis de la jungla

13 de mayo de un año cualquiera posterior al 90, Manaus, Estado de Amazonas, norte de Brasil

El calor lleva aferrado al volante y asientos de nuestro coche desde ya demasiado. Los nativos nos han indicado bien, son amables y honestos. No parece molestar la influencia extranjera en estas tierras, sorprende que mantengan su buena actitud tras haberles visto empapados de sudor. Pero ¿no es la segunda vez que rodeamos ese palmeral? Suspiro-de-verano no parece saber mejor que nosotros a dónde se dirige, dice no pisar esta jungla desde hace años. Jamás había conocido a Mokolé así. Su discapacidad, fruto y cicatriz de sus múltiples batallas, parece no resultarle carga alguna. Escoltarla al Clan Uwāmae-nohi ha sido más sencillo de lo esperado, aunque, según dice ella, los problemas aún podrían estar por llegar, aún no hemos pisado la peligrosa e impredecible selva.

*Los insectos no han parado de rondarnos día y noche. Aquí no hay aullidos ni olor a humano, el insondable bullicio de la selva advierte a mi alma de que esta prueba aún está por empezar. La mitad del Río Negro se torna ocre, su otra mitad índigo. Varios cadáveres de ratas en el suelo os recuerdan lo efímera que es la vida para algunos. “El **encuentro de las aguas**, muestra de la eterna lucha del Amazonas, que hasta sus aguas se disputan” señala Suspiro-de-verano. Sin saber muy bien cómo me llama el peligro de la mayor selva del mundo, siento sus vírgenes regiones y el río en mis venas en un mundo cada vez más controlado y a la vez desconocido. Bajamos en Manaus, capital del amplio estado Amazonas, donde la feracidad no se esconde en rincones.*

1 Control (Manaos)

El animal del zoológico en una jaula exhibe todas estas anormalidades que tan bien conocemos de nuestros compañeros humanos. Claramente, entonces, la ciudad no es una jungla de concreto, es un zoológico humano. (Desmond Morris, 1928)

Sus costas parecen muy bien cuidadas según qué zonas, pero el interior es sin duda mayor y claramente infravalorado por cualquiera que desconozca la geografía brasileña. Una desarrollada y vasta ciudad que se extiende en todas direcciones dejando a lo lejos una enorme niebla de humedad tras la que probablemente se encuentre más ciudad hasta encontrar la propia selva. Varios pájaros pían con extraños sonidos guturales a los que no estáis habituados. Algunos monos titi parecen pasárselo en grande comiendo algunos productos que habrán encontrado en los cubos de basura más cercanos. Los ruidos de la gran ciudad que parecen despertaros tras las costas invaden el entorno haciendo imposible detectar la naturaleza colindante en la realmente se erigió la metrópolis de la jungla.

Los jugadores observarán a unos sin-techo salir despavoridos de entre las calles y avisándoles de un jaguar peleándose contra un hombre que necesita ayuda y les señalarán a unos hangares abandonados donde escucharán disparos a medida que se acerquen. **Sombra-parda** (Bastet, Balam) estará peleándose a zarpazos contra **Óscar** (Soldado ciborg, pág. 466 del H20). Aunque los jugadores realmente estarán viendo a un jaguar y a un ágil humano robotizado peleando. Si los jugadores rehúyen de la batalla Suspiro-de-verano les pedirá que peleen (trata de motivar a los jugadores a defender a sus semejantes Fera). Cuando los jugadores intervengan tendrán que ser conscientes de que uno tendrá que proteger o resguardar a Suspiro-de-verano. En cualquier caso, empezará una batalla por turnos. El Balam parecerá correr con dificultad y tratará de esconderse ante las pesadas armas de Óscar tras unas viejas cajas y tablas y tabloncillos apilados de madera. Óscar no tendrá balas de plata u oro, pero sí un gran arsenal de balas que saldrán disparadas rápidamente por turno. En cuanto los jugadores intervengan en la batalla Sombra-Parda huirá transformado en humano y les gritará que le sigan y que traten de despistar a Óscar. Los jugadores no tendrán que terminar con Óscar, sino despistarlo mientras el jugador que se quede con Suspiro-de-verano tendrá la misión de no perder a su amigo y acompañarle desde la lejanía. Para despistarlo cruzarán por medio de la ciudad y utilizar las calles y sus gentes como un medio para esquivarle. Cuando Óscar crea haberles perdido de vista gritará antes de irse “*No huyas de tus demonios, gatito, pronto vendrán ellos a por ti*”.

Tras esto, los jugadores irán junto con Sombra-parda por la selva, teniendo quizá llevándolo encima (por todo el daño sufrido) por el sendero que él les indique o quizá solamente sosteniéndolo de un hombro. En cualquier caso, estará demacrado y necesitará esta atención. También tendrán que ayudar a Suspiro-de-verano a cruzar por la selva amazónica. Si los jugadores preguntan por Óscar Sombra-parda les dirá que

es el último miembro que quedó en Manaos de aquellas guerras del Amazonas, uno que no parará hasta que acabe con todos los suyos, pero no tan poderoso como para conseguirlo realmente, aunque no sería sensato infravalorarlo.

NOTAS: Si quieres aumentar la dificultad podrías poner a los jugadores fuera del hangar ante un pequeño desfiladero cerca de una de las entradas que colinden la ciudad y que, huyendo de Óscar, no hayan logrado ver. Los jugadores resbalarán y se agarrarán del borde corriendo grave peligro (si tienen alas o trepan esto será pan comido, si no, puede que opten por pedir ayuda). Si no, puede que sea Sombra-parda el que pida ayuda porque se encuentre en estas circunstancias. Sea como sea, se arriesgarán a caer entre un montón de afilados coches y otros materiales de desguace totalmente cortantes y colocados de manera desafortunada, pudiendo provocarles daño agravado (Caídas, pág. 258 del H20). Si los jugadores tratan de acabar con Óscar, asegúrate que los pierda de vista por una bomba de gas lacrimógeno (pág. 303 del H20).

2 Clan Poaka-Ikoto (Túmulo: Poakape)

Creo que los animales ven en el hombre un ser igual a ellos que ha perdido de forma extraordinariamente peligrosa el sano intelecto animal, es decir, que ven en él al animal irracional, al animal que ríe, al animal que llora, al animal infeliz. (Friedrich Nietzsche)

Cada nueva inhalación de aire es una nueva experiencia para vuestras fosas nasales, que parecen acomodarse poco a poco a respirar la intensa humedad del entorno. El vapor del aire y los deshechos de la naturaleza entran por vuestro ser llenando vuestros pulmones de energía renovada. Estéis como estéis lo importante es que habéis sobrevivido lo suficiente como para sentir estas suaves brisas calientes. Porque eso sí es cierto, aunque sea la primera vez en todo el día que una sombra, la de los árboles y palmeras en este caso, os da cobijo, el calor aún es un tanto incómodo, pero el bosque y su vaivén os mantienen de alguna forma frescos. Nuevos sonidos, probablemente sean de aves y otros animales de naturalezas desconocidas, cruzan a vuestros oídos, no estáis en casa, esto es otro planeta, uno totalmente distinto a cualquier jungla o selva en la que os halláis adentrado jamás. Tras dos horas enteras de camino lento y pausado donde os empezáis a enfrentar a los retos de la selva: fango, enjambres de insectos, cuevas de descensos y ascensos peligrosas solo son algunas de ellas; empezáis a notar como el cansancio empieza a arrastrar vuestros cuerpos, pero Sombra-parda ya os ha dado la señal. Habéis llegado.

Unos grandes camiones cargados de granos de cacao aguardan en la entrada de un espeso campo de altas hierbas. De pronto jaguares salen de todos los rincones rodeando vuestra posición y evitando cualquier paso en falso. Sombra-parda, en su forma animal da un paso al frente y muestra los colmillos a sus hermanos en señal de que tiene la situación bajo control, pidiendo el respeto de los demás, que poco a poco retroceden abriendo el paso, aunque no del todo. Pasáis los últimos y espesos matorrales que parecen esconder algo para contemplar las sorprendentes casas de los árboles del Reino-guarida (Túmulo). Aquí el ambiente es más cargado, no solo está plagado de pelaje animal sino de un pútrido olor a pescado o carne y a sangre, incluso los árboles han crecido tan altos y robustos aquí que de alguna forma han atenuado y envuelto el entorno, volviéndolo totalmente penumbroso casi sombrío, como si escondieran lo que quiera que estuviera sucediendo en este rincón de la jungla. Más jaguares que humanos Parentela y apenas un puñado de pumas los observan desde todos los rincones. Unos pocos humanos parecen permanecer atados en unas jaulas no demasiado resistentes tras la perspectiva en la que se aproxima el líder del Clan. Allí **Osado** (Bastet Pumonca), “**O**”, recibe a Sombra-parda, “**S**”, en vuestra presencia. **O:** *Conoces las leyes, sabes que no debes traer a nadie al Reino-guarida, los forasteros nunca son bienvenidos. S:* *Salvaron mi vida de las armas de Óscar* (Sombra-parda describe la escena anterior). **O:** *Fuiste afortunado entonces. Óscar te hubiese destrozado, hubieras delatado nuestra posición de haberte atrapado poniéndonos en peligro a todos. Pero no fue así, fuiste afortunado al toparte con miembros del Pueblo* (Pueblo = Cambiantes en general). (Ahora se dirige hacia los jugadores) *En mis tierras los turistas no son bienvenidos. Muchos de ellos nos saquean sin pudor, alteran nuestras selvas, fotografían a nuestra Parentela como a monos de feria y ensucian el río. Las demás tribus nativas llevan años aprendiendo a respetarnos, pero ellos... ellos no merecen nuestra compasión. Me alegra que la gente del Pueblo apoye nuestras causas. Decidme, ¿qué os ha traído a aquí?*

Los jugadores ahora tendrán un momento para explicar lo que han venido a hacer. Mientan o digan la verdad los jugadores podrán acceder a las misiones secundarias de este Clan, Osado les dará su número de teléfono, aunque también les advertirá de que pocas veces le funciona y les dirá casi irónicamente que *es genial, que el Clan Uwāmae-nohi tenga otra anciana para su asilo. La presencia de nuevos en este Reino-guarida no es bienvenida por ahora, pero sí tolerada. Aunque el olfato Balam es agudo como*

ninguno y ha desvelado que poseen (los jugadores) talentos que quizá le sean útiles en algún momento al Clan. Luego, dejará a los jugadores moverse libremente en su Reino-guarida. En este primer caso Sombra-parda irá hacia otro rincón discreto esperando a que le sigan sus pasos si siguen a Sombra-parda esta vez activarán la misión secundaria **Legado**. Si hablan con Osado un poco más activarán la misión **Escarmiento**.

Umbramazónica: Si los jugadores visitan la Umbramazónica verán que esta es aún más asombrosa que el Amazonas en sí. Contiene especies nunca antes catalogadas de plantas que quizá solo sean una extensión o evolución de las que hay en el mundo material. Algunas de ellas parpadean o vibran temblequeando tímidamente, mientras que otras simplemente se abren y se encogen con rapidez, todas más vivas y esbaldadas que las del mundo que dejan atrás. Algunos espíritus animales corretean persiguiéndose graciosamente mientras que la luz del cielo se abrillanta y cambia de tono, ofreciendo un amplio abanico de colores y sensaciones más agresivas y atrevidas. Pues la brisa de la Umbramazónica arrastra consigo sonidos aún más extraños que quizá no estaríais interesados en conocer y los fuertes olores de la naturaleza parecen dificultar y distraer vuestra percepción. Un lugar que sin duda parece de todo menos acogedor.

NOTAS: Ten en cuenta en la medida de lo posible la terminología Bastet (Túmulo umbral = reino-guarida; Cambiantes en general = El Pueblo; Wyrn = Asura). Si los jugadores en algún momento desafían u ofenden a Osado este tratará de humillarlos públicamente y luego les perseguirá y en un momento de infortunio para ellos durante la aventura usará un Don sin que ellos lo vean venir (Abrazo del Bayou pág. 89 del Razas Cambiantes H20), que provocará que se vean atrapados por Arenas Movedizas (pág. 186 del H20).

● **Escarmiento (partes I y II):** Si los jugadores continúan hablando con Osado activarán esta misión que se divide en dos partes.

-I: Osado les contará que si son tan buenos como parecen no tendrán problema en enfrentarse a uno de los Balam en una carrera. Este duelo no lo podrán llevar a cabo todo tipo de jugadores, si es así, Osado podrá ofrecerles un caballo mientras les dirá que *a veces la velocidad no es suficiente, y es el ingenio el que te salva el pellejo, el ingenio te ayudará a dirigir a los animales y alcanzar la meta.* Los jugadores accederán a un campo de cacao y Osado les contará que su Clan pertenece a una tribu indígena que se dedica a la agricultura y que aceptan algunos avances tecnológicos. La carrera será contra un Pumonca o un Balam (Sombra parda), a elección del jugador, y harán un recorrido por el descampado (sin obstáculos), luego por el campo de cacao (con algún obstáculo de por medio) y luego por la selva salvaje (llena de obstáculos y quizá algún peligro del que tengan que huir). Los jugadores harán la tirada pertinente, ganen o no continuarán con la siguiente parte de la misión.

-II: Osado invitará a comer a los jugadores y terminará pidiéndoles que realicen una actividad en secreto para él. Tendrán que liberar a una criatura a la que unos cazadores humanos tienen "injustamente encerrada" y proporcionarle un trozo de tela (con olor a hombre lobo) para que la olisquee antes de liberarla para guiarla a un sitio seguro (este trozo de tela se ha desprendido de uno de los miembros del Clan Hikoro-yaro y provocará que esta bestia haga una visita a este Clan sin que los jugadores lo sepan). Los jugadores encontrarán una Abominación Pumonca en unas jaulas custodiado por unos pocos humanos. Los jugadores tendrán que despistar a los humanos con armas y ofrecerle la tela a la Abominación, que, según sea liberada, correrá hacia la selva rápidamente siendo prácticamente imposible seguirla (si de casualidad los jugadores siguen el rastro descubrirán que va dirección Wai-wái, donde habita el Clan Hikoro-yaro. Con todo ello Osado pretendía liberar una sorpresita y así vengarse del Clan Hikoro-yaro por haberlo castigado mandándolo al Reino de Érebo del que volvió hace poco). Estará muy agradecido con los jugadores y les concederá un arsenal de armamento (a discreción del narrador) por si lo necesitan para afrontar "los peligros de la selva". Ten en cuenta que la primera vez que los jugadores vean o se enfrenten a una abominación y lo comenten con cualquier miembro de cualquier Clan, estos no sabrán lo que es una abominación y en caso de que lo averigüen no sabrán qué tipo de enemigo está detrás de todo esto.

● **Legado (partes I, II, III y IV):** La siguiente misión debe desarrollarse por partes durante toda la aventura. Los jugadores en este caso deberán ayudar a los Balam en su ancestral cometido: Aprender de un espíritu un Don Balam perdido que les ayudará a derrotar a Óscar. Los jugadores al final de esta misión también aprenderán Dones y descubrirán pistas sobre los planes de los demás antagonistas.

Si los jugadores realizan la misión secundaria **Legados** empezarán sin saberlo una especie de “periodo de pruebas” en este Clan. Durante algunos momentos que el narrador considere pertinentes, cuando los jugadores no estén entre los miembros de este Clan (y nunca dentro del gimnasio o el Túmulo del Clan Uwāmae-nohi), podrían escuchar a través de ciertas tiradas de Percepción algunas pisadas que les seguirán en la distancia o un ligero olor a cacao. Este será Bastiam con su Fetiche Garou (Piel de camaleón, pág. 223 del H20; Camuflaje pág. 199 del H20), que encontró en la selva hace tiempo. Bastiam no los seguirá todo el tiempo, pero sí en alguna escena que consideres interesante podría estar presente. Realmente no aportará demasiado, pero los jugadores podrán descubrirle en cualquier momento, así que se cauto introduciéndolo en las escenas. Pues desde que lo descubran verán que tiene un aspecto deplorable, enfermizo y denigrante, el Wyrn lo corrompe por dentro. A Bastiam le poseen (Cadavérico pág. 442 del H20). Y se está transformando poco a poco. Los jugadores podrán realizar una tirada de dif 8/9 que les permita reconocer al propio Bastiam entre su deformación, aunque fácilmente podrían intuir que se trata de un humano víctima de una Perdición. Bastiam se enfrentará a ellos llevado por la rabia. Si no lo reconocen y lo matan, uno de los miembros del Clan Poaka-Ikoto se enfrentará a ellos en un duelo singular (Dominación y sumisión, pág. 54 del H20; Combate cuerpo a cuerpo, pág. 296 del H20) en la escena **Alerta**. Los jugadores deben tratar de dejarlo inconsciente y devolverlo al Clan Balam.

