

EL PROFUNDO MAR GRIS

Por Magus

“El profundo mar gris” es un escenario marino presentado para los Rokea, los hombres tiburón de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**, que describe la historia y los lugares submarinos que rodean Galicia y un poco de su historia. También introduce varios personajes destacados, así como una breve historia introductoria para personajes Rokea. Si no dispones del suplemento **Libro de Raza Cambiante: Rokea** o de **La Guía de las Razas Cambiantes**, se añaden reglas rápidas de creación de personajes, aunque si planeas continuar una Crónica a largo plazo, deberías consultar esos suplementos.

HISTORIA

Hace millones de años los antepasados de los Rokea ya nadaban en las aguas atlánticas que rodeaban el noroeste de la península ibérica. Durante mucho tiempo se dedicaron a cumplir la voluntad de Mar, sobreviviendo, engendrando y nadando. La Montaña de Mar era una referencia para ellos, convirtiéndose en un lugar frecuentado por los tiburones cambiantes, a menudo como una parada temporal, aunque algunos convertían en uno de sus principios, proteger la poderosa Gruta.

Evitando los problemas de la superficie, durante mucho tiempo los únicos adversarios importantes de los Rokea fueron los servidores de Qyrl que merodeaban en las profundidades, y muy especialmente las Qyrall, una especie de monstruosas anémonas de siniestra inteligencia que durante mucho tiempo constituyeron un problema para los hombres tiburón. Asimismo, los hijos de Kraken también aspiraban a convertirse en señores de aquellas aguas. En las profundidades insondables se libraron grandes batallas que sólo los tiburones recuerdan, y que en ocasiones sembraban gran devastación.

Durante mucho tiempo los habitantes de No Mar permanecieron al margen de los asuntos de los Rokea. Ignoraban la existencia de la Montaña de Mar, y las aguas del océano y los grandes tiburones les inspiraban un temor que daba lugar a historias sobre monstruos marinos. Sólo se atrevían a aventurarse cerca de la costa en precarios botes hechos de piel y madera, pero por lo general, los Rokea no hacían mucho caso de los caminantes del polvo.

Según cuentan los tiburones cambiantes, hace miles de años tuvo lugar una batalla en tierra, y los perdedores pidieron ayuda a los habitantes de Mar. Los Rokea se mantuvieron en gran parte al margen, pero los Mariños atendieron sus súplicas y les dieron refugio, y de esta manera la ciudad de Duio se hundió bajo las olas y sus habitantes se unieron a los peces.

Pero no todos los Mariños eran tan generosos. Algunos de ellos se corrompieron y se convirtieron en adoradores de la pesadilla conocida como Dagon, y se aliaron con los hijos de Kraken, haciendo la guerra contra los Rokea y sus aliados. De nuevo las aguas se tiñeron con la sangre en las cruentas batallas que se producían bajo las olas de Mar, y los tiburones cambiantes a menudo arrojaron a sus enemigos fuera del océano, dando lugar a las historias sobre los Mariños, que según se dice encontraron aliados y refugio entre los habitantes de tierra.

A medida que pasaba el tiempo, algunos Rokea se dieron cuenta de que las frágiles embarcaciones que los caminantes del polvo utilizaban para viajar sobre Mar se hacían cada vez más grandes. Algunas se hundían de forma ocasional, bien por accidente o debido a enfrentamientos que no desmerecían las batallas submarinas de los Rokea, y en esas ocasiones los tiburones cambiantes se daban inesperados festines, pero el sabor amargo de la carne de los caminantes del polvo desmerecía la abundancia y la riqueza de los alimentos de Mar.

El tiempo pasó, y los barcos de los caminantes del polvo se hicieron más grandes. De vez en cuando unos pocos acudían a pescar en la Montaña de Mar...y algunos no regresaban. Preocupados, los Rokea se reunieron y tomaron la decisión de ocultar la Gruta. Los caminantes del polvo y sus barcos no eran un problema grave, pero su mera presencia inquietaba a los tiburones. Algunos afirmaban que algunos caminantes del polvo habían comenzado a idear extrañas pieles que les permitían caminar en Mar y Bajomar.

Y finalmente los caminantes del polvo comenzaron a agitar y envenenar las aguas como nunca antes se había visto. Los Rokea se retiraron de las costas, cuyas aguas se oscurecían cada vez más. Y algunos barcos comenzaron a derramar una sangre negra que era venenosa y que llamaban petróleo. Por donde pasaba, mataba la vida y oscurecía las aguas.

Cuando en 1955 los Rokea decidieron reunirse en Turna'a, en el Océano Pacífico, varios de los Rokea de la Montaña de Mar acudieron a la reunión. Nunca regresaron, y la noticia de la matanza de los tiburones cambiantes que habían estado presentes allí cuando la explosión de la Pequeña Herida se abrió sobre ellos, causó inquietud entre los hombres tiburón de la Montaña de Mar. En 1964 los caminantes del polvo descubrieron la Montaña de Mar, y no tardaron en acudir más con sus barcos pesqueros. Los Rokea contraatacaron, pero por suerte los barcos eran pocos, así que no constituían una amenaza grave. Los hombres tiburón vigilaron y observaron, temerosos de lo que pudiera ocurrir. Ordenaron a los Rokea que se encontraban en las costas y tierra firme que regresaran, y salvo unos pocos, la mayoría aceptaron.

Y durante un tiempo hubo una paz vigilada, con los Rokea nadando y sobreviviendo, protegiendo la Montaña de Mar y luchando contra sus enemigos tradicionales. Algunos incluso se preguntaban si Qyrl o alguno de sus esbirros estaban tramando algo...

EL CEMENTERIO DEL PRESTIGE

El 13 de noviembre del año 2002 el petrolero Prestige se averió durante una tormenta con 77.000 toneladas de petróleo frente a la Costa da Morte, en Galicia. Tras varios días de maniobra para mantenerlo alejado de tierra, sin que ningún puerto estuviera dispuesto a hacerse cargo del potencial desastre, se acabó hundiendo a unos 250 km de la costa...demasiado cerca del Banco de Galicia. El vertido de la carga causó una de las mayores catástrofes ambientales de la historia de la navegación, afectando a una extensa zona desde el norte de Portugal hasta Francia. Una enorme marea negra se abatió sobre las costas, contaminando y matando la vida marina.

Pero en el Mundo de Tinieblas para los Rokea resultó todavía peor...

Una enorme masa oscura surgió del barco, contaminando las aguas, pero al mismo tiempo comenzó a cobrar su propia vida, una enorme monstruosidad que corrompía la vida a su paso. Criaturas similares a mantarrayas, pero compuestas de petróleo, se abalanzaban sobre las criaturas marinas y atacaron a los hombres tiburón.

Los Rokea de la Montaña de Mar acudieron para defender la Gruta. El Prestige se había hundido peligrosamente cerca, al suroeste, a más de 3.500 m de profundidad, y los hombres tiburón, decididos a sobrevivir, defendieron el lugar en un número nunca antes visto desde Turna'a. Se enfrentaron a las criaturas de pesadilla que habían surgido del barco petrolero, lucharon con ellas en las profundidades, y aunque con gran sacrificio, consiguieron rechazarlas.

No se trataba sólo de la locura de los caminantes del polvo y los venenos que vertían sin que nadie los obligara a ello. Era algo más, una voluntad insidiosa, y muchos Rokea creyeron que se trataba de Qyrl.

El Tiempo del Agua Negra, como los hombres tiburón lo llamaron, despertó monstruos en las profundidades, corrompió a las criaturas de Mar, y junto a la marea de muerte trajo una ola de desesperación que mató a muchos Mariños.

LA ACTUALIDAD

Han pasado varios años, y aunque los gobiernos de varios países, y la acción de muchos voluntarios anónimos, han mitigado los venenos de Mar, el Tiempo del Agua Negra continúa para los Rokea. Muchos hombres tiburón se sacrificaron para salvar la Montaña de Mar, o destruyendo a los monstruos de las profundidades, ofreciendo su supervivencia a cambio de la supervivencia del conjunto.