-I: Para empezar esta misión los jugadores tendrán que acompañar a **Vista-veraz** (Bastet Balam), Fera más tranquilo que Sombra-parda, y a algunos jóvenes Balam a la Umbra y hallar el rastro (Rastrear 284 del H20) de lo que ellos llaman un **jamak**, un espíritu aliado (pág. 71 del Razas Cambiantes H20). Este es un espíritu Mono tamarino león dorado entre semblantes tamarinos de su misma especie más pequeños que le rodearán y que se mueven rápidamente entre las ramas caídas y las lianas de los árboles inspeccionando quizá las cabezas de los jugadores, quitándoles incluso algún Fetiche que lleven. Si los jugadores tienen el Don lenguaje espiritual conseguirán entender a este Espíritu, “**E**”, comunicarse con Vita-veraz, “**V**”. **V:** Hemos venido en busca de tu sabiduría, espíritu, conocemos tu grandeza, astucia y alcance y te ofrecemos un sacrificio a cambio del poder que nos hará conseguir nuestros objetivos. **E:** Un sacrificio no será suficiente, pues el alma inquieta de vuestro líder requiere mayor dedicación. Que sea un sacrificio y la caza noble (Cazar, pág. 281 del H20) del segundo mayor roedor que pisara el mundo de los mortales, el Phoberomys (Ecos pág. 451 del H20), lo que forme el intercambio idóneo y justo de lo que pedís. Vista-veraz aceptará y dirá a los jugadores que *esto les podrá llevar tiempo, puesto que éste es un animal extinto, aunque se trata de un roedor de 3 metros de longitud y unos 700kg de pelaje castaño oscuro al que podría costarle ocultarse*. El Phoberomys estará bien escondido dentro de una enorme madriguera de la que rara vez sale, pero a unos pocos kilómetros habrá pasado hace poco por un hueco en un árbol para luego, a más de 10 kilómetros, haber atravesado varios troncos gigantes que terminan en su madriguera, por lo que la tirada de rastro será de dif 9, además de requerir una acumulación de 10 éxitos, puesto que el rastro es efímero y de un ser que ni si quiera existe en el mundo material. Los jugadores entregarán su caza tratando que esté lo más intacta posible y contemplarán como el Clan Poaka-Ikoto realiza un sacrificio humano de uno de los turistas capturados por el Clan encerrados en jaulas. El espíritu les dirá que *ahora han de buscar a cualquier miembro adulto de la tribu de los Yanomami del oeste (tribu protegida por el Clan Hikoro-yaro) al que habrá que pedirle el tahla* (pág. 71 del Razas Cambiantes H20) *que no les pertenece, pues les fue susurrado por accidente. Un tahla que os será difícil de transmitir, pues jamás acostumbran a revelar sus secretos*.

-II: Los jugadores podrán hacer esta parte otro día. Bajo las órdenes de Vista-veraz, viajarán a los territorios de los Yanomami del oeste, que están protegidos por el Clan Hikoro-yaro, un Clan de Garou que lleva entre las tribus Yanomami mucho tiempo, *ritualistas que respetan las leyes de los territorios, pero que se creen el epicentro de todo y nunca comparten ninguna de sus predicciones*. Allí atraparán a uno de los miembros de la tribu para poder interrogarle (Interrogatorio pág. 280 del H20). Los jugadores se encargarán de diseñar el plan de ataque y verán que el desafío está en raptar a cualquier integrante de esta tribu por la continua influencia de los espíritus. Sombra-parda les dirá que deberán no tardar demasiado, pues cree que estos Yanomami tienen poderosos y escurridizos espíritus a su favor. Los jugadores tendrían que enfrentarse al espíritu Anaconda (Espíritus animales, Serpientes, pág. 368 del H20) que además de sus encantamientos posee otros varios (Estallido de cuchillas pág. 367 del H20; Corriente ascendente, pág. 367 del H20). Además de varias serpientes que irán a por los jugadores enrollándose en ellos e incluso adentrándose en sus cavidades para provocarles daño desde el interior (quizá incluso si lo deseas algún Nagah). Ese espíritu estará más abierto a hablar si uno de los jugadores es un Nagah, ofreciéndole a cambio que se case con uno de los miembros de esta tribu de Parentela Nagah. Al principio este Yanomami que raptan no querrá colaborar, por lo que Vista-veraz pedirá a los jugadores que vengan el próximo día, a ver si dejándola sin comer responde mejor a las preguntas.

-III: El próximo día y mediante artimañas intimidatorias e influencias y amenazas más mentales que físicas (falsas ilusiones, amenazas verbales, humillaciones, etc.) podrán sonsacarle el siguiente tahlá: “*Asura sobre los Bastet originarios del último taghairm, Cahlash por sus gargantas*”, que en otras palabras viene a decir que **Asura** (Asura = Wyrm) ha influido en los Bastet que viven donde se celebró la última reunión Bastet, y que ha provocado que la tentación de Asura “bajara por sus gargantas” (se han visto de alguna forma afectados por Asura). Al sur se encuentra el territorio del Clan de Balam del sur (el Clan Balam frecuentado por los jugadores es “el del oeste”). Ahora los jugadores tendrán que visitar al Clan de Balam del sur a medio día de camino del Clan Poaka-Ikoto del oeste. Este lugar estará hecho añicos, los árboles colindantes estarán marchitos, las sombras absorberán la luz de los rincones como si esta tratara de irse y no la dejara. Unas plantas bromelias infestarán el lugar creciendo de todos lados. Se escuchará el sonido del silencio y del vacío, una enorme vibración en el aire que caracteriza los lugares corrompidos. El Túmulo se ha corrompido y es ahora una Colmena, hemos llegado tarde. A continuación, los jugadores verán salir de entre las sombras del lugar entre 2 y 5 Abominaciones Balam (pág. 225 del Razas Cambiantes H20) cuyas características podrían ser muy parecidas a los de cualquier Danzante de la Espiral Negra (pág. 425 del H20). Una vez hayan terminado con ellos podrán examinar los alrededores en busca de pistas. Los espíritus de la zona saldrán una vez haya terminado la pelea para revelarles que los miembros de este Clan bebieron de las aguas corrompidas de un lago (esto lo ha provocado el Wyrm por medio de los envenados frutos Açais, ver la escena **Templo**). Cualquier Don pertinente también podría revelar esta información en lugar del propio espíritu. Ten en cuenta que la primera vez que los jugadores vean o se enfrenten a una abominación y lo comenten con cualquier miembro de cualquier Clan, estos no sabrán lo que es una abominación y en caso de que lo averigüen no sabrán qué tipo de enemigo está detrás de todo esto. Ten en cuenta que la primera vez que los jugadores vean o se enfrenten a una abominación y lo comenten con cualquier miembro de cualquier Clan, estos no sabrán lo que es una abominación y en caso de que lo averigüen no sabrán qué tipo de enemigo está detrás de todo esto.

-IV: Cuando los jugadores vuelvan frente al espíritu Mono tamarino león dorado, este enseñará 2 Dones a cada jugador al terminar de ayudar a Vista-veraz, que aprenderá otro Don más poderoso (Paso perfecto pág. 86 del Razas Cambiantes H20). Vista-veraz más adelante usará su Don para entrar y crear el caos en la base cueva de Óscar, que estará compuesta por varias cuevas naturales muy bien conectadas y bastante grandes no lejos de la ciudad encubiertas por varias enredaderas y arbustos altos. En este caso los jugadores podrían acompañarle y enfrentarse a Óscar y derrotarlo esta vez tratando de cogerlo desprevenido. Estas cuevas tendrán agua y luz corriente y tendrán un par de trampas a prueba de Cambiantes (de fuego y electricidad generalmente). Aquí Óscar guardará tecnología (armas, móviles, portátiles, parabólicas, etc.) y herramientas avanzadas para arreglar su propio cuerpo. Podrían adueñándose del armamento que tiene y de su propia base de operaciones, este tendrá una copia de los planos de las regiones fluviales y otro del sistema de tuberías de Manaos además de información en un diario de conversaciones que aparentemente escuchó sobre que Teodoro realiza rituales místicos y que el espíritu de la Umbra es en realidad parte de él mismo, afirmando que terminando con la representación del espíritu que acompaña a Teodoro, Teodoro quedará indefenso y sin poder abandonando el Amazonas (esta información, Óscar la quería para saber más sobre Teodoro y no porque realmente pensara matarle, porque más adelante se aliarían con él en contra de los Fera). Los jugadores tendrán una dificultad de -2 si desean enfrentarse a Teodoro al encontrar esta información en cualquier tirada al haber destapado su punto débil.

3 Clan Uwãmae-nohi (cerca del Río Tarumã Açú y de Manaos)

Qué fiebre, no consigo parar de vivir. En esta densa selva de palabras que he envuelto frondosamente lo que siento y pienso y vivo y que transforma todo lo que soy en algo mío que sin embargo está completamente fuera de mí. (Clarice Lispector, *The Stream of Life*, escritora brasileña)

Los jugadores volverán por sus pasos hacia atrás para acercarse al linde de la ciudad, aunque al otro lado del río, pegado a él siguiendo las indicaciones de Suspiro-de-verano. Los jugadores llegarán a un gimnasio no lejos del río y de un par de caimanes descansando que intimidan bastante. Dependiendo de la hora a la que lleguen **Bianca** (Parentela, Mokolé) justo acabará de terminar un entrenamiento con los mayores, o bien estará llegando para abrir el gimnasio o incluso estará comiendo o descansando junto a los demás.

Los Mokolé **Sol-del-suelo**, “S”, y **Cola-cuerno**, “C”, les darán la bienvenida. **C: Menos mal que habéis llegado con Suspiro-de-verano, bienvenida. Es genial que hayáis podido venir, por favor servíos y poneos cómodos (señalará a una mesa con pipas, refrescos marca “manaos”, agua y cervezas). No os**

podéis imaginar lo contentos que estamos de veros, aunque no lleguéis en el mejor momento para recibir el tratamiento que buscabais. **C:** ¿No les mencionaste lo de la magia curativa? Suspiro-de-verano podría haberse ahorrado el viaje. **S:** Cierto, quizá haya sido mi culpa no habérselo comentado antes, pero creemos que aun así estaréis mejor aquí con los vuestros especialmente en vuestras condiciones (la condición de estar en silla de ruedas). **C:** Lo que sucede en realidad es que por algún motivo desde hace un tiempo nuestros Dones curativos se desvanecieron sin más. Los espíritus nos han abandonado y se llevaron con ellos lo que en su momento nos prestaron. **S:** Los espíritus no nos han abandonado Cola-cuerno, eso es imposible, y más conociendo este Clan, estamos ya mayores para recordar nuestros viejos Dones, eso es lo que pasa, Gaia nos está olvidando, eso es lo que pasa. **C:** Bueno, de todos modos, últimamente esos gatos no vienen a meterse con estos viejos e indefensos Mokolé (se ríe a carcajadas mientras lo dice, en realidad lo dice en serio, pero cree que sus habilidades como Clan son mejores y difieren mucho de las del Clan Poaka-Ikoto), quién sabe, a lo mejor estos amigos de Suspiro-de-verano acabarán defendiéndonos o ayudarnos con los dolores de espalda de años de enfrentamiento contra otras **Bêtes** (Bête = Fera/Garou). ¿Habéis visto a nuestra Parentela ahí fuera? Les hemos dicho mil veces a esos bobos humanos que no pasa nada, que sus mayores pueden venir a este gimnasio también, tenemos muchos gastos estos últimos años y necesitamos ingresos para los tratamientos médicos, pero los pobres no parecen fiarse de nuestros amigos del río. Aunque tampoco les devolvería al Túmulo por nada del mundo, nos protegen de esos gatos. Bianca sale y les da de comer. Bianca nos ayuda muchísimo en todo lo que puede (señalan y presentan a Bianca que está recogiendo allí mismo, saluda a los jugadores desde lejos sonriente, aunque cansada). Pero a esos gatos los tenemos controlados ya, que se dediquen al cacao, que es para lo que sirven. Lo único que me enfada ahora son esas empresas nuevas que han llegado por el río y que exploran nuestros fondos ¿qué esperan encontrar? Si yo y Sol-de-suelo nos pudiéramos levantar les daríamos una paliza a esos desalmados. **S:** Cálmate Cola-cuerno, hoy no vamos a hacer daño a nadie, le estás comiendo la cabeza a nuestros nuevos amigos, perdonadle, lleva unos días que nadie lo puede aguantar. Aunque tiene razón, siempre tratamos de pasar desapercibidos, cuanto más escondidos estemos más protegidos estaremos.

Sol-de-suelo se quedará a charlar con ellos un rato más y Cola-cuerno se levantará a encender las velas que están colocadas en los umbrales de las ventanas (mantienen encendidas al menos 1 en honor a todas las almas que perecieron antaño y que echan de menos), con algo de dificultad, pues tanto a él como a Sol-de-suelo les cuesta andar. Ahora los jugadores estarán un rato con él en el gimnasio y podrán consultar algo de información. Asegúrate de fragmentar esta conversación, cuando los jugadores obtengan respuesta a 2 o 3 cuestiones Sol-de-suelo terminará sufriendo un pequeño infarto del sobreesfuerzo del entrenamiento con Bianca y Bianca lo recostará en un sillón:

-Si los jugadores preguntan por recuperar sus Dones Mokolé, estos les contestarán que *los espíritus son sabios y si así lo desean respetarán los destinos que les aguardan.*

-Si preguntan por lo que sucede con la “empresa del río” les dirá que *los Mokolé de este Clan creen que es imposible que no se enteraran, pues son dueños de esta parte del río. No obstante, saben que es peligroso aventurarse a lo desconocido y que han decidido que lo mejor es mantenerse ocultos, pues muchos de los suyos ya han perecido antaño por compañías similares y prefieren vivir el resto de sus vidas cómodamente (se desentenderán del asunto todo lo que puedan).*

-Si los jugadores preguntan por los Balam o el motivo por el que se esconden, los Mokolé les dirán que *por eso mismo están ellos aquí (refiriéndose a los jugadores). Unas Bêtes que han venido justo a tiempo para mediar entre esos desagradables Balam que tanto odian a los extranjeros. Les encanta quitarse la culpa de todo lo que hacen. Pero los turistas no son el principal problema de estas regiones, solo parte de él. Los Balam pretenden apropiarse de este lado del río, aunque saben perfectamente que no les pertenece. El líder de estos Balam, ese tal Osado, vivió mucho tiempo fuera del Amazonas en otras ciudades, no sé, puede que se fuera al extranjero o algo así, aunque siempre termina volviendo y dice haberse criado aquí. Sea como sea, ni se os ocurra meteros con él, no le toquéis los cojones. Osado casi muere en la Umbral no hace mucho. Nuestra Parentela se enteró en su día que hizo un trato con el Clan Hikoro-yaro que le salió mal y estos le condenaron al **Reino de Érebo** (pág. 316 y 330 del H20) por incumplir su parte del trato como castigo por sus malas acciones. Ese Clan Hikoro-yaro no son más que unos hippies manipuladores, no hay que creer una palabra de lo que dicen. Aunque no sabemos dónde se esconden, pero si de algo estoy seguro es de que ellos tampoco saben dónde estamos nosotros. Lo más importante es pasar desapercibidos, no queremos que nadie nos encuentre por aquí, nuestra posición ahora mismo es secreta hace mucho tiempo que no recibimos si quiera visitas del Clan Poaka-Ikoto, así que agradeceríamos que eso siguiera así para nosotros y nuestro Cenagal (pág. 141 del Razas Cambiantes H20) conocido como **Puhi hatukëi**.*

-Si los jugadores cuentan a los Mokolé su encuentro con Óscar. Los Mokolé dirán que es extraño, pues hace años que los miembros de Pentex no visitan el Amazonas, su influencia es constante, pero mucho menor que antaño, aunque para protegerse de eso están los desconfiados lobos del Clan Hikoro-yaro. Ellos siempre se encargan de todo. Pero si de casualidad Óscar hallara el camino al gimnasio estarían expuestos ante el peligro.

-Si los jugadores preguntan por curiosidades del Río Amazonas, uno de los Mokolé les contará el **Mito del Río Amazonas**.

Mito del Río Amazonas: *Hace mucho tiempo, cuando los animales todavía hablaban, el Sol se enamoró de la Luna y fue correspondido por ella. Pero, se dieron cuenta en poco tiempo que, al aproximarse, uno destruía al otro: el Sol derretía a la Luna y la Luna apagaba al Sol. Percibieron así que ese amor era imposible, pues al aproximarse uno al otro, el planeta Tierra, tan dependiente de esos grandes astros, sería totalmente destruido, pues el amor ardiente del Sol, derretía a la Luna, y las aguas de la Luna inundarían la tierra. Fue entonces cuando ellos decidieron separarse. La Luna, en desacuerdo con la separación, lloró días y noches seguidas. Sus abundantes lágrimas, se derramaron sobre la Tierra hasta llegar al mar; pero al llegar allí, fueron rechazadas por ser de agua dulce y las aguas del mar, saladas. De tal modo que esas aguas, que eran lágrimas de la Luna, y que fueron devueltas por el mar, se transformaron en nuestro grandioso río Amazonas.*

Bianca será siempre cortés con los jugadores y se mostrará emocionada por conocer las naturalezas de los jugadores. Bianca dirá a los jugadores que *le traigan a Cola-cuerno uno de sus buenos puros de Chocolate tsatsayaku de la tienda de puros habaneros de la ciudad si quieren hacer buenas migas con él. Son caros, pero le encantarán. Cola-cuerno es muy orgulloso para aceptarlo porque los fabrican en secreto los Balam, pero en el fondo le vuelven loco* (si los jugadores lo hacen empezarán la misión **Árbol**). Luego Bianca les dará su número de teléfono por si necesitasen algo y les dirá también que *todas las mañanas ve salir de las oficinas del puerto de Manaos múltiples coches con extraños grupos de excursionistas que llevan mucho material con ellos y que se adentran en la selva, dicen que recolectan muestras para preservar e investigar la flora de la selva, pero a mí me huelen a otra cosa*. Bianca invitará a los jugadores a que se acerquen tarde en la noche, pues estará menos vigilado.

- (Este sería un buen momento para introducir la misión **Inocente**).

NOTAS: Trata de tener en cuenta la terminología Mokolé (Kaos = Conceptor; Wyrn = Disolvedor; Fera = Bête). Bianca puede apaciguar el sufrimiento por heridas y también cierto grado de curación a través de su poder Roce de Eva (pág. 383 del H20). A partir de esta escena, cuando los jugadores visiten la Umbra puedes hacer que algunos de los espíritus del Amazonas avisen a los jugadores de una fuerza poderosa que corromperá el bosque (este en realidad será una Rabia Amarga, pág. 446 del H20, poderosa, escurridiza y muy persuasiva que hará enloquecer al Clan Poaka-Ikoto, domándolos para que maten a su propio Clan, esto es uno de sus Yava, pág. 75 del Razas Cambiantes H20). Esta influencia y la información al respecto se completará cuando lleguen a la escena **Templo** y la escena **Wai-wái**.

- **Árbol (partes I y II):** Esta es la misión que permitirá a los jugadores toparse con el sagrado Árbol de Curupira de los Mokolé que está escondido bajo el Rito de la Cañada Velada (pág. 218 del H20).

I: Los jugadores tendrán que ir a Manaos y buscar la tienda de puros habaneros de la que habla Bianca que les mostrará la caja (que guarda en el almacén), pero les cobrará una absurda cantidad de dinero por estos puros diciéndoles que son muy escasos y difíciles de conseguir. Los jugadores deberán infiltrarse de alguna manera o usar alguna artimaña para conseguirlos (quizá ayude saber que el dueño de esta tienda es homosexual). Una vez consigan la exclusiva caja y se la entreguen a Cola-cuerno, este les estará eternamente agradecido y les comentará que *solo en la Habana se hacen buenos puros de chocolate, pero que estos Balam fabrican en secreto los suyos que están aún mejor. Y es que el chocolate tsatsayaku viene de los primeros árboles de cacao del mundo. Todos se equivocan, no fueron los pueblos de Centroamérica los que hace 3.900 años cultivaban estos árboles, fue la cultura Mayo-Chinchiipe, al oeste del Amazonas, la misma tierra que la nuestra, la que Gaia bendijo y deseó para erigir el cacao, que es de hace 5.300 años, más antigua que la anterior. Aún los Mokolé lo recordamos y lo saboreamos como un lujo cuando tenemos oportunidad*. Los jugadores no esperarán nada a cambio, pero pasados un día o dos, Cola-cuerno les hablará sobre la segunda parte de esta misión.

-II: Cola-cuerno pedirá a los jugadores que, si quieren que les muestren su Cenagal deberán únicamente encargarse de arreglar el sistema de tuberías, pues hace algunos días que el agua del gimnasio es deficiente. Los jugadores tendrán que realizar una tirada de Tecnología dif 7/8 para darse cuenta de que

existe una grave obstrucción que se extiende hasta el río y la salida de las cloacas que por más que traten de desobstruir no consiguen resultados. Si los jugadores visitan la Umbra (si alguno de los jugadores tiene dificultad para hacerlo quizá los espíritus podrían materializarse al sentir que irrumpen en su territorio) encontrarán de 1 a 3 H'rugglinos (pág. 448 del H20) hostiles que tendrán que derrotar. Si uno de los jugadores es Rokea podría quizá encontrar a estos espíritus elementales bajo el agua.

Luego les contarán que el árbol que encontraron es el **Árbol de Curupira**, y les contarán la **Leyenda del Curupira**. Después de conocer la leyenda los Mokolé les mostrarán el árbol con la condición de que no lo toquen llevando a los jugadores por primera vez a su Cenagal, que estará protegido umbralmente de manera que solo pueden acceder a él si son acompañados por uno de los dos Mokolé. Quizá sea la primera vez que ves un Túmulo así. **Puhi hatukëi** tiene varias charcas de olor a estanque que albergan unos pocos cocodrilos que recorren sigilosos las tranquilas aguas asomando sus ojos y hocicos a flote en medio de la quietud, acechando, descansando, cualquiera sabe, pero una cosa sí es cierta, parecían más pequeños en las guías de viajes. Otros están tendidos en un arenal donde el sol calienta la tierra y sus pieles. Unos insectos aletean en el aire, inmóviles. El fango que pisáis parece querer reteneros allí dando forma a vuestros pasos como la arcilla, una sensación a la que los Mokolé están acostumbrados. En el medio, el famoso árbol se alza como signo inequívoco de haber pisado tierra Fera sagrada. El árbol frente a ellos desprenderá unas esferas voladoras flotantes y efímeras. A los jugadores les podrá resultar útil este árbol para la escena **Alerta**. Luego les dirán que el árbol que contiene la esencia del dios y que está conectado a todos o la mayoría de los árboles del Amazonas (nadie puede sentir exactamente las capacidades de este árbol, que es un misterio divino). Este árbol contiene un permanente efecto del Don Llamada de Hermanos (pág. 68 del Razas Cambiantes H20) salvo, que este abarcará a la mayor cantidad de miembros Cambiantes del Amazonas para enviarles un mensaje inmediato. Además, mediante este árbol los jugadores pueden conectarse a otros árboles y obtener recuerdos y memorias de antiguos saberes del viejo mundo, así como ofrecer sus propios recuerdos y memorias al árbol para que este los desperdigue entre los demás árboles de la jungla de una forma similar al Don Sintonización (pág. 190 del H20).

Leyenda del Curupira: *El Curupira es el dios que protege las florestas. La tradición lo describe como un pequeño ser, calvo, con el cuerpo cubierto de pelos, piernas sin articulaciones, dientes azules o verdes, orejas grandes, y pies girados hacia atrás. No tiene los orificios necesarios para las secreciones indispensables de la vida, y está dotado de una fuerza prodigiosa. Este personaje figura en una infinidad de leyendas del norte al sur de Brasil; en el Norte, por ejemplo, cuando navegan por los ríos y se oye algún ruido lejano en el medio del bosque, los remeros dicen que es el Curupira que está golpeando las sapopemas, para ver si los árboles están suficientemente fuertes para soportar alguna tempestad que está próxima. La función del Curupira es la de proteger las florestas, por lo tanto, a todo aquel que derriba o, de algún modo, estropea inútilmente los árboles, se le castiga con la pena de errar durante muchísimo tiempo por la selva, sin poder atinar con el camino de vuelta a casa o el medio de llegar adonde están los suyos.*

● **Inocente:** Los jugadores ven en la Umbra a un Inocente (pág. 142 del Razas Cambiantes H20) usando un Don que hace que lo confundan con un espíritu caimán cualquiera (Tomar Forma Suchid pag. 142 del Razas Cambiantes H20) que se acercará a los jugadores para conocerles incluso compartiendo con ellos un punto de Gnosis mostrándose como un espíritu sociable y amigable. Si los jugadores le siguen el juego este provocará que Sol-del-Suelo piense que ese jugador es enemigo del Clan, enloqueciendo a Cola-cuerno y a Sol-de-suelo, víctimas de otro Don de este Inocente (Corromper Mnesis, pag. 142 del Razas Cambiantes H20). Sin embargo, estos poderes no afectarán a Bianca, a la que podrán encontrar por allí entrenando y que les dirá que si quieren que les cuente más la acompañen en una excursión turística río arriba. Durante la excursión hacia el origen del río **Tarumã Açu** explicará a los jugadores que *los Inocentes son Mokolé nacidos Metis fallecidos el día de su concepción y que a veces permanecen en el mundo de los muertos acosando a algunos. Bianca tuvo una madre Mokolé que tuvo un hijo Metis con su amante Mokolé antes de las guerras. Su hermanastro iba a llamarse Preto por haber nacido de un huevo negro. Un huevo que acabaron enterrando bajo el gimnasio, pues el gimnasio siempre había pertenecido a su familia. Su padre humano le contó que antes de morir su madre en el accidente de tráfico ellos la tuvieron a ella, pero que desde entonces su hermano la persigue y acosa a todos aquellos Mokolé con los que ella se relaciona.* Los jugadores se bañarán con Bianca en esta zona del río. Bianca pedirá a los jugadores que se libren de él. Los jugadores tendrán que hablar con este Inocente que hablará en un lenguaje muy torpe, casi incomprensible y expresará que *se siente perdido, su madre lo repudia y el Clan Mokolé parece únicamente venerar a sus caídos en guerra (y no a él).* Los jugadores tendrán que descubrir que este Inocente está perdido y deberán pedir consejo a algún Mentor o a miembros de otros

Clanes u otros espíritus que les aconsejará realizar un ritual para guiar a “espíritus perdidos”. Este consistirá en crear un farol usando las partes del cuerpo de este Metis fallecido y entregársela al espíritu para que su inagotable luz le guíe por la Umbral, además de dirigirse a este espíritu por su nombre y escribir su nombre en un sitio de tránsito habitual para que el espíritu no acabe en el olvido. Los jugadores deberán recuperar el viejo huevo negro que estará enterrado bajo el gimnasio (que estará fascinantemente intacto) y deberán colocar una de las velas dedicadas a los caídos de los Mokolé en su interior para crear un “farolillo umbral” y entregárselo a este Inocente que deberá sostener para guiarse por la Umbral y encontrar su camino por ella en busca de su madre Mokolé, o de su pasado. Cuando esto se solucione Cola-cuerno y Sol-del-suelo volverán a ser los de siempre habiéndose recuperado de su influencia espiritual. Bianca acabará llamando a su gimnasio Preto en honor a su fallecido hermano.

4 Instalaciones (Manaos, de noche)

Como una sombra que no nos permite saltar por encima de él, pero se mueve con nosotros para mantener la distancia adecuada, la contaminación es la respuesta de la naturaleza a la cultura. Cuando hayamos aprendido a reciclar la contaminación hacia potente información, se habrá pasado por completo la nueva ecología cultural. (William Irwin Thompson, 1938)

Unos chavales juegan de noche no lejos de estas calles donde todo parece estar controlado. Un edificio de 4 a 6 plantas de fachada desgastada y algo sucia se sostiene entre viejos locales de comida rápida, pescaderías y tiendas de pesca ya cerrados. Cualquiera diría que este lugar tan común esconde un monstruo. Varias motos cruzan la calle alterando grave, pero momentáneamente el relativo silencio de estas calles, estropeado únicamente por los innumerables sonidos de las nocturnas criaturas que acechan en la selva. Un hangar cerca del río tras el edificio parece estar conectado de alguna forma a este, probablemente se trate de un viejo almacén de barcos.

Los jugadores notarán cuando estén lo suficientemente cerca del centro de Pentex que alguien les acecha. Si exclaman ver a esta persona el Ananasi aparecerá. Se mostrará siempre elocuente-sarcástico y criticará el insostenible calor de la zona. Este Ananasi podrá revelar sin problemas que se ha infiltrado en las fuerzas enemigas como técnico de obras de las reformas que están realizando en el edificio y así puede observar lo que hace la organización de la Mano del Muerto (pág. 467 del H20) para ver qué tramam (este Ananasi conoce a los Fera y sabe que, si les cuenta que en realidad está de parte de Teodoro podrán terminar con él, aunque pues así se lo designó Ananasi. Realmente dentro de esta sede enemiga nadie sabe que Velo se asegura de que Teodoro tenga éxito, es una influencia oculta para los enemigos y para los Fera que le encuentren). Los jugadores se mostrarán de repente interesados en conocer información sobre este “enemigo común”, pero Velo tiene sus propios intereses y les dirá que hace días que no come y que así no podrá hacer bien “su trabajo de espía” (este Ananasi solo se puede alimentar de sangre, No Puede Comer Comida Solida, pág. 209 del Razas Cambiantes H20) y los mirará con hambre, insistiendo siempre en que no digan a nadie haberse encontrado con él (si delatan su encuentro mirar consecuencias en la misión **Sangre**). Si se comprometen a llevarle sangre accederán automáticamente a la misión secundaria **Sangre**. En este caso les proporcionará la información de sus **Tratos** cada vez que vayan a verle con sangre. Si los jugadores a pesar de todo quieren en algún momento entrar en las instalaciones de Teodoro, las descripciones e información pertinente estarán en el apartado **Entrar**.

Opcionalmente, al final de esta escena los jugadores se irán de allí siguiendo el curso del río, en el que podrían ver a unos juguetones y adorables delfines rosas que les lanzará un pedazo de madera para que se lo tiren desde un pequeño rincón bien alumbrado del muelle. Si los jugadores interactúan y juegan con ellos una tirada de Trato con animales revelará que quieren que entre en el río con ellos. Si los jugadores se adentran en el río con los delfines tendrán que recordar que están en un lugar público, por lo que tendrán que ser precavidos. De este modo accederán a la escena opcional **Arcadia**.

NOTAS: Velo nunca participará en ningún conflicto con o sin los jugadores y ante cualquier peligro volverá a su refugio (especificado en **Entrar**).

● **Sub-base:** Si hay algún Rokea en el grupo puedes llevar a cabo lo siguiente. Cuando el jugador Rokea visite las profundidades del río en algún momento encontrará la base de Pentex de las profundidades del río. Aquí mantienen escondido una Abominación Rokea (pág. 225 del Razas Cambiantes H20). El Rokea tendrá que esquivar a algunos venenosos Fomori de púas que respiran bajo el agua (Piel Serpentina (pág. 436 del H20); Respirar Agua (pág. 436 del H20); Púas Corporales (pág. 436 del H20); Velocidad Adicional (pág. 439 del H20) Secreciones Tóxicas (pág. 437 del H20); Regeneración (pág. 436 del H20); Control Animal (pág. 431 del H20); Agilidad (pág. 430 del H20) y a los submarinistas con sus arpones

submarinos automáticos (como la Lanza, pág. 302 del H20, pero con un +2 a la Fuerza) y terminar con la vida de este Rokea corrompido, pues liberarlo al mar podría también ser peligroso (si lo liberan sin más este jugador perderá renombre y el Rokea corrompido terminará con algunos miembros del Clan Uwāmae-nohi, que terminarán abandonando el gimnasio, pues está pegado al río). Si este jugador Rokea realiza simplemente pequeñas proezas para entorpecer las investigaciones de esta base habrá retrasado el momento en el que Teodoro encuentre y rapte a Bianca (esto solo puede pasar mientras los jugadores están en la escena **Templo**). Ten en cuenta que la primera vez que los jugadores vean o se enfrenten a una abominación y lo comenten con cualquier miembro de cualquier Clan, estos no sabrán lo que es una abominación y en caso de que lo averigüen no sabrán qué tipo de enemigo está detrás de todo esto.

● **Confabular:** Los jugadores podrían encontrarse con Anzar, el espíritu Avatar de Teodoro. Si los jugadores tratan de charlar en algún momento con Anzar este les tentará con compartir con ellos su poder (enseñarles Dones) a cambio de que le ayuden en una tarea (una que en realidad les afectará negativamente en el futuro). Pedirá a los jugadores *dejar caer unos açai en las aguas colindantes de las Clanes a los que sirven para evitar que estas se corrompan* (obviamente miente, pero parecerá muy convincente), *al fin y al cabo, es el dios de la lluvia y las tormentas y dirá no querer que estas aguas se contaminen*. Los jugadores recibirán unos açai de aspecto delicioso (están cubiertos por Sentido de la Tríada pág. 437 del H20). Si anulan su ilusión los jugadores verán que estos açai tienen un aspecto mayor que cualquier açai además de tener forma de babosa de sangre con tumores de pus. Si los jugadores lo llevan a cabo muchos Balam y Mokolé morirán y estos Clanes no apoyarán a los jugadores en la escena **Batalla o sigilo**. Si los jugadores en algún momento se enfrentan a Teodoro o a su Avatar ten en cuenta que al morir Anzar, Teodoro podría simplemente perder sus poderes. Anzar, desde la Umbra, y Teodoro desde la Umbra o el mundo material utilizan las siguientes referencias (recuerda que Anzar y Teodoro pueden compartir información entre ellos, y que al menos Teodoro deberá vivir para la última escena **Batalla o sigilo**):

-Teodoro es un tipo de mago específico (Corruptor, pág. 456 del H20; Magos, pág. 144 del Libro del Wym).