En algunos lugares las criaturas marinas vuelven a aparecer después de la catástrofe, pero los monstruos no se han ido. Los Rokea asisten enfurecidos a la aparición de criaturas corruptas, poseídas por Perdiciones y Qyrlinos, y cazarlas se ha convertido en una rutina habitual. Mientras en otros tiempos no tan lejanos había hasta cuarenta hombres tiburón nadando cerca de las costas gallegas, en la actualidad poco más de diez han sobrevivido a lo peor del Tiempo del Agua Negra. La mayoría de los que perecieron eran jóvenes, pero también algunos venerables ancianos. Los supervivientes tratan de engendrar y educar una nueva generación que les ayude a resistir a los efectos de la marea negra.

LA GUERRA DE LOS ENTREMARES

Durante la década de 1980 varios Rokea decidieron que todos los hombres tiburón debían vivir en el océano y abandonar la tierra. Quienes desobedecieron, bien por sus propios motivos o como un desafío, fueron llamados Entremares. Algunos de ellos eran Rokea que creían que debían mantener vigilados a los caminantes del polvo, otros disfrutaban de las maravillas en No Mar, y otros en fin, consideraban que podían nadar por donde quisieran, y que nadie tenía autoridad para impedirselo. Desde entonces, ha estallado una guerra intermitente entre los Rokea que habitan el océano y los Entremares. En ocasiones, partidas de caza de hombres tiburón llegan a tierra para perseguir y acabar con los "traidores."

Por lo que se refiere a los Rokea que nadan en el Banco de Galicia y sus alrededores, la gran mayoría se encuentran bastante ocupados durante el Tiempo del Agua Negra como para preocuparse por los Entremares, y de hecho, ven con malos ojos a los hombres tiburón que acuden para perseguir a los Entremares en lugar de ayudarles, considerando que pierden el tiempo frente a otras prioridades más acuciantes y presentes. Por otra parte, estos Rokea también suelen hacer la vista gorda con sus compañeros que quieren "hacer un descanso" en tierra, salvo con quienes descuidan por completo sus responsabilidades con Mar. En general, los Entremares que echan una mano de vez en cuando a sus compañeros del océano son ignorados, pero los que pasan demasiado tiempo en tierra en ocasiones terminan desapareciendo misteriosamente.

LUGARES DESTACADOS

LA MONTAÑA DE MAR

En pleno Océano Atlántico se encuentra una montaña, con una inmensa mole que se alza desde una profundidad de 5.000 m en las llanuras abisales, hasta 653 m bajo la superficie del agua. Los humanos la conocen como "Banco de Galicia" desde su descubrimiento en 1964, una prolongación submarina de la Cordillera Cantábrica, que se formó hace unos 40-50 millones de años cuando colisionaron las placas continentales de África y Eurasia.

La montaña se encuentra a unos 180 km al oeste de las costas de Galicia en los 42° 67' de latitud Norte, y 11°

74' de longitud Oeste. La cima de la montaña es una plataforma triangular de más de 1.800 km cuadrados, aproximadamente del tamaño de la provincia de Lugo. Está separada de tierra firme por una cuenca sedimentaria conocida con el canal de Valle Inclán, y con una serie de montes submarinos más pequeños que salpican la llanura abisal: los bancos de Vasco da Gama, Vigo y Porto.

Esta montaña submarina es un oasis oceánico, donde confluyen varias masas de agua cálida y fría. Esta conjunción permite la presencia de una gran diversidad biológica. En los arrecifes de coral de la cima viven numerosas especies de peces y algas, algunos todavía por descubrir, y la zona es frecuentada por tortugas, cetáceos y aves marinas. Muchas especies migratorias como el cachalote y el rorcual común, paran en esta zona para alimentarse durante sus viajes entre el norte y el sur del Océano Atlántico.

Como es de esperar, las especies de tiburones se encuentran bien representadas, con especies de agua profunda como el tiburón de peinetas (*Hexanchus griseus*), el tiburón boreal (*Somniosus microcephalus*) y el tiburón dormilón (*Somniosus rostratus*). Entre los grandes tiburones de superficie se encuentran el tiburón azul (*Prionace glauca*), el marrajo común (*Isurus oxyrinchus*) y el tiburón cailón (*Lamna nasus*).

Pero para los Rokea, el Banco de Galicia tiene una importancia singular. Los hombres tiburón lo llaman Montaña de Mar, y aparte de ser un lugar frecuentado para alimentarse y aparearse, también disfrutaban de la Gnosis de una importante Gruta: la Montaña de Mar. Esta Gruta es un lugar importante, un nexo de comunicación que permite viajar con facilidad a otras Grutas situadas en lugares como las costas americanas y africanas.

Gruta: Una cámara rodeada de diversas especies de coral, a la que se accede por una serie de túneles laberínticos.

Nivel: 3

Tipo: Sigilo

Tótem: Anguila de profundidad

EL CARDUMEN DE LOS GUARDIANES DE LA MONTAÑA

Aunque la protección de la Gruta de la Montaña de Mar es una labor conjunta que han compartido muchos Rokea a lo largo del tiempo, desde la catástrofe del Prestige, varios ancianos se han unido para coordinar los esfuerzos de sus compañeros, asentándose de forma permanente en las proximidades de la Gruta. Estos hombres tiburón se unieron en el comienzo del Tiempo del Agua Negra, y no se han separado desde entonces, aunque Aleta-de-Sobremar suele realizar viajes de exploración entre la Montaña de Mar y las costas gallegas, observando y regresando periódicamente.

ALETA-DE-SOBREMAR

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Clara

Especie: Tiburón azul (*Prionace glauca*)

Conducta: **Naturaleza:** Superviviente/Exploradora

Atributos Físicos: Fuerza 3 (6/7/5). Destreza 4 (6/5/7), Resistencia 3 (5/6/5)

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 2 (0/0/0), Apariencia 2 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 4, Empatía 1, Esquivar 2, Expresión 3, Impulso Primario 4, Intimidación 1, Pelea

3

Técnicas: Liderazgo 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Enigmas 1, Lingüística 1 (gallego), Ocultismo 1, Rituales 1

Trasfondos: Aliados (otros Rokea) 3, Rémoras 2

Dones: (1) Ataque Invisible, Ayuno, Saltar sobre Mar, Sentir Peligro (2) Aguas Inquietas, Carne Envenenada, Don del Narke; (3) Consumir Corrupción, Don de la Raya, Fuerza de las Olas Rompientes

Rango: 3 (Mar Abierto)

Rabia 6, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6

Ritos: El Rito de la Herida

Fetiches: Ninguno

Imagen: En forma Squamus, Aleta-que-corta-Mar es una hembra grande de tiburón azul, de unos cuatro metros de largo. Tiene varias cicatrices en sus aletas ventrales, el resultado de varios enfrentamientos con los esbirros de Qyrl. Cuando adopta forma Homínida es una mujer delgada y bajita (en torno a 1.50 m) de rostro redondo y ojos separados. Tiene cabello marrón claro y ojos verdes.

Consejos de interpretación: Eres la más joven del Cardumen, y estás acostumbrada a obedecer a tus compañeros, pero la mayor parte del tiempo eres introvertida y callada. Sin embargo, cada vez más te encuentras atraída por lo que ocurre en tierra, sorprendida de cuántas cosas ignorabas. Normalmente te muestras muy atenta y tímida, pero eres capaz de reaccionar como un rayo en cuestión de momentos. Se te da mucho mejor actuar que hablar.

Historia: Aleta-de-Sobremar estaba acostumbrada a nadar cerca de la superficie, resultándole agradable la luminosidad. Durante uno de sus viajes por las costas de Galicia se acercó a un barco y los gritos de las personas que viajaban a bordo la asustaron. Se sumergió rápidamente y comenzó su Primer Cambio, intimidada por aquellas extrañas criaturas. Después de hablar con varios Rokea y Nadar Lejos, comprendió que sus temores estaban bien fundados.

Atacó varios barcos pesqueros y la catástrofe del Prestige la llenó de furia, no sólo contra los monstruos del Agua Negra, sino también contra los locos humanos. Fue una de las supervivientes, y se unió al Cardumen de la Montaña de Mar para proteger la Gruta donde había entrado por primera vez en el Alma de Mar.

Sin embargo, un día que nadaba cerca de las aguas contaminadas con chapapote, contempló cómo humanos vestidos con pieles blancas se dedicaban a limpiar las playas. Intrigada, quiso saber más, y tomando forma humana, supo que muchos caminantes del polvo estaban preocupados y enfadados por el hundimiento del Prestige, y se esforzaban por curar los daños. Este contacto le ha hecho replantearse muchas de sus perspectivas sobre los humanos, y querer saber más sobre ellos, porque ha viajado en ocasiones a tierra para saber más. Sus compañeros de Cardumen no conocen su curiosidad, pero de momento tampoco se muestran partidarios de perjudicar a los humanos, pero si tuviera que actuar contra algunos de sus conocidos, Aleta-de-Sobremar se encontraría dividida y llena de dudas.

AGALLAS-DEL-MAR-GRIS

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Turbia

Especie: Tiburón cañabota gris (*Hexanchus griseus*)

Conducta: Naturaleza: Alfa/Alfa

Atributos Físicos: Fuerza 4 (7/8/6), Destreza 3 (5/4/6), Resistencia 3 (5/6/2)

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 2 (0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 3, Expresión 2, Impulso Primario 4, Intimidación 3, Pelea 3

Técnicas: Liderazgo 4, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Enigmas 2, Ocultismo 2, Rituales 2

Trasfondos: Aliados (otros Rokea) 3

Done: (1) Ayuno, Rey Pez, Sangre Extraña, Sentir Amenaza, Voz de Mar; (2) Carne Envenenada, Profundidades Aplastantes, Señor de los Mares; (3) Ahogar, Consumir Corrupción, Sabiduría de Mar; (4) Cazador Paciente, Mar Vivo, Nadar en la Sangre de Bajomar

Rango: 4 (Mar Frío)

Rabia 6, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 7

Ritos: El Rito de la Herida, Rito de Atravesar la Red

Fetiches: Collar de Percebes

Imagen: En forma Squamus, Agallas-del-Mar-Gris es una hembra grande de tiburón de peinetas (*Hexanchus griseus*), de cerca de seis metros de largo, de color completamente gris y ojos luminiscentes. Su aleta dorsal está cerca de la cola, donde también se encuentran algunas protuberancias de su Collar de Percebes. En las rarísimas ocasiones que ha adoptado una forma Homínida es una mujer andrógina de 1.65 m, robusta y fibrada, con los huesos de su rostro pálido sobresaliendo y una larga melena negra que parece un manojo de algas. Sus ojos son negros y conservan mucho de tiburón en ellos.

Consejos de interpretación: La Montaña de Mar tiene un gran significado para ti, pues no sólo lo consideras tu hogar, sino el legado de tus ancestros. Tras la muerte de tu madre y tus hermanos, has asumido la labor de defenderlo a cualquier coste, aunque te cueste la vida. Responsabilizas a los humanos de la catástrofe del Prestige, y estás decidida a mantenerlos alejados a cualquier precio.

Historia: Agallas-del-Mar-Gris nació en la Montaña de Mar durante una tormenta de otoño, y poco después se sintió agitada por las aguas turbulentas. Sobrevivió a las penalidades del océano hasta que en una ocasión que visitó la superficie, el estallido de una tormenta en medio del mar gris le hizo recordar su nacimiento, su madre, sus hermanos...y comenzó su Primer Cambio. Su madre era la guardiana de la Montaña de Mar en aquel entonces, pero se marchó para asistir a la convocatoria de Turna'a, y no regresó.

Desde entonces Agallas-del-Mar-Gris se tomó como algo personal la protección de la Gruta de la Montaña de Mar, y no ha viajado lejos de las costas atlánticas. Luchó encarnizadamente contra los esbirros de Qyrl durante la catástrofe del Prestige, y tras la muerte de varios de sus hermanos asumió personalmente la protección de la Gruta y reunió un Cardumen dedicado de forma permanente a su protección. Además, también se dedica a procrear periódicamente, para engendrar nuevos guerreros que protejan a Mar y recuperar las filas menguadas de los Rokea de la zona. También se muestra como una madre solícita con los jóvenes Rokea, enseñándoles lo que tienen que hacer para sobrevivir, al mismo tiempo que les enseña a odiar la locura de la humanidad.

MORRO FRÍO

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Oscura

Especie: Tiburón boreal (*Somniosus microcephalus*)

Conducta: Naturaleza: Superviviente/Hedonista

Atributos Físicos: Fuerza 4 (7/8/6), Destreza 2 (4/3/5), Resistencia 5 (7/8/7)

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4 (0/0/0), Apariencia 1 (0/0/0)

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 1, Impulso Primario 4, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Sigilo 5, Supervivencia 4, Trato con Animales 1

Conocimientos: Enigmas 4, Investigación 3, Ocultismo 3, Rituales 5

Trasfondos: Aliados (otros Rokea) 3, Rémoras 4

Dones: (1) Ayuno, Enfriar, Dientes de la Piel, Sangre de las Profundidades, Sentir Amenaza; (2) Engullir, Entrar en el Alma de Mar, Piel de Shagreen; (3) Olor a Sangre, Sin Sangre, Visión de Sonda; (4) Cazador Paciente, Onda de Choque, (5) Caparazón de C'et.

Rango: 5 (Mar de Profundidades)

Rabia 5, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 5

Ritos: Rito de la Sabiduría del Banco de Peces, Rito de la Forma de Hombre, Rito de la Caza, Rito de la Herida, Rito de Atravesar la Red, Rito de la Sangre Rokea, Rito de Purificación

Fetiches: Ninguno

Imagen: Morro Frío es un tiburón boreal de más de seis metros de largo. Algunos dirían que nada erráticamente o a la deriva, y a veces se encuentra tan quieto que parece muerto. Sus ojos son luminiscentes, pero puede “apagarlos” a voluntad. En forma Homínida es un hombre de piel muy pálida y cuerpo abotargado, de extremidades finas y en gran parte lampiño y con escaso pelo canoso. Sus ojos grises parecen cansados y siempre tiene un aire somnoliento.

Consejos de interpretación: Detestas ponerte en peligro, pero los últimos acontecimientos te han obligado a actuar, y has descubierto que te gusta la emoción de colaborar con tus compañeros. Procuras ayudar desde la distancia, especialmente aconsejando, pero no te gusta involucrarte de manera personal, especialmente cuando acecha un peligro. Observas, razonas y das tu opinión cuando te la piden. A pesar de haber pasado la mayor parte de tu larga existencia bajo las profundidades, posees un peculiar sentido del humor, que has aprendido de los espíritus.

Historia: Muchos asumen que Morro Frío nació en las aguas del Ártico, pero realmente nació en la Montaña de Mar, antes de comenzar a vagar por las profundidades desde hace mucho tiempo. Sufrió su Primer Cambio mientras perseguía a una foca bajo los hielos del Polo Norte y asomó su hocico para encontrarse con unos inuit, que le arrojaron varias bolas de nieve, haciendo que se sumergiera.

Desde hace mucho tiempo Morro Frío ha cazado solo, uniéndose temporalmente a un Cardumen para compartir su sabiduría y obtener algo de protección antes de seguir su camino cuando se ha sentido lo bastante seguro. Cuando se produjo la convocatoria de Turna'a emprendió el camino, pero se distrajo y llegó tarde, salvándose de la tragedia. Asustado, huyó de regreso a las aguas donde había nacido, limitándose a nadar y alimentarse y evitando exponerse.

La catástrofe del Prestige lo sacó de su retiro, y por primera vez en mucho tiempo ayudó activamente a sus compañeros, e incluso se unió a un Cardumen, pero sigue siendo bastante reticente a actuar de forma directa. Otros Rokea lo consideran sabio, pero la mayor parte del tiempo suele hacer honor a su nombre de “tiburón dormilón”, poniendo cualquier excusa para no involucrarse directamente.

LAS ISLAS ATLÁNTICAS

Las islas atlánticas de Galicia (Islas Cíes y Ons) no sólo contienen una importante reserva de aves marinas como la gaviota de patas amarillas y el cormorán moñudo. Los fondos marinos que rodean las islas y gran parte de las costas adyacentes, son uno de los principales motivos que llevaron a la declaración de estas islas como Parque Nacional desde el año 2002.

Entre el Banco de Galicia y las costas gallegas existe una amplia cuenca con elevados nutrientes, que permiten el crecimiento de muchas especies de plantas y animales marinos, con hábitats que pueden cambiar radicalmente de un lugar a otro, con fondos arenosos, rocosos y de cascajo (conchas de animales marinos). Los grandes depredadores, como tiburones y delfines, son frecuentes en la zona.