-Anzar debe ser tratado como un espíritu Yaglino, utiliza las características del Wendigo (pág. 369 del H20), pero cambia su “Estallido” a uno de rayos y agrega “Terremoto Umbral” y Encantamientos del Kaos (pág. 368 del H20) o Encantamientos de la Tejedora (pág. 367 del H20).

● **Entrar:** Si los jugadores tratan de entrar y saquear el interior de estas “instalaciones” continúa este párrafo, que contiene la descripción completa del edificio y el hangar. A pesar del aspecto campechano y casual de toda la planta baja las plantas altas contienen apenas muebles tras los que esconderse. Sus largos pasillos estrechos evitan meter allí nada más. Dentro hace mucho más calor y todos los trabajadores de su interior se han remangado las camisas y desabrochado los botones debido al calor.

-El 2º piso y el 3º contienen oficinas, despachos y salas de reuniones, con una única zona de “recreo” (peligrosa para los jugadores). Todos poseen un viejo sistema de ventilación que parece funcionar con dificultad, aunque ciertamente algo estrecho para cualquier Kitsune en forma animal.

-La cuarta planta parece más silenciosa y menos transitada (los agentes tienen prohibido subir). Tras unas altas y ruidosas escaleras hay dos enormes pasillos con 4 salas únicamente, cada una cerrada a cal y canto (la primera contiene la sala de reuniones de Teodoro, llena de portátiles, móviles, planos, y una pantalla en el medio y otra sobre la mesa, donde charla con hologramas de sus jefes; la segunda es el despacho personal de Teodoro, guarda velas, armas, documentos y permisos administrativos en portugués, viejos tomos de idiomas antiguos y un corcho en la pared del que cuelga un plan de fotos atado con hilos de colores con fotos de sus principales objetivos en un mapa de una región selvática, representa los lugares donde se han avistado miembros del Clan Poaka-Ikoto; en la tercera hay únicamente armas de la mejor calidad y alta tecnología punta que parecen difíciles de activar o recargar elaboradas por Teodoro (granadas con Vómito peligroso, pág. 439 del H20 o un gas de Aliento Peligroso pág. 430 del H20; balas con Debilitamiento Molecular, pág. 431 del H20); y la cuarta es una celda vacía, con grilletes de plata y oro, y jaulas duras y potentes a prueba del más fuerte).

-Costará cruzar entre los pequeños derrumbamientos y escombros internos de la quinta planta a un pequeño almacén de material de buceo donde guardarán los negocios habituales de la primera planta sus viejos cacharros, pero sus múltiples y pequeñas habitaciones podrían albergar algo más que simple polvo y suciedad (en una de estas habitaciones se esconde Velo).

-La última planta lleva a una azotea, con un helipuerto y un helicóptero tapado que desde fuera no se ve, una rápida vía de escape para cualquiera.

El hangar es más fácil de recorrer, pues de todos sus accesos algunos quedan alguna vez abiertos y descuidados, estos brasileños descuidan demasiado sus protocolos. Submarinistas profesionales preparan

su material de buceo frente a unos diminutos submarinos de río que flotan aparcados en una bahía interior, a este sitio se podría acceder por mar, no está muy bien protegido. Dos o tres excavadoras bien tapadas, quizás dentro aún de enormes cajas ocupan el fondo de la sala. Dos o tres salas actúan como salas de mantenimiento, recreo y charlas, donde los trabajadores charlan con relativa libertad (podrán cuchichear entre ellos si han alimentado a esas bestias en “los sótanos”). El edificio y el hangar poseen trampillas que dan a pequeñas habitaciones secretas donde hay armamento común preparado para la mayor de las invasiones. Los jugadores podrán intentar llevarse de este centro Documentación (pág. 281 del H20) como los planos de tuberías de la ciudad y las zonas fluviales (estos planos contienen las regiones y zonas que se verán afectadas por la corrupción del Wyrms más adelante, las distintas zonas estarán numeradas, aunque los jugadores podrían no entender nada de esto hasta más tarde, cuando podrán descubrir que es el orden en el que verterán los açai contaminados).

• **Sangre:** Los jugadores realmente pueden ofrecer su propia sangre para esto o la de un transeúnte cualquiera (Sangre, pág. 59 del Razas Cambiantes H20). Los jugadores encontrarán por la zona sin techos, personas de a pie normales e incluso algún indígena de aspecto razonablemente cívico. Los jugadores tendrán que repetir esta misión tantas veces como información de Velo quieran. Velo pedirá siempre víctimas humanas o Fera nuevos y no aceptará animales y quedará con los jugadores en un sitio discreto para realizar este intercambio de intereses. Si los jugadores dan alguna información sobre la existencia de Velo o tienen un mal encuentro con él, Velo se dará cuenta y usará contra ellos un Don (Momentos Robados, pág. 65 del Razas Cambiantes H20) y un Ritual (Las Necesidades del Amo, pág. 69 del Razas Cambiantes H20). Los jugadores simplemente se irán a acostar esa noche creyendo que todo va bien y a la mañana siguiente uno de ellos despertará inexplicablemente en un ataúd cerrado (una tirada de Percepción dif. 9 revelará un rastro en la ropa de telas de araña lleno de hormigas bala (cuyo mordisco dicen que es igual que recibir un balazo, de ahí su nombre) que les morderán dañándolo con repetidas y grandes cantidades de daño contundente cada turno, que en grandes cantidades puedes ser mortal (Daño contundente pág. 255 del H20). El jugador tendrá que salir por sí mismo del ataúd medianamente sellado de la manera que considere. Velo habrá usado a este jugador para cazar a varias personas y no requerir más su ayuda, no proporcionando más información o Tratos a ninguno de los jugadores (queda a criterio del narrador si ha realizado alguna otra actividad más a favor de Teodoro).

Tratos: Los números representan el orden de la información proporcionada por cada vez que vengan a verle: **1ª** Teodoro tiene un cargamento de (describir en grandes cantidades el Equipo de Brad Williams de Mano del Muerto (pág. 469 del H20) guardados en el hangar de detrás (los jugadores conocerán la ubicación exacta de todos los recursos bélicos de Teodoro y pueden destrozar o esconder este armamento o pueden simplemente cerciorarse de elaborar estrategias que, frente a este armamento, sean efectivas). **2ª** *Teodoro tiene un sirviente en la umbra* (este sirviente es el Avatar de Teodoro, que se manifiesta en la Umbra en forma de un Yaglino pág. 327 del H20 con aspecto de dios llamado **Anzar** (que en realidad vendría de un Incarnae). *En la Umbra lo he visto a él y al espíritu realizando exactamente los mismos pasos, como si una poderosa fuerza los uniera, cree que dependen el uno del otro* (los jugadores podrán deducir mediante una tirada de Enigmas u Ocultismo dif 7 que quizá al librarse del espíritu consigan librarse de Teodoro, aunque en realidad estarán terminando con la fuente de su poder, dejándole indefenso una temporada, haciéndole huir del Amazonas). Si los jugadores tratan de lidiar con Anzar o Teodoro ve al apartado **Confabular** de esta escena. **3ª** Dentro de su centro no tienen planos sobre la ampliación de sus viejos o nuevos negocios de petróleo o caucho, sino unos extraños planos de los sistemas fluviales y de tuberías de la ciudad y la región. **4ª** Tiene múltiples Fera extremadamente agresivos guardados en jaulas en varios sitios de un aparcamiento.

4 Arcadia (opcional)

He soñado siempre con poder dormir, sobre un lecho de algas y coral, disfrutar del silencio, que reina siempre allí. Y viajar encima de un delfín. cruzar mares sin parar, y nunca llegar al fin...
(Amaia Montero, Soñaré, Dile al sol)

El agua del río no es algo visto con anterioridad. La salinidad de estas aguas es intensa y caracteriza enormemente a este río, a medida que te adentras y te hundes la sensación es menos intensa. Es un río no demasiado frío, muchos dirían que su naturaleza es más bien caliente. Te mueves con relativa facilidad, aunque son los delfines protagonistas los que más felices están recorriendo las turbias aguas y desapareciendo y apareciendo de nuevo a tu lado, como en las películas. A pesar de la nocturnidad, los delfines priorizan las zonas iluminadas del río, dejando ver claramente sus movimientos. Sus formas

suaves parecen deslizarse entre los grumos de arena flotante y te hacen preguntarte cómo demonios pueden ver a dónde van si apenas puede verse nada entre tanto espesor de río.

Los jugadores verán en su camino con los delfines (Changeling, Boto) que resultan realmente entrañables y simpáticos, será la experiencia más enternecedora que tendrán desde que llegaron al Amazonas. No obstante, los jugadores verán cómo uno de ellos es atrapado por unas redes de pescador (que estará de caza nocturna) y tendrán que rescatarlo (también habrá varias anguilas eléctricas con las que tendrán que tener cuidado), los demás delfines huirán. Varias tiradas pertinentes podrán traer de vuelta a este Boto al río que esperará a que los jugadores le acompañen en la lejanía. Este Boto nadará junto al jugador (al que podrá pedir que se sujete a él) para mostrarle un acceso submarino entre un bosque de extensas y frondosas algas tras el cual no se ve nada. El Boto invitará a los jugadores a que entren en él. Una tirada de Impulso Primario dif 7 revelará que este es un portal que lleva a un mundo de la Umbral. Este Boto no presionará al jugador, pero le sonreirá antes de marcharse y continuar su camino a solas. Si alguno de los jugadores atraviesa este acceso accederá a **Arcadia** (Portal de Arcadia, pág. 317 del H20).

Los jugadores verán cómo bajo el montón de algas pueden respirar como en la superficie. Contemplarán este nuevo mundo como un mundo donde la magia fluye con naturalidad. Este campo comenzará a hacerse demasiado espeso como para avanzar, tendrán que abandonarlo volviendo a la superficie. Entonces se verán dentro de un charco de apenas profundidad frente a un paisaje que causa una impresión totalmente inmersiva donde las sensaciones se acentúan. Todo el paraje estará cubierto de árboles, flores y plantas de colores de tonos naranjas. Aquí los árboles son tan altos que solo dejan pasar traslucida la luz del sol. Todas las plantas y flores del entorno crecen en distintos, hipnóticos y armónicos colores rojos, naranjas, amarillos, dorados y ámbar. No hay insectos sobrevolando el entorno, aunque sí se palpa el cargado ambiente mágico que les hace sentir poderosos. Un entorno especialmente idílico que les evoca el sentirse vivos y heroicos. Probablemente el lugar más bello que han visto jamás, un lugar cuya belleza solo puede hallarse en los inocentes sueños de los más pequeños que viven y perciben la realidad como es, sin corrupciones y experiencias. Naves de materiales orgánicos flotar en el aire y desplazarse con grandes esferas naranjas que reparten por el bosque.

Si siguen el rastro de estas esferas llegaran a una entrada custodiada por seres humanoides de aspecto de árbol viviente de entre 3 y 4 metros de alto y de orejas, narices y miembros puntiagudos. Podrán preguntarles qué aguardan y les dirán que es uno de los árboles luminosos de la vida terrestre y les dirán que si quieren pasar deben demostrar ser dignos de sabiduría diciéndoles cuál es el animal fantástico con más dientes (El ratoncito Pérez/el hada de los dientes). Los jugadores podrán tratar de resolverlo o realizar una tirada (Retos de ingenio pág. 284 del H20) para pasar. Tras las puertas verán el árbol de Arcadia estará también conectado con el Árbol de Curupira de los Mokolé. Los jugadores verán como las burbujas de este árbol se usan para cultivar y extender el frondoso bosque de los alrededores. Los jugadores verán como el propio árbol se desprenderá de una parte, asumiendo una forma más humanoide, este ser es un antiguo ser femenino inmortal al que le podrán contar únicamente con metáforas los problemas que tienen en el Amazonas. Este ser les escuchará y les podrá enseñar Dones además de poder proporcionarles una esfera de las que cuelgan de su árbol como parte del Rito (Encantar el Bosque, pág. 215 del H20) ofreciendo el efecto de llamar a los espíritus de viejos Garou caídos en la selva que usarán los árboles para que ayuden a los jugadores en la escena **Batalla o sigilo** (mirar esta escena) escojan el final que escojan (las lianas de los árboles que colindan con el parking de la escena Final con pelea enredan a los enemigos; varias personas desaparecen en las selvas ayudando a los jugadores a colarse con mayor facilidad en las instalaciones en la escena Final sin pelea). Ella les dirá que *este fruto es de la rama de un árbol nunca visto por los ojos del hombre. Este fruto está envuelto en la tripa del animal nunca cazado por el hombre. Y, por último, mojado en el agua jamás bebida por el hombre. Dejad suapestoso y puro rastro por la jungla. Quizá los vuestros no respondan la llamada a la batalla, pero aquellos sordos que descansan entre los susurros de la arboleda durante las cálidas noches escucharán por fin*. A su vuelta los jugadores verán cómo un dragón de apariencia repugnante aparece lanzando llamaradas de fuego y ácido sobre algunos de los seres de orejas puntiagudas de este reino y sobre el entorno. Muchos de estos seres correrán a ponerse a salvo, los jugadores deberán acabar con este ser que es en realidad un Vagabundo de los Nexos (pág. 447 del H20) con una apariencia aterradora o huir y abandonar este lugar de la misma forma en la que accedieron a él. Si lo derrotan podrán aprender más Dones del árbol luminoso (si aún sigue en pie).

Tras esta escena, vuelvan al Clan que vuelvan, los líderes de estos Clanes les dirán a los jugadores que sus Parentelas han visto a unos lobos husmeando donde se llevaron a cabo las viejas guerras amazónicas, y les pedirán que se den un paseo por si descubren algo nuevo, ya que es extraño porque hace años que

nadie vaga por allí. Los jugadores tendrán que seguir el río **Jatapú** hacia el norte (podrán tardar varios días si no cogen un atajo por la Umbra). Si los jugadores visitan finalmente Arcadia podrán querer que el tiempo al volver se viese afectado, los jugadores podrían volver 1 o 2 meses más tarde, cuando el calor sería aún más intenso por la humedad y la lluvia más cuantiosa inundando alguna zona. En este caso los Clanes les dirán que les habían dado por muertos, las misiones secundarias podrían haber sufrido una pequeña y casual pausa pertinente debido a las inundaciones por la lluvia en la ciudad y en el Amazonas. En ese caso, Teodoro se habrá expandido y tendrá otras instalaciones nuevas en el otro extremo de la ciudad (en este caso, elijan el final que elijan los jugadores en **Batalla o Sigilo** duplica simplemente los esfuerzos de los jugadores, una gran batalla o una compleja red que desmantelar).

NOTAS: A partir de esta escena, los jugadores podrían comenzar a sentir sed de manera ocasional (debido al calor). Esto hará que beban de la primera fuente de agua que encuentren. Sea cual sea (a no ser que compren botellas de agua nuevas por la zona) podrán verse afectados por los açai corrompidos (que provocarán el mismo efecto que Brotes de locura, pág. 74 del H20, pero únicamente durante las horas de oscuridad en la selva). Cuanto más cerca del final de la historia estés podrás hacer que la propia selva los llame haciendo que se pierdan en ella enloquecidos temporalmente en su forma Crinos o Animal hasta que alguien les haga una transfusión. Si por cualquier motivo los jugadores espían a Teodoro o a sus tropas (antes o después de la escena **Wai-wai**), podrán verles avanzar hacia el sentido contrario donde se establecen las bases de los Clanes que los jugadores conocen y penetrar en ciertas zonas de roca con unas excavadoras. Cualquier Mentor o Contacto mágico al que pregunten o cualquier Don de predicción o Espíritu podrá contar a los jugadores que los Botos no son humanos con almas feéricas, sino delfines con almas feéricas y que pasan la mayor parte del tiempo en su hábitat natural. Es común encontrarlos haciendo tratos con humanos u otras criaturas porque les resulta simplemente divertido. Son confiados y suelen asumir su forma humana donde hay humanos de fiesta. Si tus jugadores no han dado aún con el acertijo haz que uno jóvenes Espíritus del Kaos se crucen por sus piernas descargando su energía inspirando a los jugadores (Destellos, pág. 451 del H20), si la batalla los ha dejado derrotados puedes permitir que al volver por la Umbra encuentren a varios Serpentinicos (pág. 452 del H20) que lo sanen.