Para los Rokea, aunque la zona no es tan importante como la Montaña de Mar, y se encuentra demasiado cerca de los humanos para su gusto, la presencia de otras Grutas es motivo suficiente para que algunos hombres tiburón se acerquen para vigilar y actuar si es necesario. Por desgracia, desde la catástrofe del Prestige, algunas Grutas resultaron arruinadas, y otras debilitadas. La situación es especialmente peligrosa en el interior de las rías gallegas, donde todavía acechan algunos de los esbirros de Qyrl, pero por suerte, la situación no es tan crítica como para que los Rokea no puedan aventurarse. Algunos Entremares gallegos también habitan en las pequeñas poblaciones costeras, así como Mariños y hadas marinas.

DUIO Y LA COSTA DE LA MUERTE

Existe una leyenda sobre una antigua ciudad conocida como Duió, que se hundió bajo las aguas con la llegada del cristianismo a Galicia. Sus habitantes habrían sido así castigados por su impiedad y por oponerse a los seguidores del apóstol Santiago.

Los Tritones, o Mariños, como son conocidos en Galicia, tienen sus propias historias. Cuentan que con la llegada del cristianismo, hubo enfrentamientos entre los paganos y los seguidores de la nueva fe, por lo que varios paganos fueron perseguidos y encontraron refugio bajo las olas. Utilizando su magia, los Mariños habrían hundido la ciudad de Duió para salvarla de sus perseguidores.

En cualquier caso, la ciudad de Duió ha sido el principal asentamiento de los Mariños desde hace milenios. Aunque no es tan grande como el Portal de Quaguin en las costas irlandesas, es la principal fortaleza de las hadas

marinas en la zona de la costa de Galicia.

A grandes rasgos, la ciudad de Duio se encuentra cerca de Finisterre, bajo las aguas, pero se encuentra comunicada con un laberinto de grutas submarinas que han constituido un refugio para los Mariños a lo largo del tiempo. A medida que la Frialdad se extendía, los Mariños se retiraron cada vez más a las cavernas, construyendo edificios de coral y algas con su habilidad sobrenatural.

Más allá de Duio se encuentra la Costa da Morte (un nombre que una viajera inglesa dio a la zona durante el siglo XIX), debido al gran número de naufragios que se han producido a lo largo de los siglos, cobrándose gran número de víctimas. Algunos naufragios fueron provocados por los raqueros o naufragadores, personas que se dedicaban a atraer embarcaciones a los escollos mediante falsas señales para recoger los restos que el mar arrojaba a las playas. Muchos pescadores y percebeiros (mariscadores de percebe) también han encontrado la muerte en estas accidentadas costas.

Bajo las aguas, los Mariños a menudo han luchado contra los Murdhuacha, sus parientes oscuros, que a menudo han construido sus nidos en los barcos hundidos de la costa. En el proceso, algunos Mariños también ocuparon los barcos, simplemente para evitar que fueran utilizados por sus enemigos.

Si la catástrofe del Prestige en el año 2002 tuvo consecuencias desastrosas entre los Rokea, los efectos fueron todavía peores entre los Mariños y las hadas marinas. Muchas fortalezas fueron destruidas por la marea negra, que traía con ella una oleada de Frialdad que en cuestión de momentos destruyó los hogares feéricos, matando instantáneamente a sus habitantes. Duio sobrevivió a duras penas, en gran parte debido a que la marea no consiguió alcanzarla del todo, pero varios de sus edificios desaparecieron, y muchos de sus habitantes se sacrificaron para evitar que las aguas negras alcanzaran su ciudad submarina. Los guerreros de la Casa Lorelei, dirigidos por un valeroso capitán, han asumido el mando en estos tiempos convulsos, al mismo tiempo que han establecido una tregua con sus enemigos Murdhuacha, que también se han visto afectados, quizás más, por la marea de Frialdad.

La marea también ha llevado a los Mariños a buscar ayuda y refugio en tierra firme, y algunos han descubierto para su horror, que también tienen enemigos allí, una especie de criaturas corruptas que creían desaparecidas hace mucho tiempo...

RORCUALES

Los Rorcuales, cetáceos inteligentes que son capaces de atesorar Gnosis en su interior y compartirlo con los Rokea y otras criaturas de Mar, son escasos, y su número se ha reducido en las últimas décadas. Algunos de ellos frecuentan las costas de Galicia y hacen periódicas visitas a la Montaña de Mar para recoger más energía y llevarla a donde sea necesaria. A continuación se muestran algunos ejemplos:

Candor: Candor es un enorme macho de orca, y uno de los Rorcuales que son vistos con más frecuencia por los Rokea de la Montaña de Mar. Especialmente audaz y atrevido, en ocasiones ha atacado alguna embarcación pesquera que se le ha acercado demasiado. Suele nadar en compañía de otras orcas, a las que protege, lo cual hace peligroso para los Rokea acercarse en busca de Gnosis. No obstante, si los hombres tiburón consiguen superar su miedo natural hacia estos depredadores marinos, Candor se encargará de tranquilizar a sus compañeras y recompensará a los valerosos Rokea.

Dificultad: 6 para los Rokea Aguas Claras, 7 para los demás **Gnosis máxima:** 40 puntos.

Los cinco Arroaces: En las aguas de Galicia nadan juntos cinco Rorcuales de delfín mular (*Tursiops truncatus*), para protegerse entre sí y divertirse. Estos cinco delfines forman una familia unida y desde luego confirman los relatos de la cultura popular sobre la inteligencia de los delfines y su buena disposición hacia las criaturas en apuros, especialmente los Tritones de Duio, con los que comparten estrechos vínculos.

Dificultad: 5 **Gnosis máxima:** 8 puntos, cada uno.

BESTIARIO DE MAR

Como depredadores marinos, los Rokea se enfrentan regularmente a otras criaturas de Mar para conseguir su sustento. La vida no resulta fácil en las profundidades. Aunque los Rokea poseen poderes que les permiten comunicarse con estas criaturas, no todas muestran una buena disposición, especialmente las que han sido corrompidas por los venenos del hombre o de Qyrl, y que podrían mostrar características especiales o algún poder de Fomori. Utiliza las siguientes estadísticas como una aproximación, que puedes cambiar para determinados ejemplares o criaturas personalizadas.

ANGUILA MORENA

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistenci 2

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 3

Fuerza de Voluntad: 1

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

Puntos de armadura: 0

Ataques: Mordisco (4 dados)

BALLENA

Atributos: Fuerza 7-10, Destreza 2-3, Resistencia 8-10
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Consciencia 2, Pelea 1-3
Fuerza de Voluntad: 5
Niveles de salud: OK, OK, OK, -1,-1,-1,-2,-2,-2,-5,-5, Incapacitado
Puntos de armadura: 2
Ataques: Embestida (Fuerza). Mordisco (sólo cachalotes) (Fuerza +1)

BARRACUDA

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 2, Pelea 3
Fuerza de Voluntad: 2
Niveles de salud: OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Mordisco (4 dados)

DELFIN

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Todos los Atributos Mentales a 2
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Esquivar 2, Pelea 2
Fuerza de Voluntad: 4
Niveles de salud: OK, OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Embestida (3 dados)

ORCA

Atributos: Fuerza 7, Destreza 3, Resistencia 6
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 1, Pelea 3-4
Fuerza de Voluntad: 4
Niveles de salud: OK, OK, -1,-1,-1,-2,-2,-5,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 2
Ataques: Mordisco (9 dados), Embestida (7 dados)

PULPO

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Habilidades: Alerta 1, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 2
Fuerza de Voluntad: 2
Niveles de salud: OK, -1,-1,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0
Ataques: Mordisco (3 dados), Aplastar (1 dado)

TIBURÓN

Atributos: Fuerza 2-5, Destreza 3-4, Resistencia 3-5
Habilidades: Alerta 4 (oler), Atletismo 3, Esquivar 1, Pelea 3, Rastrear 3
Fuerza de Voluntad: 3
Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-2,-2,-2,-5, Incapacitado
Puntuación de armadura: 0-1
Ataques: Mordisco (Fuerza +2)

LOS HIJOS DE KRAKEN

Los servidores de Qyrl han sido los enemigos acérrimos de los Rokea desde tiempo inmemorial. Desde colosos ciclópeos que acechan en las profundidades sin luz hasta otras criaturas más insidiosas. En los últimos años la catástrofe del Prestige ha despertado a varios y multiplicado su número. Los hombres tiburón saben que están en tiempos de guerra, y no dan tregua a sus enemigos.

A continuación se muestran algunos ejemplos de bestias de Qyrl, pero no son para nada los únicos. Los espíritus que la sirven son muy diversos y al manifestar su corrupción crean un ejército de monstruos imposibles.

CALAMAR GIGANTE

Al norte de la península ibérica se encuentra un nido de calamares gigantes que los científicos han tratado de ubicar. Más allá de los calamares gigantes mundanos, de vez en cuando la voluntad de Qyrl hace que crezcan a tamaño legendario, convirtiéndose en krakens por su propio derecho. Presumiblemente nunca mueren de viejos, siempre siguen creciendo y creciendo, y son una grave amenaza para los Mariños y los Rokea, que consideran un deber ritual matar a estas criaturas de Qyrl.

Estas bestias colosales son similares en apariencia a sus parientes más pequeños, pero sus cuerpos pueden medir entre 15 y 20 metros, con tentáculos dos veces más largos.

Atributos: Fuerza 8-10, Destreza 3, Resistencia 10

Habilidades: Alerta 3, Camuflaje 2, Esquivar 2, Intimidación 10, Pelea 3, Sigilo 2

Fuerza de Voluntad: 5

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

Ataques: Agarrar (Daño de Fuerza); Mordisco (Fuerza +2, dificultad 7), Envolver (dificultad 6, cada éxito después del primero añade un dado a las reservas de agarrar mientras la criatura envuelve a su presa con más tentáculos).

LAMPREAS DE QYRL

Estas horribles criaturas pasan la mayor parte de su vida como parásitos, alimentándose de la sangre de cualquier animal de gran tamaño. Las Perdiciones que crean estos monstruos deformes son parásitos, y suelen concentrarse alrededor de su especie; en otras palabras, donde hay Lampreas de Qyrl, posiblemente haya Perdiciones que puedan crear a más como ellas a partir de sus víctimas.

De cintura para arriba, las Lampreas de Qyrl parecen cadáveres humanos con piel purpúrea y ojos hundidos. La mandíbula original del cadáver es sustituida por una boca circular llena de dientes como agujas. Por debajo de la cintura, la cola del Fomori se extiende 1.20 m. El vientre de la criatura emite una viscosidad pegajosa que le permite aferrarse a cualquier superficie. Las Lampreas de Qyrl son completamente ciegas, pero poseen un agudo sentido del olfato.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 1 (4 cuando se encuentran bajo el mar), Resistencia 4

Habilidades: Pelea 3

Fuerza de Voluntad: 3

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

Ataques: Mordisco (5 dados)

Poderes Fomori: Anfibio, Escupitajo, Resistencia a las presiones elevadas

Escupitajo: La saliva de la lamprea es un poderoso narcótico, capaz de dejar inconsciente a un Rokea. Siempre que una Lamprea de Qyrl hiera a una víctima, el jugador debe hacer inmediatamente una tirada de Resistencia (dificultad 8). Si el jugador no consigue obtener más éxitos que los niveles de salud de la herida, cae inconsciente. El sueño dura mientras la lamprea permanezca aferrada o su víctima muera.

PROFUNDI

El origen de estos Fomori emparentados con los Sapos se encuentra en humanos poseídos por Perdiciones, que han sido combatidos por los Rokea desde tiempos antiguos. Algunos de ellos buscaron refugio en tierra, contaminando linajes enteros, que desde entonces han recurrido a la pesca y a las artes oscuras para atacar a los hombres tiburón. Los más viejos sienten la llamada del mar y al final no pueden evitar abandonar la tierra, donde se encuentran más expuestos, pero sus descendientes continúan su legado maldito. Hay quienes dicen que es posible que la catástrofe del Prestige haya sido provocada o quizás aprovechada, por los Profundi, que han utilizado el vertido de venenos para invocar a horribles espíritus de Qyrl y corromper a las criaturas marinas. Bajo la forma de mareas rojas y otros venenos, contaminan los bancos de peces que son consumidos por la población humana y la hacen más susceptible a la corrupción.

En Galicia los Profundi son especialmente numerosos, disponiendo de una próspera colonia submarina en un lugar oculto. Afirman que en otro tiempo Duio les perteneció, hasta que fueron expulsados por los Tritones. Varios linajes gallegos como los Combarro, Loira y Mariño son descendientes de los Profundi, y algunos de sus miembros han alcanzado puestos de responsabilidad en la administración y el gobierno.

Los Profundi de tierra suelen comenzar su existencia con un aspecto normal, y su apariencia va mutando a medida que envejecen. Estas mutaciones aparecen de forma aleatoria e imprevisible, y se van sucediendo de forma parcial. En la superficie trabajan para defender la causa de Qyrl antes de que sus cambios se hagan demasiado evidentes y viajen a las profundidades del mar para acompañar a sus parientes. Se dice que son inmortales, y en verdad algunos ancianos Profundi podrían tener varios siglos de edad.

Poderes Fomori: Todos los Profundi tienen Inmunidad al Delirio en cualquier grado de desarrollo. A medida que van envejeciendo desarrollan una Piel Escamosa (2 dados de armadura) y Agallas y otros atributos que les permiten vivir bajo el mar. Los más corruptos suelen desarrollar poderes adicionales como Tentáculos, Garras y Colmillos o Atributos Superiores.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Atributos Sociales (suelen comenzar reducidos, pero a medida que desarrollan sus poderes quedan en 0), Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Supervivencia 3, Pelea 3

Fuerza de Voluntad: 4

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

Ataques: Mordisco (5 dados), Garras (6 dados), a veces también utilizan armas.

TIBURONES DE QYRL

Anteriormente estos tiburones poseídos por espíritus de Qyrl eran escasos, pero su número se ha incrementado dramáticamente desde la catástrofe del Prestige. Son especialmente grandes, casi un 50 % más de su tamaño normal- Su piel denticular se vuelve más afilada, está manchada de chapapote y aparece quemada en algunos lugares.

Atributos: Fuerza 5-7, Destreza 3, Resistencia 5-7, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 4 (Nadar), Pelea 2

Fuerza de Voluntad: 4

Puntuación de armadura: 1

Ataques: 8-10 dados de mordisco

Poderes: Carne Venenosa y otros poderes de Fomori

Niveles de salud: OK, OK, OK, -1,-1,-1,-1, -3,-3,-5, Incapacitado.

TIBURONES DE GALICIA

Las aguas de la costa gallega están frecuentadas por especies de tiburones muy variadas, que prefieren hábitats muy diversos, habiendo sido registradas hasta 48 especies. Algunas se encuentran todo el año, mientras que otras son visitantes estacionales u ocasionales. En general, las especies de aguas frías o templadas son más frecuentes, así como las especies de aguas profundas.

Entre las grandes especies gallegas de tiburones que prefieren los Rokea para aparearse se encuentra la quenlla o tiburón azul (*Prionace glauca*) y los marraxos o tiburones mako (*Isurus oxyrinchus*), así como el marraxo sardiñeiro o tiburón cailón (*Lamna nasus*), y el raposo de mar o tiburón látigo (*Alopias vulpinus*). Los tiburones azules son numerosos, en gran parte debido a su escaso interés pesquero. En cambio los marraxos, y especialmente el sardiñeiro, se encuentran amenazados y puede que en peligro crítico.

Por lo que se refiere a los tiburones de aguas profundas, que suelen encontrarse más allá del talud continental y el Banco de Galicia, son poco conocidos, y van desde especies pequeñas que no superan el 1.50 m, hasta especies como la bocadoce o cañabota gris (*Hexanchus griseus*) y el tiburón dormilón o boreal (*Somniosus microcephalus*) que pueden superar los 5 m.

Una parte importante de interpretar a un hombre tiburón es elegir la especie concreta en que el personaje se puede convertir. Un jugador que desee jugar con un Rokea debería investigar un poco y elegir una especie de tiburón que le guste. El Narrador debería aplicar algún tipo de bonificación o característica para cada especie: algunas de las especies de tiburón más famosas y sus posibles bonificaciones se presentan aquí.

También debe señalarse que los Rokea no tienen “tribus”, al menos como las entienden los hombres lobo. Al margen de su especie, todos los Rokea se consideran parte de un mismo conjunto, salvo ocasionales “herejes” como los Same-Bito o los Entremares.