5 Clan Hikoro-yaro (zona de Wai-wái)

Escribo, ella escribió, que la memoria es frágil y el transcurso de una vida es muy breve y sucede todo tan deprisa, que no alcanzamos a ver la relación entre los acontecimientos, no podemos medir la consecuencia de los actos, creemos en la ficción del tiempo, en el presente, el pasado y el futuro, pero puede ser también que todo ocurre simultáneamente, como decían las tres hermanas Mora, que eran capaces de ver en el espacio los espíritus de todas las épocas. Por eso mi abuela Clara escribía en sus cuadernos, para ver las cosas en su dimensión real y para burlar a la mala memoria. (Isabel Allende, la casa de los espíritus)

Hay una zona con árboles destruidos (este paisaje pertenecería a la zona amazónica de **Wai-wái**), donde solo hay alimañas de selva donde hace años los Garou y Fera peleaban al final del río Jatapú, hacia el norte. Se trata de un antiguo entorno con zonas pantanosas, además de palmeras y árboles tumbados y destrozados en el suelo por la guerra. Un extraño olor a perro mojado podrá servir de rastro para los jugadores, que se sentirán obligados a atravesar un campo de arenas movedizas para poder avanzar (quizá sin que se den cuenta). Unos perezosos los observarán cruzar por las arenas movedizas. Tras esto volverán a adentrarse en la espesa frondosidad de la selva que al recorrer llevará a un pequeño asentamiento. Este territorio de no más de 60 personas descansa dentro de dos o tres fortalezas de cáñamo que aíslan a la población de los peligros de la selva (si los jugadores han realizado ya la **II parte** de la misión secundaria **Legado** el aspecto de esta tribu les recordará un poco a los de esta parte de la misión). Tanto jóvenes como adultos llevarán pequeñas incrustaciones de este cáñamo entre las fosas nasales y la barbilla además de tener la cara pintada de colores rojo, negro o amarillo, visten telas simples que tapan muy poco de su anatomía natural, telas proporcionadas por el gobierno, de confección muy simple. Tanto hombres como mujeres llevan largos collares, pendientes de flores, plumas, piedras y otros materiales, aunque no demasiado ostentosos. También muchos de ellos llevan pantalones o camisas. Los niños parecen corretear felices, gritando de felicidad, otros más aislados trepan a un árbol junto con sus mayores. Una mujer se limpia con el agua limpia de un cuenco que habría recogido del río.

Nada más llegar verán a dos Garou acercarse a ellos y preguntarles el motivo de su visita a la tribu **Yanomami** del norte. El Garou de apariencia más callejera tiene una fuerte y sospechosa cicatriz en el brazo, mientras que la otra Garou posee unos llamativos tatuajes en la nuca, ambos diferentes, pero que marcan sus afiliaciones individuales a grupos Garou, una tirada pertinente revelará que el más desaliñado (**Garras-rápidas**) pertenece a los Roehuesos del Campo de la Gente de la Colina (pág. 502 del H20),

mientras que los tatuajes de la mujer-loba (**Eclipse-y-niebla**) es una Uktena del Campo de las Guías de la Tierra (pág. 504 del H20). No será la única, pues otros lupus tienen los mismos tatuajes y cicatrices y andan por los alrededores. Los jugadores una vez más podrán mentir o ser sinceros en la medida en la que lo consideren, sea como sea, Eclipse-y-niebla les “corregirá” si mienten de manera desconsiderada diciéndoles “*querrás decir en realidad que...*” (ofreciendo la correcta versión de lo que dicen), y les revelará información personal sobre ellos mismos para que estos perciban que, de alguna forma, ya les conocen. La verdad es que este Clan tiene buenas relaciones con los espíritus de la Umbra, que les han ofrecido información sobre los jugadores. Debido al profundo trato espiritual de este Clan con los viejos y exigentes espíritus de la selva, estos Garou tendrán costumbres extrañas, no dejarán que los jugadores les pongan la mano encima (pues no pueden ser tocados por otros miembros que no pertenezcan a su propio Clan), no revelarán secretos a los jugadores sobre viejas historias o cuentos hasta que ellos no compartan al menos uno de sus secretos con ellos. Alentarán a los jugadores a compartir sus secretos diciéndoles que *han recorrido un largo camino hasta aquí y que el destino les ha obligado a confesar alguno de sus humillantes u oscuras intimidades o actos*. Aunque comenzarán preguntándoles si conocen la historia del Amazonas, si no la conocen, Eclipse-y-niebla les contará la **Historia del Amazonas**.

Historia del Amazonas: *Hubo un tiempo en que nuestro pueblo y los Balam combatieron juntos la influencia del Wyrn sobre las Tierras Puras, no era como si formasen parte de una manada, pero eran poderosos aliados y podíamos contar unos con otros en la lucha contra el Abuelo Serpiente. Los Balam eran cazadores excelentes y compartían con nosotros el amor por los secretos, mucho conocimiento fue obtenido por nuestros ancestros y sus aliados Balam en conversaciones amigables en torno a una hoguera durante el cerco a una antigua ciudad maya o azteca corrompida por las maquinaciones del Wyrn. Por desgracia, ese tiempo ha quedado atrás. Los Señores de la Sombra, los Colmillos Plateados y la Camada de Fenrir derramaron suficiente sangre Balam para que olvidaran nuestra antigua alianza. Un lobo es un lobo, es lo que repiten con rencor nuestros antiguos aliados antes de lanzarse a la batalla contra cualquier Garou que ose atravesar sus territorios, independientemente del Tótem al que sirvan. Es una lástima, pero así son ahora las cosas. Hace unos años, un Camada de Fenris conocido como Golgol Colmillos-Primero vino desde EEUU con sus tropas para defender el Amazonas de sus guerras en el 86. Fue un Garou el primero que se levantó para ayudar a sus compañeros. Ahora unos asuntos lo mantienen ocupado en el suroeste del Amazonas, lejos de aquí, lleva tiempo ya allí. Él junto con una tropa de Garou enfurecidos se han enfrentado múltiples veces a las influencias del Wyrn que pretendían destruir y apropiarse de estas selvas. En los 90 la cosa ya había cambiado, las agencias medioambientales y gubernamentales expusieron sus prácticas fraudulentas y los amenazaron con llevar acciones legales y militares. Hoy día, aunque la guerra sigue sin amainar, el desarrollo de nuevas tácticas ha cambiado la situación de la guerra, dando esperanza a algunos Garou. Ahora son las compañías farmacéuticas las que se han hecho eco de la demanda de “remedios” naturales se encuentran en el Amazonas y realizan operaciones para fomentar la recolección de hierbas y plantas medicinales.*

Luego indicarán a los jugadores si quieren saber algo de sus visiones de la selva y tendrán el turno para hablar:

- Si los jugadores preguntan a qué se dedican los rituales de estos Uktena, estos les dirán que *sus rituales protegen a los humanos de los malos espíritus y conectan a otros espíritus con los humanos para que estos se protejan y enriquezcan mutuamente.*
- Si los jugadores preguntan su impresión del Clan Poaka-Ikoto, estos les harán saber que *el Clan Hikoro-yaro no quiere cooperar con ellos porque Osado está con ellos y le temen. El Clan Hikoro-yaro desterró antaño al Reino de Érebo a Osado por corromperse y provocar la destrucción del mayor Clan Garou del sur del Amazonas tuvo que elegir entre el deber y su corazón y eligió mal, perdiendo ambos* (no terminarán de contarles que entregó a miembros del Clan de Colmillos-Primero a cambio de salvar a los humanos que lo criaron de pequeño). *Llevará a los suyos a la ruina si no empieza a reagrupar a sus manadas y Clanes pronto.*
- Si los jugadores quieren saber más sobre cualquier tema comprometedor y no comparten nada personal los Uktena les contarán que *antes quieren saber más información sobre el Árbol de Curupira. Saben que los Mokolé del Clan Uwāmae-nohi se han apropiado y han escondido en la Umbra una de las fuentes de poder más complejas de la selva Amazonas, custodiándola de la influencia de cualquier Garou y Fera de forma egoísta. Y aunque conocen secretos del enemigo que nadie más conoce, no dudarán en negarse a compartirlos a no ser que bajo su honor (el de los jugadores) se comprometan a permitirles ver a través de dicho místico árbol, pues esos pobres enclenques no saben qué hacer con su descubrimiento, y se equivocan si creen que les pertenece.* Luego, si se comprometen les contarán las **Intenciones** de Teodoro.
- Si los jugadores se muestran muy cooperativos podrán ir directamente a la misión **Río**.

Intenciones: *Teodoro es un mago cazador del Arcanum* (pág. 469 del H20) *que ha acabado con otros Fera en otras regiones del mundo y que se aprovecha de la debilidad de los Fera con tribus menos unidas para cazarlos para su colección. Exterminó a los Mokolé de Luisiana hace años, y ninguno quedó vivo para avisar al resto, pero ahora está aquí y no se detendrá ante nada. La empresa en la que trabaja no es más que una excusa para llevar a cabo sus verdaderas intenciones, aunque tanto él como esta empresa Pentex coinciden en la aniquilación del pueblo Fera. Nada parará a Pentex aquí y todos parecen saberlo ya. Los Clanes de Luisiana eran más numerosos y estaban más unidos que los de aquí y sus Cenagales perecieron. Además, estamos seguros de que está relacionado con que algunos de los espíritus del Amazonas hayan percibido una poderosa fuerza que corromperá el bosque. Según dicen, una influencia, que creemos que puede debilitar a toda la selva, afectándonos a todos por igual* (si los jugadores solicitan más información accederán a la misión secundaria **Sur**).

Ahora los jugadores sabrán y podrán confirmar y avisar al Clan Uwāmae-nohi de que Teodoro no está allí para sobreexplotar la elaboración del caucho, sino que realmente busca exterminar a los Fera, que también colecciona. Garras-rápidas les dirá que, para derrotar a este malvado buscador de la ascensión, deberán visitar unas ruinas antiguas en la que descansa un mal insondable de antiguas leyendas que ha caído en el olvido, una información reciente que les han revelado los astros. *Un atajo por la Umbral conduce a la zona umbral amazónica de Amapá, un lugar al que los humanos llaman **Rego Grande**, unos antiguos monolitos que los antiguos chamanes usaban para ver el mundo a través de los cuerpos celestes allí descansa, un lugar, según cuentan los astros, está protegido por viejos espíritus. Un lugar que solo se muestra ante nuestros ojos si se consumen los ingredientes adecuados. Se os ayudará con el viaje de ida, el de vuelta deberá ser encontrado por sí solo.* Garras-rápidas dará a los jugadores su número de teléfono por si tienen algún problema, aunque les advertirá que no siempre le salta la llamada debido a la selva y luego les dirá que deberán llevar a cabo el **Ritual Noke Kuin del Kambo**.

Ritual Noke Kuin del Kambo: El Kambo es una sustancia conocida entre la tribu de los Noke Kuin y se usa en un ritual que tendrá que realizarse al inicio de la mañana o antes del atardecer. Deberán consumir previamente al ritual durante el día una bebida de yuca sin fermentar, luego con una ramita de una enredadera se quemará la piel superficialmente dejando un determinado número de puntos sobre ella. Sobre estos puntos es donde se aplicará la secreción de la rana kambó (Garras-rápidas mostrará esta rana a los jugadores). Esto será suficiente para revelar el sendero del viaje de ida, sus efectos pasarán tras 6 horas, tras las cuales, seréis los únicos que podréis entrar y salir de este templo. Esta es la única manera que se conoce de trascender a este lugar, pero hace tiempo que ningún Garou o Fera se aventura a estos rincones de la Umbral amazónica, yo mismo apenas conozco sus efectos, y creedme, sé de lo que hablo, a veces trabajo en las calles (Alucinógenos, Venenos y Drogas, pág. 259 del H20).

NOTAS: Si los jugadores realizaron la misión **Escarmiento** verán a estos lobos terminar una ceremonia fúnebre justo antes de ellos llegar (habrán perdido vidas Parentela). Si los jugadores realmente realizaron la **II parte** de la misión secundaria **Legado** de manera desafortunada quizá se hallan delatado y estos Garou les estén esperando, en tal caso recibirán un trato más agresivo. En este caso quizá preferirías que los jugadores realizaran la misión **Absolución**. Por otro lado, reflexiona sobre si estos Garou pudieran poseer costumbres más extrañas, introdúcelas según te parezcan pertinentes. Si los jugadores en algún momento preguntan a cualquier miembro del Clan Poaka-Ikoto sobre lo que el Clan Hikoro-yaro les ha contado sobre Osado, los miembros del Clan Poaka-Ikoto les mirará con malos ojos por “*creerse las mentiras de unos espiritistas*” y les dirán que *Osado ese día infravaloró las fuerzas enemigas ese día en las batallas del sur y aseguró la supervivencia de los suyos frente a las órdenes del viejo y cansado Colmillos-Primero, una historia que cualquier Clan Garou suele usar para poner en evidencia a cualquier Balam.*

• **(opcional) Absolución (de Legados):** Si los jugadores hicieron la misión secundaria **Legado** podrán tratar de encubrir su paso por la tribu Yanomami del oeste realizando un trato con algún espíritu astuto como un Mono titi o Loro, que creará distracciones e ilusiones para el Clan Hikoro-yaro. El Mono pedirá a los jugadores a cambio que ayuden al Clan Poaka-Ikoto en su misión **Legado** (en este caso se incorporarán desde el principio a ella) si ya la están haciendo, simplemente no serán recompensados al final con la enseñanza de Dones. El espíritu loro, sin embargo, estará rodeado de otros loros que estarán tristes y desamparados (sufre depresión), el espíritu loro necesitará que los jugadores encuentren al espíritu guacamayo (que estará encerrado dentro de un guacamayo en una jaula en una tienda de animales de Manaos). Los loros tienen una pareja para toda la vida, así que, a cambio de encontrar a su pareja les ayudará. Pues considera la buena reputación que poseen los espíritus de la zona con el Clan Hikoro-yaro. También pueden enfrentarse cara a cara con el espíritu anaconda al que trataron de engañar que les ofrecerá como única opción a cambio de su perdón casarse con uno de los miembros de la tribu de

humanos que saquearon, además de pedirles que realicen un Rito de Contrición (pág. 213 del H20), por lo que tendrán que pedirle este favor a cualquier miembro de cualquiera de los Clanes que conozcan. Por otro lado (y únicamente si el jugador es un Nagah) el espíritu anaconda les podría pedir hallar pruebas de la existencia de un Danzante de la Piel de Serpiente. En este caso el espíritu les explicara que cuando las anacondas mudan su piel, esta pudo haber sido recogida por Parentela Nagah víctimas de la Paranoia (pág. 154 del H20) que afecta a los Nagah convirtiéndoles en Danzantes de la Piel de Serpiente adquiriendo capacidades como cualquier otro Nagah (esto funciona como el Rito del Sagrado Renacimiento pág. 210 del H20) haciéndolos más peligrosos que cualquier Nagah. Tendrán que encontrar pruebas de que este Danzante de la Piel de Serpiente existe (que tendrá una apariencia como si estuviera recubierto de una piel sobrante). Los jugadores tendrán que seguir el rastro de una de las pieles desprendidas de uno de los Nagah (que le ofrecerá el espíritu) por la ciudad de Manaos hasta dar con un viejo refugio en las alcantarillas donde encontrarán varias pieles cosidas entre sí (como si alguien hubiese estado allí, pero por algún motivo huyese). Esta trama podría ser mucho mayor y más larga que podría resolverse después de esta aventura.

● **Sur:** Si los jugadores piden más información Eclipse-y-luna les pedirá que le acompañen al sur a consultar a **Colmillos-Primero** sobre la opinión de los espíritus que transitan el sur del Amazonas y podrá saber algo más. Eclipse-y-niebla explicará a los jugadores que Colmillos-Primero se proclamó en su momento líder de la selva, pues lideró las batallas del Amazonas no hace mucho, les advertirá de su orgullo.