-Tiburón blanco (*Carcharodon carcharias*): También llamados jaquetones blancos, estos tiburones terribles y famosos gracias a su presencia en el cine y la cultura popular, pueden llegar a medir más de seis metros y se encuentran por todo el mundo, aunque en Galicia, salvo algún avistamiento dudoso, todavía no ha sido registrado. Los tiburones blancos normalmente se alimentan de focas y leones marinos, y los ataques contra humanos suelen producirse por error. También tienen el sentido del olfato más agudo entre los tiburones.

Posibles bonificaciones: Comienzan con +1 de Rabia, -1 a la dificultad en las tiradas relacionadas con el olfato.

-Tiburón martillo (*Sphyrnidae*): Existen varias especies de tiburón martillo. Entre ellas tres -el tiburón martillo común, el tiburón martillo gigante y el tiburón martillo liso- son elegidas habitualmente como pareja por los Rokea. Estos tiburones suelen medir entre cuatro y cinco metros (aunque algunos pueden alcanzar los seis metros). Suelen habitar en aguas tropicales y a menudo nadan en bancos, especialmente en las aguas más profundas; por lo tanto los tiburones martillo Rokea suelen ser algo más sociales que otras especies.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las tiradas relacionadas con la vista y la visión periférica, -1 a las tiradas Sociales relacionadas con otros Rokea.

-Tiburón lamia (*Carcharhinus leucas*): También llamado tiburón sarda, tiburón del Ganges y tiburón del Zambeze, a menudo también recibe el nombre de tiburón toro (Bull Shark) en inglés, por lo que a menudo se lo confunde con el verdadero tiburón toro (*Carcharias taurus*) que recibe este nombre en español. Aunque el tiburón lamia es relativamente pequeño comparado con otras especies (raramente alcanza más de tres metros), es muy peligroso, y es la especie que ocasiona más víctimas humanas en el mundo. La razón es que suele frecuentar los mismos lugares que los humanos, especialmente en las zonas costeras, y también remonta los ríos, pues se encuentra adaptado para sobrevivir tanto en agua dulce como en agua salada. Por lo tanto, los Rokea que nacen entre los tiburones lamia suelen conocer mejor las costumbres de los humanos que sus parientes marinos. En Galicia no ha sido registrado, ya que prefiere aguas más cálidas.

Posibles bonificaciones: Puede sobrevivir en agua dulce (automático), -1 a la dificultad al relacionarse con los humanos.

-Tiburón tigre (*Galeocerdo cuvier*): Posiblemente la especie de tiburón más agresiva del mundo, los tiburones tigre comen casi cualquier cosa. En los estómagos de estos depredadores se ha encontrado de todo: trozos de cuerpos humanos, una cabeza de caballo, un gato negro, matrículas de automóvil, latas de atún sin abrir, e incluso piezas de armadura. Pero su voraz dieta no es el rasgo más peligroso del tiburón tigre. Puede atacar con un mordisco giratorio dirigido a partir sus presas en trozos. Un tiburón tigre puede atravesar el caparazón de una tortuga marina con

su mordisco. Por lo tanto los Rokea que nacen entre tiburones tigre son guerreros impresionantes. De media, los tiburones tigre alcanzan un tamaño similar a los tiburones blancos, aunque normalmente crecen hasta una media de cinco metros. Son más comunes en las aguas tropicales, aunque en ocasiones se los encuentra en mares de todo el mundo. En Galicia todavía no ha sido registrado, aunque es posible que en sus migraciones lleguen hasta el Banco de Galicia.

Posibles bonificaciones: +1 dado a los ataques de mordisco, -1 a la dificultad de resistir venenos.

-Marrajo (Isurus): También llamados tiburones mako, existen dos especies: el marrajó común o de aleta corta (*Isurus oxyrinchus*), también llamado marraxo azul en Galicia, y el marrajo negro o de aleta larga (*Isurus paucus*). Habitualmente los marrajos no suelen ser responsables de atacar a los humanos. Sin embargo, a veces los Rokea se aparean con el marrajo de aleta corta. Posiblemente sea la especie de tiburón más rápida del mar, llegando a alcanzar una velocidad máxima registrada de hasta 124 km/h, aunque normalmente nadan a una velocidad más pausada en torno a los 20 km/h (intenta nadar tan rápido). El marrajo también es capaz de realizar saltos increíbles fuera del agua, y en ocasiones ha saltado dentro de los barcos (obviamente, de forma accidental). El marrajo de aleta corta se encuentra amenazado por la pesca comercial y deportiva, y los Rokea machos que se aparean con hembras de marrajo, a veces se quedan en su territorio para protegerlas mientras están preñadas; si son pescadas, las hembras abortan a sus crías. Normalmente el marrajo de aleta corta alcanza entre tres y cuatro metros de largo, y se encuentra en los mares tropicales y templados de todo el mundo.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las tiradas relacionadas con la velocidad o la persecución, -1 a la dificultad en las tiradas de saltar.

-Tiburón cailón (Lamna nasus): Un pariente próximo del tiburón blanco, aunque mucho menos agresivo, el tiburón cailón también es conocido como marraxo sardiñeiro. Pueden superar los tres metros de longitud, aunque no es frecuente. Era una especie atlántica abundante, pero actualmente se encuentra al borde de la extinción. Los cailones son una de las pocas especies de peces que muestran comportamientos de juego, moviendo objetos que flotan en el agua, pero sin llegar a atacar, y también es capaz de elevar internamente la temperatura de su cuerpo.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de nadar, +1 dado para resistir cambios de temperatura.

-Tiburón dormilón (Somniosidae): Los tiburones dormilones son llamados así por su habitual movimiento lento, aunque también pueden moverse a gran velocidad para atacar e incluso saltar fuera del agua. Habitualmente los Rokea se reproducen con tres especies: el tiburón boreal o de Groenlandia (*Somniosus microcephalus*), el tiburón dormilón del Pacífico (*Somniosus pacificus*) y el tiburón antártico (*Somniosus antarcticus*). Estas especies viven en las profundidades de los océanos, incluyendo las gélidas aguas del Ártico y el Antártico. Aunque habitualmente se alimentan de peces y cefalópodos, también cazan mamíferos marinos como focas y morsas. Con frecuencia son infestados por un parásito que les produce una ceguera parcial, pero cuya luz bioluminiscente les sirve para atraer a sus presas. A pesar de su mala visión, su olfato es especialmente sensible. Pueden vivir varios siglos, y se encuentran entre las especies más grandes del mundo, pudiendo superar los siete metros, aunque habitualmente alcanzan una longitud en torno a los cuatro metros. Algunos Rokea se reproducen con esa especie, lo que les permite acceder a los secretos de las aguas polares. Recientemente han sido encontrados en las aguas de Galicia.

Posibles bonificaciones: En ambientes de completa oscuridad, agua turbia, etc., las penalizaciones a las percepciones del Rokea se reducen en -2. +2 dados para resistir los efectos del frío intenso.

-Tiburón de peinetas (Hexanchus griseus): También conocido como cañabota gris o bocadoce, es una especie que vive en las profundidades. Habita en aguas templadas y frías, y puede alcanzar más de seis metros de longitud. Se trata de una de las especies más antiguas de tiburones, un auténtico fósil viviente, y su familia se remonta al período Triásico. Posee seis branquias y una aleta dorsal cerca de la cola. No suele mostrarse muy agresivo, y es un depredador oportunista, nada selectivo. Son muy sensibles a la luz por lo que no se los suele encontrar durante el día.

Posibles bonificaciones: +1 Gnosis; +1 dado para controlar el frenesí.

-Tiburón azotador (Alopias): También conocidos como tiburones látigo, peces zorro, zorros marinos y raposos de mar, se trata de una familia de tiburones caracterizados por su larga aleta caudal, lo que ha dado lugar a muchas historias sobre su origen, y que utilizan para azotar e incapacitar a sus presas. Los Rokea suelen aparearse con el tiburón azotador común (*Alopias vulpinus*), la especie más grande, que puede alcanzar los cinco metros y habita en aguas templadas y tropicales. Otras especies son el tiburón azotador pelágico (*Alopias pelagicus*), que mide en torno a los tres metros y el tiburón azotador de anteojos (*Alopias superciliosus*), que mide entre tres y cuatro metros y prefiere los mares tropicales.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las maniobras relacionadas con la cola; +1 dado de bonificación al daño causado con la cola.

-Tiburón azul (Prionace glauca): También conocido como tintorera y quenlla, es una de las especies más abundantes de grandes tiburones, extendido por los mares de todo el mundo y también entre los Rokea. Prefiere las aguas frías y tiene hábitos nocturnos. En Galicia suele reproducirse cerca de las costas gallegas. Es un tiburón de cuerpo estilizado y hocico largo, que suele alcanzar una media de tres metros. Se los ha observado cazando juntos y adoptando tácticas de manada para concentrar bancos de peces en lugares donde puedan alimentarse fácilmente.

Posibles bonificaciones: -1 a la dificultad de las maniobras coordinadas con el Cardumen o con otro Rokea; -1 a la dificultad de las tiradas Sociales con otros Rokea.

-Tiburón de punta blanca (Carcharhinus longimanus): También conocido como tiburón oceánico, es una especie de tiburón de largas aletas contorneadas de blanco. No suele superar los tres metros de longitud. Vive en aguas templadas y profundas de todo el mundo. Es un tiburón solitario y bastante agresivo, responsable de muchos ataques en

alta mar. A menudo siguen a los peces y ballenas en sus migraciones, alimentándose de carroña, y también con frecuencia sigue a las embarcaciones, por lo que recibe el nombre de *perro de mar*. También resiste la cautividad mejor que otros tiburones, aunque no suele sobrevivir más de unos pocos años.

Posibles bonificaciones: No tiene que hacer tirada de frenesí por estar confinado (automático); +1 dado a las tiradas para orientarse o perseguir a un objetivo en el mar.

RESUMEN DE CREACIÓN DE PERSONAJES ROKEA

A continuación se muestra un resumen del proceso de creación de personajes Rokea. Para más detalles, consulta el **Libro de Raza Cambiante: Rokea** o **La Guía de las Razas Cambiantes**.

-Paso Uno: Concepto

Elige Concepto, Raza, Auspicio, y especie de tiburón.

-Paso Dos: Selecciona Atributos

Prioriza Atributos Físicos, Sociales y Mentales (7/5/3). Si el personaje es de raza Squamus, su Apariencia no puede ser más elevada de 2.

-Paso Tres: Selecciona Habilidades

Prioriza Talentos, Técnicas y Conocimientos (13/9/5). Ninguna Habilidad puede elevarse por encima de 3 en este paso.

-Paso Cuatro: Elige Ventajas

Elige Trasfondos (5) y Dones (2, uno de Rokea y otro de Auspicio).

-Paso Cinco: Toques Finales

Anota Rabia (por Auspicio). Gnosis (por Raza), Fuerza de Voluntad (4) y Rango (1). Anota Renombre (por Auspicio).

Gasta tus Puntos Gratuitos (15) y elige Méritos y Defectos (opcional).

RAZA

-Homínido: En circunstancias normales, los Rokea Homínidos son perseguidos y asesinados por los Rokea Squamus. Posiblemente no lleguen a más de media docena en todo el mundo, viviendo existencias solitarias y precarias. La revelación del primer Rokea Homínido y su posible aceptación podría ser toda una historia en sí. De momento, para los hombres tiburón simplemente no existen, y muchos ni siquiera creen que semejante criatura sea algo posible.

Gnosis inicial: 1

-Squamus: La gran mayoría de los Rokea han nacido como tiburones, dedicándose a comer y nadar constantemente hasta que un día se dieron cuenta de que Mar y sus hijos podían hablarles, y desde entonces los han escuchado.

Gnosis inicial: 5

AUSPICIO

-Agua Clara: Nacidos durante el día o durante una luna llena, los Aguas Claras son las máquinas de matar por excelencia. Nunca sienten dudas, miedo o rechazo cuando atacan, sólo Rabia, dientes y sangre.

Rabia inicial: 5

-Agua Turbia: Los Aguas Turbias nacen durante el crepúsculo, entre la luna nueva y la luna llena, o cuando el sol está nublado. Comprenden la Armonía que Mar pretende, y se esfuerzan por mantenerla. A veces eso significa cazar y matar a otros Rokea, pero si eso mantiene la especie fuerte y la pureza de Mar, no dudan en hacerlo.

Rabia inicial: 4

-Agua Oscura: Los hombres tiburón místicos y videntes, los Aguas Oscuras nacen durante la luna nueva o durante eclipses completos. Permanecen bajo las olas, aprendiendo todo lo que pueden de los extraños habitantes de las profundidades, pero también se aventuran en No Mar, donde pueden encontrar una maravilla tras otra, esperando ser descubiertas.

Rabia inicial: 3

TRASFONDOS

Los siguientes Trasfondos están disponibles para los Rokea.

Aliados: Amigos que vienen en tu ayuda.

Contactos: Fuentes de información a tu disposición.

Fetiché: Un regalo de un mentor, un camarada (o el botín recogido de un enemigo), o quizás de Mar.

Mentor: Posiblemente el Rokea que te encontró durante tu Largo Viaje tras el Primer Cambio, pero quizás un hombre tiburón -o incluso un Rorcual- que cuida de ti.

Rémoras: Varios espíritus de rémoras que te conocen y te proporcionan información con frecuencia o te ayudan como mensajeros.

Ritos: Ceremonias diriges a respetar a Kun y a Mar.

Tótem: El espíritu mentor que sigue tu Cardumen.

DONES

Los Rokea comienzan el juego con dos Dones, uno de la lista general de Dones de Rokea y otro de la lista del Auspicio apropiado.

RENOMBRE

Todos los Rokea comienzan con tres puntos de Renombre permanente apropiado: Valor, Armonía e Innovación.

-Los Aguas Claras comienzan con 2 puntos en Valor y 1 punto en cualquier otra categoría.

-Los Aguas Turbias comienzan con 2 puntos en Armonía y 1 punto en cualquier otra categoría.

-Los Aguas Oscuras comienzan con 2 puntos en Innovación y 1 punto en cualquier otra categoría.

RANGO

Todos los Rokea comienzan el juego con Rango Uno.

FORMAS

Todos los Rokea tienen cuatro formas; los Entremares tienen acceso a una más: Glabrus. Los modificadores de forma con respecto a la forma Homínida se presentan a continuación:

Glabrus (Espalda Jorobada): Los Entremares que han pasado algo de tiempo en tierra descubren que pueden adoptar una forma intermedia entre Homínido y Gladius. El Rokea adquiere algunos rasgos de tiburón, con su espalda hinchada. Sólo llama la atención por su fealdad, aunque puede ocasionar problemas.

Fuerza +2, Destreza +0 (+1)* Resistencia +2, Manipulación -2, Apariencia -2, Dificultad: 9

Gladius (Fauces Erguidas): La forma de hombre tiburón. Un monstruo humanoide de unos tres metros de altura, con garras. Esta forma provoca Delirio parcial en los humanos.

Fuerza +3, Destreza -1 (+2)*, Resistencia +2, Manipulación -4, Apariencia 0, Dificultad: 6

Chasmus (Fauces Luchadoras): Una forma de tiburón gigante y monstruoso, con más de tres metros sobre la forma de tiburón del Rokea. Habitualmente los Rokea miden más de siete metros de longitud cuando adoptan esta forma, y algunos incluso más. Esta forma provoca Delirio completo en los humanos.

Fuerza +4, Destreza N/A (+1)*, Resistencia +3, Manipulación -4, Dificultad: 7

Squamus (Fauces Nadadoras): La forma de nacimiento de tiburón, similar a un ejemplar de la especie del Rokea, aunque habitualmente más grande.

Fuerza +2, Destreza N/A (+3)*, Resistencia +2, Manipulación 4, Dificultad: 6

*Las bonificaciones entre paréntesis se aplican en el agua, donde obviamente los Rokea se desenvuelven mejor.

En forma Glabrus, un Rokea puede utilizar un ataque de mordisco para causar un daño igual a su Fuerza (este daño se considera letal). En forma Gladius su mordisco causa un daño agravado de Fuerza +1, y tiene garras que causan un daño agravado igual a su Fuerza. En forma Chasmus el Rokea no tiene garras (obviamente), pero causa un daño agravado de Fuerza +2 con su mordisco. Finalmente, en forma Squamus, el mordisco del Rokea causa daño letal de Fuerza.