Los jugadores en este caso se aventurarán al sur y, siguiendo los pasos de Eclipse-y-niebla y los accesos rápidos que cruzan el Amazonas y que parece conocer llegarán al sur donde de repente se verán envueltos por varios Garou. Eclipse-y-niebla pedirá hablar con Colmillos-Primero y los Garou escoltarán a los jugadores y a Eclipse-y-niebla con él. Se encontrarán con él bajo unas chabolas abandonadas. Verán a Colmillos-Primero como un hombre de aspecto grande y grueso con varias cicatrices tanto en el cuerpo como en la cara que no parece incomodarle la presencia de cualquier tipo de Fera. Eclipse-y-niebla, “E”, y él, “C”, tendrán una pequeña charla. **E:** *Vengo en representación del Clan Hikoro-yaro para advertirte, tus tropas podrían no estar a salvo, los espíritus del norte predicen que pronto una peligrosa fuerza corromperá el bosque, ¿sabéis algo de esto? ¿han escuchado vuestros lobos algo?* **C:** *Garras-rápidas sabe perfectamente que entre mis tropas no hay hechiceros sino soldados, has traído algunos más por lo que veo, podrían sernos de utilidad...* **E:** *Perdonad, Colmillos-Primero, pero me han acompañado para averiguar qué sucede. Unas extrañas fuerzas de Pentex parecen comenzar a repoblar el norte, llevan poco tiempo y sus movimientos son aún impredecibles, pero tememos que pueda tratarse de algo más, requerimos tu permiso para consultar a los espíritus del sur, estos quizá sepan algo más.* **C:** *Tenéis mi permiso, joven Athro, partid raudo, aquí aún tenemos trabajo pendiente, y si no habéis venido a ayudar lo mejor será que os marchéis, id con cuidado por mis tierras.*

Los jugadores en este momento no tendrían por qué intervenir, pero si lo hacen notarán cómo Colmillos-Primero tratará de manipularlos para que se unan a sus tropas, aunque Eclipse-y-niebla tratará de evitarlo. Eclipse-y-niebla en su vuelta guiará a los jugadores hacia una cascada no lejos de allí donde una tirada de Impulso Primario (dif 6) revelará la presencia de varios espíritus de naturalezas diversas que recorren en forma de vapor y niebla cada rincón, además de encontrar a un Balam agazapado en posición de acecho. Eclipse-y-niebla obligará a este Balam a manifestarse. Este le obedecerá, todos verán que es un joven Balam de apenas unos 14 años de edad. Este les comentará que no sabía si podía fiarse de ellos y por eso los acechaba y confesará la **Locura** que acabó con su Clan.

Locura: *Los miembros de nuestro Clan fueron masacrados (esto lo podrían saber los jugadores que han realizado la misión secundaria **Legado**). Unos contra otros como enemigos terminaron abrazando el Frenesí tras beber de nuestras aguas que en la Umbra se tornaron sangre. Una fuerza demoníaca atravesó nuestro umbral, una Rabia Amarga (pág. 446 del H20) poderosa, escurridiza y muy persuasiva hizo enloquecerlos a todos, domándolos y terminando con sus hermanos. Algunos huyeron guiados por las fuerzas de Asura, más perdidos que nunca. Os he estado escuchando, supongo que las fuerzas de Asura ahora asolarán también el norte.*

Eclipse-y-niebla le preguntará a este Balam si quiere unirse al Clan del norte y dar parte de lo que ha visto. Este Balam aceptará y revelará su nombre, **Salto-en-la-jungla**, que ahora les acompañará al Clan Poaka-Ikoto. Eclipse-y-niebla se comprometerá a acompañarlo hasta el mismo Clan Poaka-Ikoto y dirá a los jugadores sin que Salto-en-la-jungla se entere que Pentex ha desvelado uno de los Yava (pág. 75 del Razas Cambiantes H20) de los Balam, por lo que ahora cualquier Balam es más vulnerable a que este lo domine. Esta influencia y la información al respecto se completará cuando lleguen a la escena **Templo** y

al final de la escena **Wai-wái**. Eclipse-y-niebla pedirá a los jugadores que se apresuren a contarle a Garras-Rápidas lo sucedido, que les estará esperando y les dirá que tendrán que visitar otro lugar.

● **Río:** Esta tribu indígena contempla con desagrado como unos turistas se bañan en su lago sagrado no por el hecho de que se bañen en él, sino porque tienen miedo de que les roben el preciado metal que guarda el lago en su fondo. El río desemboca en este lago. Vacío-umbral les contará la **Leyenda del Muiraquita** y luego les pedirá que se adentren río arriba hasta encontrar el lago y espanten de allí a los bañistas, pues “*solo cuando no haya ni rastro de la influencia humana se manifestará el preciado tesoro de su fondo*”.

Leyenda del Muiraquita: *Cuenta la leyenda que antiguamente había una tribu de mujeres guerreras que habitaban el Reino de las Piedras Verdes, las Icamíabas, que no tenían marido y no dejaban que nadie se aproximase a su aldea. Manejaban el arco y la flecha con una pericia extraordinaria. Parece ser que Iací, la luna, las protegía. Una vez al año recibían a los guerreros Guacarís en la aldea, como si fuesen sus maridos. Si nacía un niño se lo entregaban a los guerreros para criarlo, si era niña, se quedaban con ella. Ese día tan especial, un poco antes de la media noche, cuando la luna estaba a plomo, se dirigían en procesión para el lago llevando a hombros botes llenos de perfumes que derramaban en el agua para el baño purificador. A media noche se sumergían en el lago y cogían un barro verde, dándole variadas formas: de sapo, pez, tortuga y otros animales. Ellas se lo daban a los Guacarís, que lo llevaban colgados en el cuello, enfilados en una trenza del cabello de sus novias, como amuleto. Hasta hoy, se cree que el Muiraquita proporciona felicidad a quien lo posee, siendo, por tanto, considerado un amuleto de la suerte para su propietario y también la cura para casi todas las enfermedades.*

Los jugadores seguirán el curso del río hasta llegar al lago. En su entrada verán a unos mercenarios que les pedirán algo de dinero por bañarse o pasar allí, los jugadores tendrán que darse cuenta de que aquel lugar no les pertenece, pues no tiene señalización oficial de que así sea (este problema no lo tendrán si acceden directamente desde el río, aunque deberán encargarse de estos igualmente). Estos vigilantes tendrán algún arma escondida por si alguien se pone agresivo con ellos, son miembros de una banda de mercenarios humana, que se dedican a adueñarse y cobrar a los turistas por los sitios que se encuentran. Los jugadores deberán espantarles a ellos y a los bañistas para luego avisar al Clan Hikoro-yaro, verán algo de basura y utensilios por los alrededores tirados, que probablemente formarán únicamente parte de la descripción.

Pero es probable que los jugadores tengan que volver una segunda vez a este lugar y descubrir que deben ser minuciosos con lo que les fue encomendado. Los jugadores realmente pensarán que aquello sería suficiente, sin embargo, no es así. Los jugadores deberán ser tajantes e incluso asegurarse de que no hay “ni rastro de influencia humana” (tendrán que recoger los desperdicios y utensilios humanos abandonados de la zona: gorras, toallas, cantimploras, revistas, basura...). Si los jugadores han usado alguna forma sobrenatural de espantar a los bañistas y a la banda de la entrada un grupo mayor de esta banda de unas 10 o 15 personas les esperarán armados con metralletas, escopetas o armamento similar (Armas a distancia pág. 303 del H20). Quizá quieras que tus jugadores sufran futuras consecuencias de haber matado a estos “inocentes humanos” perdiendo algún punto de Renombre o quizá quieras que alguno se termine convirtiendo en Fomori con múltiples hongos estrellas-de-tierra (cuyas esporas podrían ser mortales Aliento Nocivo pág. 430 del H20) y poderes (Coloración Camaleónica, pág. 431 del H20; Moco babeante, pág. 434 del H20; Lengua de Rana, pág. 434 del H20; Secreciones Tóxicas, pág. 437 del H20; Almohadillas, pág. 430 del H20). Los jugadores tendrán que acompañar a las muchachas de esta tribu y escoltarlas a salvo hasta el lago, cuidando de que unas Perdiciones muy débiles (Rabias amargas, pág. 442 del H20) que se tendrán que quitar de encima antes de que las empiecen a molestar o, de lo contrario, poseerán a las jóvenes indígenas provocando que se les caigan y rompan los botes de cerámica que llevan con ellas. Estas jóvenes llegarán al lago y verterán el contenido de sus botes (un perfume natural) en el lago. Luego se sumergirán en el lago para recoger el barro verde del fondo del lago, al que darán forma del animal que representa a cada jugador creando un Amuleto que estará hecho de **Amazonita**. Recibirán un Amuleto (pág. 227 del H20). Este colgante neutraliza y anula cualquier toxina dañina que afecte a su portador como el Don Resistir Toxina (pág. 181 del H20). Su portador puede incluso reconocer el tipo de veneno que le trató de afectar por los cambios en el brillo o el color del colgante. Aunque tiene un límite de uso de entre 1 y 3 veces (o a discreción del narrador). Opcionalmente puedes hacer que haya un bote por cada muchacha y que cada bote represente la cantidad de barro que luego estas recogerán por cada jugador (1 bote y 1 mujer por cada jugador), representando cada bote el equivalente a 1 Amuleto por jugador siempre pudiendo hacer que pierdan su oportunidad de conseguir el Amuleto.

6 Templo (Rego Grande)

Mi más íntimo convencimiento es este: nada se pierde completamente, nada se desvanece, todo se custodia en algún tiempo y algún lugar. Lo que es imagen del bien y tiene valor, permanece, aunque nosotros dejemos de percibirlo. (Pável Florenski; Non dimenticatemi)

Garras-Rápidas ya se marcha, alejándose sin contemplar lo que vosotros ahora podéis ver gracias a su ayuda. Una calavera asoma tras la cascada a la que os guio, mostrando la única entrada del viejo y escondido templo. Algunos majestuosos tucanes sobrevuelan la entrada y permanecen sin inquietarse por vuestra presencia. La entrada es un largo pasillo lleno de umbrales y pasillos que parecen ofrecer una perturbadora bienvenida. El sonido de una cascada ocupa todo el ruido del interior. Todos sus accesos repletos de lianas, hierbas y enredaderas que parecen exigir su reconocimiento y la total apropiación de este místico lugar. Una bandada de murciélagos sale de pronto de golpe revoloteando por vuestras cabezas arañando y mordiendo a algunos de vosotros. Los jugadores en este momento son afectados por un Don (Mordedura Hemorrágica, pág. 240 del Razas Cambiantes H20). Todos estos murciélagos forman parte de un Don Camazotz (Forma del Millar de Alas, pág. 240 del Razas Cambiantes H20) que estará intentando que no entren al templo. No pasa demasiado tiempo hasta que os dais cuenta de que toda la planta baja del templo por la que os podéis mover con comodidad está totalmente inundada. Estas turbias aguas no parecen ser muy visitadas por foráneos. Más adelante ya podéis confirmar que pequeñas cascadas descargan su fuerza sobre unas piedras muy sedimentadas, ciertamente estas cascadas llevan corriendo por la roca de este templo muchos años creando una especie de lago interior con filtraciones. Pero no os preguntáis si bajo estas turbias aguas del lago habrá algo peligroso, os preguntáis qué habrá en todas esas salas que tenéis alrededor, aunque lo cierto es que el templo no es demasiado grande:

Tres áreas diseñadas para rituales y sacrificios abarcan el hala este. Otras tres áreas con celdas casi subterráneas (parcialmente inundadas), almacenes y cocinas, ideadas para encerrar esclavos, prisioneros, elaborar brebajes y contener esencias naturales aún conservan ciertos utensilios de arcilla, hierro, y metal. Los de madera están totalmente podridos y ciertas alimañas parecen vivir y criar por aquí por temporadas (entre ellos las anguilas eléctricas). Un misterioso e inquietante relativamente corto camino subacuático conduce hasta la sala del hala sur, pero hay que tener buenos pulmones para atravesarlo. Una tirada de Ocultismo dif 6 revelará que los dibujos de cofres repletos de vasijas dibujados en la puerta de esta sala podrían simbolizar que esta sala contiene algún tesoro. Pero el plato gordo está en las salas del hala norte, aquellas imposibles de cruzar pues sus entradas se han derrumbado y el único acceso es un largo camino bajo el agua casi imposible de realizar a nado.

- (Si los jugadores se aventuran a la lejana e inundada sala del sur accederán a la misión secundaria **Puzle**).

Si los jugadores consiguen cruzar a nado el largo recorrido inundado hasta la sala del hala norte, o si han realizado la hazaña del puzle correctamente y van simplemente a pie conseguirán acceder a una sala circular y alta como una torre, recorrida por escaleras totalmente destrozadas que salen de la pared. Una sala que en cuyo centro alberga una palmera **Açaizeiro** de tronco extremadamente delgado de unos 40m de alto envuelto en sombras y una gruta relativamente nueva excavada que desentona en el lugar y que fue excavada en la misma piedra, un acceso difícil de elaborar, probablemente hecho con una excavadora. Los jugadores no tendrán demasiado tiempo para explorar, pues enseguida notarán una presencia que los acecha. Ante ellos una espantoso hombre-murciélago les rugirá (una tirada pertinente revelará que es un Camazotz, una especie extinta de Fera). Esta mujer-murciélago (esta es **Eco-Congoja**) herido de un ala tratará de espantarles (habla todos los idiomas) advirtiéndoles de que abandonen el templo sin más. Los jugadores podrán preguntar por qué y será entonces cuando el Camazotz les contará mientras les acecha en las sombras la **Leyenda del fruto Açaí** que los humanos nativos conocen. Y luego les contará que *lo que nadie conoce es que estos frutos, los que narra la leyenda, son en realidad frutos malditos que contienen la esencia del inocente bebé asesinado a corazón frío. Estos primeros frutos de la palmera fueron plantados aquí y ni sus frutos ni la palmera en sí tienen nada que ver con las bayas comunes de los "Açaizeiros" comunes. Pues durante las largas y antiguas batallas del Amazonas se edificó en la misma Umbra este templo para esconder el secreto de los frutos corrompidos, pues el jugo de estos es venenoso y corrompe rápidamente cualquier fuente de agua, volviéndola sangre. Ahora que los excavadores de cuevas accedieron con pleno conocimiento de su poder solo puede tratar de que nadie más acceda a este Açaizeiro maldito.*

Leyenda del fruto Açaí: *En tiempos remotos, había una tribu que vivía donde hoy se erige la ciudad de Belem. Atravesaban un período negro de escasez de alimentos y, como la tribu aumentaba día tras día, el cacique Itaki reunió a su gente haciéndoles sentir la gran crisis que se iniciaría en el caso de que la tribu continuase creciendo demográficamente. Decidió, de común acuerdo con los más viejos guerreros y curanderos, sacrificar a todo bebé que naciese a partir de aquel día. Tal vez debido a esta medida, pasaron muchas lunas sin que ninguna nativa concibiese. Sin embargo, un día, Iaçá, la hija del cacique Itaki, concibió un lindo bebé. No pasó mucho hasta que el Consejo Tribal se reuniese y pidiera el sacrificio de la hija de Iaçá. Su padre, guerrero de palabra, no dudó en hacer cumplir su orden. Al saber el destino de su fruto, Iaçá imploró al padre que preservase la vida de su hija, puesto que los campos estaban verdes y la caza no tardaría en abundar en la región. Aun así, el cacique Itaki mantuvo su palabra y la niña fue sacrificada. Iaçá se enclaustró en su tienda, quedándose allí durante casi dos días de rodillas, rogando a Tupã que le mostrase a su padre una manera por la cual no fuese necesario repetir el sacrificio de más inocentes. A altas horas de la noche, Iaçá oyó un llanto de bebé. Se aproximó a la puerta de la tienda y entonces vio a su hija sonriente al pie de una esbelta palmera. Al principio, se quedó estática. Después corrió como una loca lanzándose hacia su hija abrazándola, pero se encontró con la palmera, visto que, misteriosamente, la niña había desaparecido. Iaçá, inconsolable, lloró profusamente hasta desfallecer. Al día siguiente, su cuerpo fue encontrado aún abrazado a la palmera. Estaba muerta pero su semblante risueño irradiaba satisfacción, al mismo tiempo que sus grandes ojos negros, inertes, señalaban la copa de la palmera. Itaki notó que la palmera tenía un racimo de frutitas negras. Ordenó que fuesen recogidas y aplastadas, obteniendo así, un vino rojizo. Este descubrimiento hizo que el cacique suspendiese los sacrificios y los bebés volvieron a nacer libremente, puesto que la alimentación ya no era un problema en la tribu. Itaki agradeció a Tupã sus esfuerzos e, invirtiendo el nombre de su hija Iaçá, bautizó el extraño vino con el nombre de Açaí. Pasaron los años y este vino rojizo fue fortaleciendo generaciones de guerreros y caboclos. La región creció y, hasta hoy, sus habitantes toman este vino sintiéndose fortalecidos gracias a las lágrimas de sangre de la india Iaçá.*

Ahora los jugadores tendrán la oportunidad de hacer preguntas mientras contemplan cómo el Camazotz (de nombre **Eco-Congoja**) chorrea sangre y se sienta tratando de enmendar sus heridas con un trapo mojado en forma humana:

-Si los jugadores preguntan por los excavadores este Camazotz les dirá que *no hace mucho una fuerza espiritual visitó y encontró este lugar y desde entonces nos despertamos mi Clan y yo de nuestro largo sueño en los mundos olvidados y remotos de la Umbra para vigilar los frutos del Açáizeiro, hasta que un poderoso ser (Teodoro) acompañado de una extraña criatura mitad-máquina mitad-hombre (Óscar) atravesó estas paredes con máquinas para acabar con varios de nosotros llevándose consigo estos frutos (ni Teodoro ni Óscar se conocían antes, pero se han aliado para alcanzar sus objetivos). No quedará mucho hasta que el Wyrn emponzoñe las aguas del Amazonas y las fuentes de sus habitantes. Además, escuchó a estas personas mencionar que tenían una sorpresa en los aparcamientos de la entrada este.*

-Si los jugadores le preguntan por sus orígenes este les dirá que es un secreto que no puede ser revelado, pero que lleva mucho tiempo habitando las olvidadas regiones umbrales de las profundidades.

-Si los jugadores curan las heridas del Camazotz o le ofrecen algo para aliviar su dolor, este ofrecerá a los jugadores uno de sus murciélagos (parte de su Don Forma del Millar de Alas) para que lo usen de sirviente y para enviar mensajes a quien quieran. Si por lo que sea esta conversación acaba en enfrentamiento, el Camazotz les hará ser víctimas de su ritual (Muñeca de la maldición de la sombra pág. 241 del Razas Cambiantes H20) que provocará que nadie les tenga en estima.

Los jugadores ahora tendrán que avisar a los demás del peligro que corren y de esa sorpresa en el aparcamiento. Camazotz les indicará que se quedará en el templo y que estará al tanto de todo, además de decirles que no revelen a nadie la ubicación del templo, pues está protegido por varias ilusiones para que nadie más lo encuentre. Se dirijan al Clan que se dirijan sé consecuente con lo que haya podido suceder en su ausencia (ten en cuenta las consecuencias de las misiones **Confabular**, **Sub-base** y **Sur**). Sea como sea, los jugadores nunca verán muertos a Osado, Vista-veraz, Cola-cuerno o Sol-de-suelo. Si cuentan al Clan Uwãmae-nohi el problema, estos se marcharán al Árbol de Curupira para mandar un mensaje al resto de árboles alertando a espíritus y Clanes del enemigo. A su vuelta, los jugadores también empezarán a ver cómo la parte umbral de las fuentes de agua central de la ciudad y del río se corrompen y algunas personas, animales y/o Fera la beben sin percatarse de su verdadera naturaleza corrompida, pues su apariencia no umbral hace que estas aguas tengan un aspecto como a agua turbia simplemente, todos coincidirán en que algo le habrá sucedido al sistema de aguas de la ciudad o de la región (recuerda que tanto los Bastet como los Mokolé no son habituales en la Umbra, y podrían no percatarse con facilidad a no ser que tengan apoyo espiritual). En cualquier caso, ambos Clanes habrán descubierto en su ausencia que Teodoro esconde unos monstruos en un aparcamiento del centro.

NOTAS: Si los jugadores alguna vez tienen en sus manos un açai podrán ver que tiene un aspecto mayor que cualquier açai además de tener forma de babosa de sangre con tumores de pus. Si los jugadores han realizado la misión **Legado** puedes ubicar la anécdota del Camazotz sobre el robo de estos frutos antes de que los jugadores le dieran muerte a Óscar. Las Salas del Hala Sur y el Hala Norte son las más importantes y están plenamente inundadas a no ser que tengan recursos para cruzarlas o realicen la misión **Puzle** esto será así.

● **Puzle:** Una enorme y única sala al sur totalmente inundada revelará a los avispados que puedan aventurarse en ellas viejos artefactos Amuletos (Brillo de la Luna, pág. 228 del H20) que ya no funcionan. Y una especie de “puzle” antiguo que controla el sistema de tuberías por unas bugías y engranajes que se pueden mover. El jugador debe mover estas piezas para cambiar las corrientes y posiciones de las cascadas de las salas precedentes. Si los compañeros del jugador que se adentró en esta sala le ayudan en esta labor avisándole desde el otro lado sobre cómo cambia el curso del sistema de aguas la dif de la tirada de Enigmas que el que está frente al puzle debe hacer será de 7, si no visualiza nada de la sala precedente la dif es de 8. Deberán conseguir 5 éxitos, donde cada éxito son 15min para vaciar los conductos de la sala del sur y norte que llevará gran parte del agua al río exterior.

7 Batalla o sigilo

Las guerras ocurren por culpa del deseo. Porque no nos separamos del animal, porque no lo mantenemos a raya, porque dejamos que nos ocupe todo el cuerpo y que nos vuelva animales... (Alberto Chimal, La torre y el jardín, 1970)

Toda esta aventura se reduce a este momento, donde tanto los jugadores como el narrador tendrán que pensar en cuáles son los recursos que ambos bandos tienen a su favor y qué medios se van a usar para terminar la aventura. Para esta parte de la aventura los jugadores podrían tener, si se han preocupado, ciertas cartas en la mano. Los jugadores podrían conocer cómo derrotar a Teodoro, podrían haber destrozado parte de sus máquinas, haber escondido su armamento o poseer los planos (mirar misión **Entrar**), podrían poseer la base y armas de Óscar y sus notas contra Teodoro (mirar misión **Legado**), o podrían haber usado el Árbol de Curupira para avisar a otros Clanes Fera del Amazonas (mirar misión **Árbol**), o también podrían haber obtenido el favor de los espíritus de los caídos en la selva (mirar la escena **Arcadia**).

Del mismo modo los jugadores podrían haber seguido la misión de Anzar y haber provocado que ambos Clanes no estén disponibles (mirar misión **Confabular**), o haber liberado una Abominación en el río provocando que el Clan Uwāmae-nohi huya (mirar misión **Sub-base**), o haber precavido al Clan Poaka-Ikoto de que Teodoro conoce uno de sus Yava en cuyo caso huirán (mirar misión **Sur**), o también haber duplicado la dificultad de esta escena tras meses ausentes (mirar NOTAS de la escena **Arcadia**). También podrían no haber realizado la misión **Sur** en cuyo caso los Balam asistirían al **Final con pelea**, pero todos se volverán locos y atacarán a los jugadores (pues acabamos de decir que Teodoro conoce sus Yava). Sea como sea, el Clan Uwāmae-nohi nunca estará dispuesto a luchar. Los jugadores en cualquier caso ahora tendrán dos opciones para cerrar la aventura según sus naturalezas, dos tipos de finales:

-Final sin pelea: Si los jugadores prefieren ser sigilosos para solucionar este problema. Los jugadores pueden falsificar los permisos de Pentex y alertar a las autoridades de la negligencia (Falsificación pág. 282 del H20) para crear una distracción. Teodoro usaría su influencia mágica para quitarse de encima a las múltiples patrullas que se han presentado para obligarlos a desalojar el lugar en el que están de alquiler y los jugadores podrían aprovechar para dismantelar poco a poco el sitio. En este caso los jugadores podrían tener que esquivar también al Ananasi, que recordemos que está de parte de Teodoro, aunque él no lo sepa. Los jugadores tendrían que hacer múltiples incursiones y tiradas para desempaquetar poco a poco este final. En cualquier caso, la última escena sería cuando varias manifestaciones y periodistas desenmascaran los hechos ocurridos mientras tienen cuidado de no ser descubiertos y de esquivar sus predecibles movimientos (mirar **Impedimentos**). Sería un final más formal, fruto de la paciencia, el empeño, la precaución y el ingenio que podrá idear el propio narrador, aunque generalmente tendría que llevarse a cabo lo siguiente: Purificar el sistema de aguas fluviales/ Purificar el sistema de tuberías de Manaos/ Destrozar cualquier permiso sobre la realización de cualquier actividad en el Amazonas o sobre investigaciones en general/ Destrozar o hacer inaccesibles el armamento y las máquinas/ Convencer a varios sectores periodístico-policiales de las actividades ilegales de Teodoro/ Destrozar las instalaciones/ Terminar con el entusiasmo empresarial o los principales mandos que acompañan a Teodoro.

Impedimentos: Si por ejemplo entran y salen por los mismos sitios de las instalaciones Teodoro lo sabrá por su poder de Adivinación. Si habitualmente cruzan la Umbral Anzar o Velo los podría encontrar. Si se dedican únicamente a hacer desaparecer gente Teodoro o Velo podrían averiguar el patrón que el jugador sigue. Algunos periodistas o policías podrían ser ahora Fomori y deben derrotarlos y proteger a alguno de estos profesionales. Podría llegar más apoyo de Pentex (armamento, recurso militar, etc.) y tienen que repetir alguna de estas cosas. El sistema de aguas fluviales y de tuberías es inmenso, deben recorrer ciertas zonas claves (al menos 5, cada una con alguna pequeña complicación, obstrucción, pelea, exposición a humanos, peligro ambiental, refugio Fomori, etc.) y convencer a los Mokolé o a los Balam o a algún espíritu de que ejecute un Rito de purificación sobre cada una de estas zonas.

-Final con pelea: En este caso el bando enemigo PODRÍA tener de su parte (dependiendo de las misiones completadas por los jugadores, mirar más atrás en esta escena) a Teodoro y su Avatar, a Óscar, a las Abominaciones, a la Rabia Amarga y varios miembros Bala, y a los miembros de la Mano del Muerto o no (si percibes que todos estos factores van en contra de los jugadores es preferible que huyan y que el desafío consista en huir con el Clan Mokolé y Suspiro-de-verano). A su favor los jugadores podrían tener la intervención sorpresa final de los Mokolé o la intervención de aquellos que respondieron a la llamada a esta guerra por el mensaje mandado por el Árbol de Curupira (pudiendo incluso igualar las fuerzas enemigas, esta intervención es opcional incluirla y dependerá de si el narrador quiere que llegue a tiempo o no).

Si los jugadores prefieren llevar a cabo una pelea final, verán cómo esta entonces tendrá lugar en los edificios de aparcamientos que colindan con la selva (un parking que al final de esta batalla quedará destrozado por motivos obvios). En los sótanos y áticos de este lugar Teodoro guarda sus armas secretas en jaulas preparados para atacar (Abominaciones Balam, pág. 225 del Razas Cambiantes H20; utiliza para guiarte las características de los Fomori bestiales, [pág. 429], que poseerán alguno de estos Dones abajo descritos). Estas Abominaciones (que podrían ser entre 1 y 4 dependiendo de la cantidad de jugadores, incluimos una gran variedad para incluir, no todas podrían ser incluidas) atacarán a cualquier ser viviente que vean en el aparcamiento. En este caso se tendrá que tener en cuenta las características de este lugar (el aparcamiento tiene unos pilares que al ser destrozados podrían hacer ceder los pisos de arriba; los coches podrían ser lanzados contra las Abominaciones o podrían ser un escondite perfecto; la mayoría de plantas de este aparcamiento no tienen ventanas sino son áreas al descubierto por las que se podría volar o lanzar a alguien al exterior, etc.). Si los jugadores no realizaron la misión Sur, verán a algunos miembros del Clan Poaka-Ikoto asistiendo y atacando a los jugadores hasta que los jugadores descubran que deberán derrotar a una Rabia Amarga (pág. 446 del H20) que los está controlando. Por último, los jugadores deberán enfrentarse a miembros de la Mano del Muerto (pág. 467 del H20) y a todo el armamento que el Ananasi les pudo haber descrito en la escena Pentex. En cualquier caso, si llevas a cabo la pelea, ten en cuenta que tanto Cola-cuerno como Sol-de-suelo aparecerán en sus formas más salvajes y agresivas para enfrentarse a sus miedos y apoyar a los jugadores mostrándose heroicos. Si los jugadores y los Mokolé salen vencedores ese día los Fera más viejos, a pesar de todas sus dificultades, se habrán alzado volcados en la rabia, retroalimentándose, rugiendo, chillando y gimoteando, exigiendo su lugar en el mundo. Ese día darían ánimo a su colectivo y enseñarían una feroz lección a los Hombres Lobo contradiciendo su Letanía (Envejecer, pág. 261 del M20), que nunca se debe abandonar a Garou o Cambiante, por débil que parezca. Probablemente morirán en batalla, pero orgullosos de sus heroicos actos.

Resumen de factores para esta batalla:

- Miembros de la Mano del Muerto (tratados como el miembro Brad Williams de Mano del Muerto, pág. 469 del H20)

-Teodoro es un tipo de mago específico (Corruptor, pág. 456 del H20; Magos, pág. 144 del Libro del Wyrn)

-Anzar debe ser tratado como un espíritu Yaglino, utiliza las características del Wendigo (pág. 369 del H20), pero cambia su “Estallido” a uno de rayos y agrega “Terremoto Umbral” y Encantamientos del Kaos (pág. 368 del H20) o Encantamientos de la Tejedora (pág. 367 del H20).

-Cualquiera podrá llevar consigo el armamento de tecnología punta (granadas con Vómito peligroso, pág. 439 del H20 o un gas de Aliento Peligroso pág. 430 del H20; balas con Debilitamiento Molecular, pág. 431 del H20).

-Dones de las Abominaciones: Berserker [pág. 430], Agilidad [pág. 430] o Cambio de Tamaño [pág. 430] o Expansión Corporal [pág. 432] del H20

NOTAS: Velo no participará en esta batalla. El Clan Hikoro-yaro participará en la batalla únicamente si los jugadores son Garou. Todas las Abominaciones de esta historia sirven a un Incarna Maeljin y no tienen libre albedrío al igual que pueden usar su Gnosis libremente para los Dones que ya saben

contrastando lo que aparece en dicho apartado del libro del Razas Cambiantes H20. Recomendamos tener en cuenta las Maniobras de Combate (pág. 213 del Razas Cambiantes H20) para las Abominaciones.

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 de Garou no tienen su equivalente humano, estos han de ser inventados. Además, has de saber que todos los Garou se comunican entre ellos en inglés salvo dentro de sus Clanes, donde acostumbran a hablar en sus idiomas. Dentro de estas manadas hay muy pocos miembros parentela (puesto que están en mitad de expediciones extranjeras), pero sí varios lobos secundarios que hacen labores de guardianes o personal militar.

Clan Poaka-Ikoto (Título: **Poakape**):

1 Bastet (Pumonca): **Osado** (Orgullosa, reservada, desconfiada, líder del Clan)

2 Bastet (Balam): **Vista-veraz** (respetuosa, cooperativa, tranquilo, amigable); **Sombra-parda** (impulsivo, justo, heroico, versátil).

1 Parentela: **Bastiam** (Parentela, Pumonca, tiene un Fetiche Garou).

Clan Uwāmae-nohi (Título: **Puhi hatukēi**):

3 Mokolé: **Cola-cuerno** (parlanchín, simpático, pretencioso, líder del Clan); **Sol-del-suelo** (pacífico, espiritual, pesimista, respetuosa), **Suspiro-de-verano** (amigable, seria, atenta, respetuosa).

1 Parentela (Mokolé): **Bianca** (sonriente, activa, amigable, testaruda)

Clan Hikoro-yaro:

1 Uktena: **Eclipse-y-niebla** (sabia, espiritual, seria, cooperativa, cuidadora, paciente).

1 Roehuesos: **Garras-rápidas** (vendedor de drogas, cooperativo, impaciente, sencillo, despreocupado).

Pentex (Instalaciones):

1 Ananasi: **Velo** (educado, sarcástico, desconfiado, manipulador, infiltrado)

1 Cazador (cyborg): **Óscar** (enérgico, extremista, testarudo, constante, paciente, solitario).

1 Mago: **Teodoro/Anzar** (Eutánatos/Tecnócrata; ambicioso, elegante, serio, manipulador, amigable, sabio).

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos. Caminante del Bosque, pág. 109 del Razas Cambiantes H20; Soldado ciborg, pág. 466 del H20; Caídas, pág. 258 del H20; Gas lacrimógeno, pág. 303 del H20; Abrazo del Bayou pág. 89 del Razas Cambiantes H20; Arenas Movedizas, pág. 186 del H20; Piel de camaleón, pág. 223 del H20; Camuflaje pág. 199 del H20; Cadavérico, pág. 442 del H20; Dominación y sumisión, pág. 54 del H20; Combate cuerpo a cuerpo, pág. 296 del H20; Rastrear 284 del H20; Jamak, pág. 71 del Razas Cambiantes H20; Cazar, pág. 281 del H20; Ecos pág. 451 del H20; Tahla, pág. 71 del Razas Cambiantes H20; Interrogatorio, pág. 280 del H20; Espíritus animales, Serpientes, pág. 368 del H20; Roce de Eva, pág. 383 del H20; Estallido de cuchillas pág. 367 del H20; Rito de la Cañada Velada, pág. 218 del H20; Corriente ascendente, pág. 367 del H20; Abominaciones Balam, pág. 225 del Razas Cambiantes H20; Danzante de la Espiral Negra, pág. 425 del H20; Paso perfecto pág. 86 del Razas Cambiantes H20; Reino de Érebo, pág. 316 y 330 del H20; Cenagal, pág. 141 del Razas Cambiantes H20; Rabia Amarga, pág. 446 del H20; Yava, pág. 75 del Razas Cambiantes H20; H'rugglinos, pág. 448 del H20; Llamada de Hermanos, pág. 68 del Razas Cambiantes H20; Don Sintonización, pág. 190 del H20; Tomar Forma Suchid, pág. 142 del Razas Cambiantes H20; Corromper Mnesis, pág. 142 del Razas Cambiantes H20; Mano del Muerto, pág. 467 del H20; No Puede Comer Comida Solida, pág. 209 del Razas Cambiantes H20; Piel Serpentina, pág. 436 del H20; Respirar Agua, pág. 436 del H20; Púas Corporales pág. 436 del H20; Velocidad Adicional, pág. 439 del H20; Secreciones Tóxicas, pág. 437 del H20; Regeneración, pág. 436 del H20; Control Animal, pág. 431 del H20; Agilidad, pág. 430 del H20; Lanza, pág. 302 del H20; Sentido de la Tríada pág. 437 del H20; Corruptor, pág. 456 del H20; Magos, pág. 144 del Libro del Wyrn; Wendigo, pág. 369 del H20; Encantamientos del Kaos, pág. 368 del H20; Encantamientos de la Tejedora, pág. 367 del H20; Vómito peligroso, pág. 439 del H20; Debilitamiento Molecular, pág. 431 del H20; Documentación, pág. 281 del H20; Sangre, pág. 59 del Razas Cambiantes H20; Momentos Robados, pág. 65 del Razas Cambiantes H20; Las Necesidades del Amo, pág. 69 del Razas Cambiantes H20; Daño contundente pág. 255 del H20; Equipo de Brad Williams de Mano del Muerto (pág. 469 del H20; Yaglino pág. 327 del H20; Portal de Arcadia, pág. 317 del H20; Retos de ingenio pág. 284 del H20; Vagabundo de los Nexos, pág. 447 del H20; Destellos, pág. 451 del H20; Serpentinis, pág. 452 del H20; Duelo de miradas, pág. 277 del H20; Gente de la Colina, pág. 502 del H20; Guías de la Tierra, pág. 504 del H20; Arcanum, pág. 469 del H20; Alucinógenos, Venenos y Drogas, pág. 259 del H20; Rito de Contrición, pág. 213 del H20; Paranoia, pág. 154 del H20; Rito del Sagrado Renacimiento, pág. 210 del H20; Rabia Amarga, pág. 446 del H20; Yava, pág. 75 del Razas Cambiantes H20; Armas a distancia, pág. 303 del H20; Aliento Nocivo, pág. 430 del H20; Coloración Camaleónica, pág. 431 del H20; Moco babeante, pág. 434 del H20; Lengua de Rana,

pág. 434 del H20; Secreciones Tóxicas, pág. 437 del H20; Almohadillas, pág. 430 del H20; Amuleto, pág. 227 del H20; Don Resistir Toxina, pág. 181 del H20; Don Mordedura Hemorrágica, pág. 240 del Razas Cambiantes H20; Don Camazotz Forma del Millar de Alas, pág. 240 del Razas Cambiantes H20; Ritual Muñeca de la maldición de la sombra, pág. 241 del Razas Cambiantes H20; Amuletos Brillo de la Luna, pág. 228 del H20; Falsificación pág. 282 del H20; Fomori bestiales, pág. 429 del H20; Letanía Envejecer, pág. 261 del M20; Vómito peligroso, pág. 439 del H20; Debilitamiento Molecular, pág. 431 del H20; Cambio de Tamaño, pág. 430, del H20; Expansión Corporal, pág. 432 del H20; Maniobras de Combate, pág. 213 del Razas Cambiantes H20

DATOS DE LA AVENTURA:

- Recomendamos usar las siguientes BSO para su ambientación: Far cry 2 (videojuego); Ghost Recon Future Soldier 2012 (videojuego).
- Todas las leyendas de esta historia son reales y están sacadas del documento Leyendas de la Amazonia elaborado por la consejería de Educación y la Embajada de España en Brasil colgada en Internet.
- El Árbol de Curupira es una invención que hemos ideado para introducir la Leyenda de Curupira.
- La información sobre el origen de los primeros árboles de cacao es real.
- Si quieres continuar con esta campaña haz que Teodoro viaje a otros lugares en busca de otros Fera, y que los jugadores tengan que ir en su busca y avisar a nuevos grupos de cambiantes (que podrán tener sus propios problemas y misiones). O incluso Teodoro podría haber descubierto la manera de transformarse en un Fera a través del famoso ritual de los Danzantes de la Piel y estaría infiltrado entre los supervivientes Fera y deba ser desenmascarado. O quizá los jugadores podrían simplemente ir a otro lado del gran Amazonas a avisar a otros Clanes Fera que tendrán sus propios problemas que resolver. O a lo mejor tendrán la misión de descubrir qué Sanguijuelas hay detrás de esto (al fin y al cabo las Abominaciones no se crean solas).
- En cualquier momento que quieras subir la dificultad de la aventura puedes hacer que los jugadores se topen de nuevo con Óscar.
- Anzar es una antigua divinidad bereber de la lluvia y el mar, una divinidad poco apreciada por el sacerdocio según fuentes históricas. Realmente los Avatares de los magos no se manifiestan de esta manera en la Umbra, pero Teodoro es víctima de un extraño Defecto o maleficio que provoca que su Avatar manifieste una vulnerable forma umbral.
- El uso del Kambo detallado en esta historia es un ritual auténtico, aunque obviamente no se utiliza para acceder a ningún templo.
- Hemos querido caracterizar a los Danzantes de la Espiral Negra y a los Fomori de esta zona dándoles un aspecto de corrupción Wyrn más característico del Amazonas (como si la propia selva de alguna forma influyera en sus aspectos).
- En cualquier momento durante la aventura puedes hacer que los jugadores se enfrenten a otros retos que tengan que ver con el medio típicos de la selva como las Arenas Movedizas, pág. 186 H20.
- Esta aventura va sobre superarse, sobre cómo los parias Fera demuestran a los Hombres Lobo al final como los más indefensos pueden cambiar el curso de una batalla.
- Manaos es también llamada “la metrópolis de la jungla”.
- Según la lengua Yanomami “Poaka-Ikoto” significa “jaguar que habita cercano y dentro de la sociedad”. “Poakape” significa “hogar del jaguar”. “Hikoro-yaro” significa en este idioma “bestia que protege de la lluvia”. “Uwāmae-nohi” significa en este idioma “gran lagarto vigilante”. “Puhi hatukēi” significa “despertar/conciencia”.
- El encuentro de las aguas es un fenómeno real.
- Hemos incluido fotos de Danzantes de la Espiral Negra (del Amazonas) por si en algún momento quisieran introducirse como parte del ejército de Teodoro o alguna escena que introduzcas.

Apuntes útiles para esta aventura

Los jugadores podrán recoger para el enfrentamiento final contra Teodoro armamento del refugio de Óscar y los planos fluviales y del sistema de tuberías de Manaos. Del mismo modo los jugadores podrán elegir hacer que Teodoro pierda sistemáticamente recursos a medida que avance la historia estropeando sus submarinos, excavadoras, terminando con sus militares o destrozando el armamento (piensa que podrían enfrentarse de todos modos a las Abominaciones, que serán más difíciles de derrotar y encontrar para los jugadores si estos se enfrentan solos a ellas).

La misión **Legado (Absolución)** es una opción para que los jugadores mejoren sus relaciones con el Clan Hikoro-yaro tras sucederles las consecuencias de la misión **Legado**. La misión **Puzle** o **Inocente** no enrevesan la historia. La misión **Río** puede provocar que se libere una Abominación Rokea en el río. La

misión **Sur** revela a los Balam que el enemigo conoce sus vulnerabilidades y les hará huir. La misión **Entrar** puede duplicarse (crear otro hangar y otro edificio de oficinas) si se realiza la escena **Arcadia**. La misión **Escarmiento** puede ayudar a los jugadores con armamento de guerra. La misión **Confabular** hace cooperar al jugador con el enemigo. La escena **Arcadia** la misión **Árbol**, la misión **Río** y la misión **Sub-base** tienen partes bajo el agua.

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

Han pasado muchos años de las grandes batallas del Amazonas. Pentex había abandonado la ciudad de Manaos o eso se creía, dejando tras de sí viejos enemigos mortales como un antiguo ciborg (Óscar) obsesionado con terminar con los Fera de la región al que todos intentan esquivar. Pero, como es habitual, Pentex no se fue del todo. Un mago (Teodoro), cuyo Avatar (Anzar) está ligado a seguir sus movimientos en la misma Umbra, y que pertenece a la sociedad Arcanum, resulta ser un coleccionista de criaturas asombrosas y solicita terminar y acelerar los planes de Pentex en Manaos. Su plan consiste en recuperar una vieja arma sobrenatural usada en las viejas guerras (un árbol mitológico de bayas corruptoras que descansa en un templo) para contaminar las fuentes de agua de los Fera y Garou de la zona obligándoles a salir y luchar o caer bajo su dominio. Teodoro es consciente de que no quedan muchos Cambiantes en la selva tras las viejas luchas y que les costará salir. Para ello incluso contará con la ayuda de un Fera sin ser si quiera consciente de ello (Velo). Luego se aliará con el viejo ciborg para enfrentarse a estos Fera hasta debilitarlos para su mejor traslado (o no, dependiendo de lo que hayan hecho los jugadores en la historia).

Por otro lado, nuestros jugadores acompañan a una Mokolé en silla de ruedas (Suspiro-de-verano) para recibir los tratamientos de sus viejos amigos, unos atrofiados Mokolé obsesionados con mantenerse escondidos y a salvo, consecuencia de las duras guerras en las que muchos de ellos perecieron. Un Clan Balam a órdenes de un severo Pumonca recorre las selvas y se cruza en sus caminos (proponiendo a los jugadores ayudarles en su derrota contra el ciborg). Estos Mokolé guardan también su Túmulo (Cenagal) en secreto, pues descansa sobre un árbol sagrado (Árbol Curupira) por el cual uno se puede conectar a muchos árboles del Amazonas. Por otro lado, un Clan Garou más discreto conoce el árbol de los Mokolé y exige que lo compartan. Estos tres Clanes guardan distancia y secretismo y obligarán a los jugadores a demostrar rápidamente a quién deben lealtad o a ser discretos con sus alianzas. El Clan Garou ha escuchado a los espíritus decir que una fuerza oscura acechará la selva, y pronto descubrirán que Teodoro ha descubierto un templo (despertando accidentalmente a un Camazotz) que guarda una palmera (Açaizeiro) cuyos frutos (açai) le ayudarán a destruir al resto de Clanes. Además, este Clan Garou ya ha descubierto que Teodoro conoce los secretos de los Balam, poniendo en peligro a todos.

Entre medias, el joven Velo (Ananasi sirviente del Wyrn) podrá darles información, aunque no es ningún amigo; unos delfines feéricos podrán concederles cierta ventaja; bajo el agua podría esconderse una base enemiga submarina; descubrirán que Teodoro ha terminado ya con otros Clanes Balam; podrán ser víctimas del engaño del Avatar de Teodoro; y podrán revivir las antiguas leyendas del Amazonas para conseguir nuevos Dones, Fetiches o favores. Los jugadores tendrán que espiar estas discretas bases de Pentex y acabar con sus recursos de cara a la inminente guerra a la que se enfrentarán al final. Los viejos Mokolé serán los únicos que se apuntarán a la matanza y serán los únicos capaces de avisar a los demás gracias a su árbol sagrado. No obstante, está en la mano de los jugadores reunir recursos y acabar con los del enemigo antes de que esto pase.

FOTOS PARA LA TRAMA



Vista-veraz



Sombra-parda



Bastiam



Espíritu Mono Tamarino
León Dorado



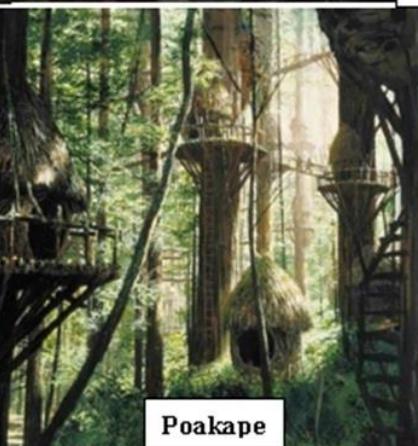
Clan Balam del Sur



Abominación Balam



Osado



Poakape



Colmillos
- Primero



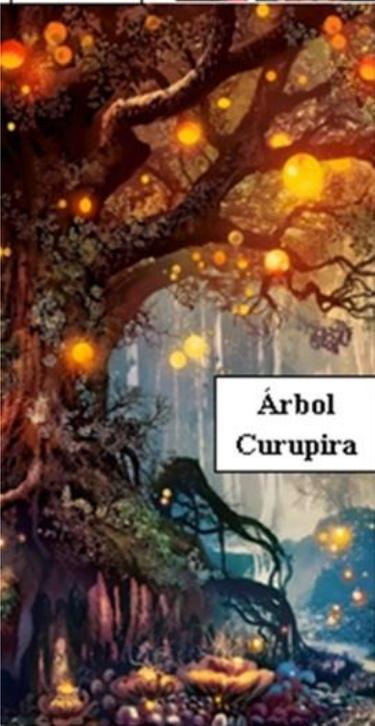
Bianca



Cola-Cuerno



Cola-Cuerno



Árbol Curupira



Sol-del-suelo



Suspiro-de-verano



Gimnasio de Bianca



Sol-del-suelo



Eclipse-y-Niebla



Garras-Rápidas



Eco-congoja



Fomori



Templo



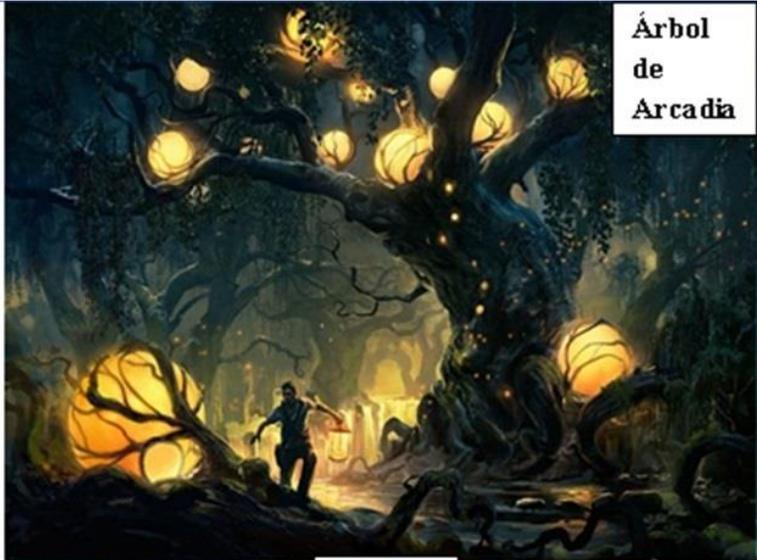
Wai-wái



Hikoro-yaro



Selva



Árbol de Arcadia



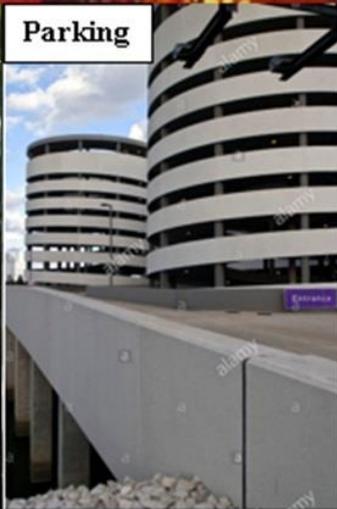
Hada Arcadia



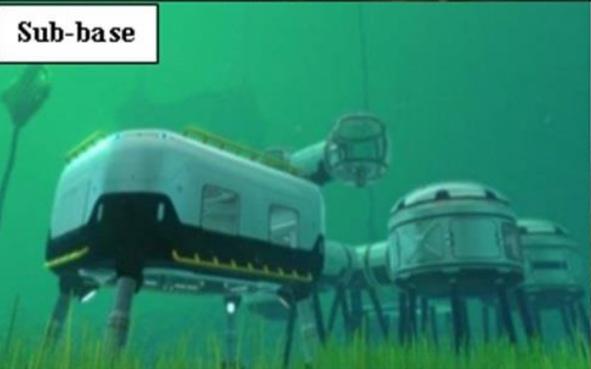
Arcadia



Espíritu Anaconda



Parking



Sub-base



Rego-grande



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