La forma Homínida de un Rokea no se hereda genéticamente, sino que es definida por la primera vez que contemplan a un humano, adaptando de manera instintiva algunos de sus rasgos para construir su propia forma. Por ejemplo, un Rokea que ve a un surfista rubio de California asumirá una forma Homínida de un hombre o una mujer rubios; un Rokea que ve a un pescador japonés asumirá los rasgos de un hombre o una mujer japoneses, etc. En cualquier caso, sus cuerpos son en general toscos y deformes, y en ocasiones se puede adivinar la especie de tiburón del Rokea (los tiburones martillo suelen ser bizcos en forma Homínida, por ejemplo).

RASGOS DE LOS TIBURONES

Apariencia: Ningún Rokea Squamus puede comenzar el juego con una Apariencia humana superior a 2.

Atractivo animal: Los Rokea pueden inducir el deseo de apareamiento como los Garou, pero incrementan la dificultad en +1, debido a la rareza instintiva que supone el apareamiento entre mamíferos y peces.

Compulsión de moverse: La mayoría de las especies de tiburón deben nadar constantemente para respirar. Los Rokea asocian el movimiento con la vida, por lo tanto deben moverse cada escena (moverse como un pasajero en un vehículo es aceptable), a menos que tengan éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para no ponerse nerviosos. Un Rokea encerrado debe realizar de inmediato una tirada para evitar el frenesí.

Delirio: Los Rokea causan Delirio parcial en su forma Gladius y Delirio completo en su forma Chasmus.

Espíritus: Los Rokea pueden conversar de forma natural con los espíritus pelágicos, incluso a través de la Celosía; no necesitan ningún Don para hacerlo. La fina Celosía del océano hace que la comunicación resulte muy fácil. Para hablar con los espíritus de tierra los Rokea normalmente necesitan el Don: Lenguaje Espiritual, pero pocos se molestan en aprenderlo.

Gnosis: Los hombres tiburón recuperan Gnosis de formas diferentes a los Garou. Para empezar, deben estar al menos parcialmente sumergidos en agua salada (una bañera con agua salada con sal de supermercado servirá, es una cuestión simbólica). Las Grutas funcionan de igual manera que los Túmulos para los Rokea. También pueden recuperar

Gnosis gracias a los Rorcuales. Para hacerlo, un Rokea debe acercarse a un Rorcual y tirar Carisma + Impulso Primario (la dificultad varía en función del Auspicio del Rokea y la especie del Rorcual). Por cada éxito, el Rokea recupera un punto de Gnosis.

Plata: Los Rokea reciben daño agravado y no absorbible de la plata, como los Garou. Sin embargo, muy raramente, si alguna vez, crean Fetiches de plata, creyendo que es una falta de respeto a Sobremar.

Rabia: Los Rokea utilizan la Rabia de la misma forma que los Garou: para obtener acciones adicionales, para cambiar de forma e ignorar heridas. Cuatro o más éxitos arrastran al Rokea a un frenesí de hambre (un estado que llaman Mente de Kun). No pueden entrar en frenesí de zorro. Aunque pueden huir de una batalla, no lo hacen en frenesí.

Regeneración: Los Rokea curan el daño contundente y letal de la misma manera que los Garou: un nivel de daño contundente por turno (o letal, si el personaje realiza una tirada de Resistencia a dificultad 8). Sin embargo, los Rokea también pueden regenerar este daño en su forma de raza de tiburón, mientras se encuentren sumergidos en agua salada. Como la mayoría de los Rokea no pueden asumir su forma de raza fuera del agua salada, raramente es un problema. Los Rokea curan el daño agravado al ritmo de un punto por día, sometidos a las mismas restricciones.

Señal: La forma natural de comunicación de los Rokea en el océano es la Señal. Consiste en impulsos eléctricos emitidos entre Rokea. El jugador tira Astucia + Impulso Primario. La dificultad varía en función de la complejidad del mensaje; “¡Rorcual en peligro!” o una comunicación sencilla similar tendría sólo una dificultad de 6, mientras que una pregunta con varias oraciones subordinadas (“¿Qué ocurre cuando un humano es arrojado al mar rodeado de barras metálicas y sostiene un palo largo?”) sería dificultad 8. El mensaje se emite hasta 250 m por cada éxito; a partir de esa distancia se distorsiona y un jugador Rokea que lo reciba debe tirar Inteligencia + Impulso Primario para descifrar la Señal. Cuando dos Rokea se encuentran dentro del alcance de su visión, pueden usar la Señal para conversar con normalidad sin necesidad de realizar una tirada. Sin embargo, cualquier Rokea de los alrededores percibirá sus Señales.

En tierra, la Señal de los Rokea sólo tiene un alcance de unos 15 m, y sólo se puede usar en forma Gladius. Esto representa un problema para los Rokea que no hablan lenguajes humanos, ya que no pueden utilizar su “lengua natural” en forma Homínida.

Piel: La piel de un tiburón está recubierta de miles de escamas afiladas llamadas denticulas. En forma Squamus, un humano desprotegido puede llevarse un buen arañazo “por tocar mal a un tiburón” pero no resultar gravemente herido. Sin embargo, un Rokea en forma Chasmus o Gladius puede utilizar las denticulas como arma.

Cualquier oponente que golpee a un Rokea en forma Chasmus o Gladius con las manos desnudas debe absorber dos niveles de daño letal (si puede absorberlo).

Sentidos: Los tiburones utilizan una temible combinación de sentidos para localizar, identificar y atacar a sus presas.

Los Rokea tienen acceso a todos los sentidos normales de los tiburones. Las dificultades para oler en forma Squamus se reducen en -3, y -2 en formas Chasmus y Gladius (-1 para la forma Gladius en tierra).

El sentido de la vista de un tiburón es bastante agudo para determinar contrastes, como la sombra oscura de una foca -o de un surfista- que nada en la superficie. No son del todo ciegos al color, y parecen reconocer algunos colores y asociarlos a la “comida” (por desgracia, el amarillo brillante de los chalecos salvavidas y de las balsas es uno de esos colores, y los investigadores lo llaman “amarillo ñam ñam”). Sin embargo, los tiburones (y los Rokea) carecen de la precisión visual necesaria para detectar detalles. Por lo tanto, los Rokea en forma Squamus, Chasmus o Gladius tienen una dificultad de +2 para juzgar detalles por la vista (las tiradas para determinar el tamaño o la forma general no reciben penalización). Esta penalización también se aplica en tierra a los Rokea en forma Gladius.

Para usar su sentido de las vibraciones para detectar el tamaño y forma de un objeto, el jugador tira Percepción + Impulso Primario (la dificultad varía en función de la distancia del objetivo y cuánta agua desplaza; un pez que se sacude mientras está atrapado en una red parece más grande de lo que es en realidad).

Los Rokea pueden utilizar impulsos eléctricos para detectar la dirección hasta sus presas, o simplemente para orientarse en general. El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 6 para que el hombre tiburón se oriente; la dificultad varía en función del tamaño, interferencias eléctricas y otros elementos para encontrar presas). Los Rokea en forma Gladius pueden utilizar esta habilidad en tierra, pero la dificultad se incrementa en +1.

Viaje Umbral: Los Rokea no pueden cruzar de lado en la Umbral sin usar el Don: Entrar en el Alma de Mar, a menos que les ayude Kun, Mar u otro espíritu poderoso.

DONES DE NIVEL UNO

DONES ROKEA GENERALES

-Ayuno: Los tiburones pueden sobrevivir durante largos períodos de tiempo sobreviviendo a partir de su reserva interior de aceite. Los Rokea también pueden utilizar esta habilidad en tierra para sobrevivir sin comida ni agua, consumiendo su propia Gnosis. Este Don lo enseña un espíritu de Tiburón.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. El personaje no necesita comer ni beber durante una semana después de activar el Don. Si el personaje desea ayunar durante más de una semana, debe reactivar el Don (y por supuesto, consumir otro punto de Gnosis) antes de que termine el efecto del primer uso del Don. Si no lo hace así, el Don no volverá a funcionar hasta que haya comido.

-Dientes de la Piel: Como el Don de Metis de Nivel Cuatro: Don del Puercoespín. Este Don resulta más fácil

para los Rokea, ya que su piel normalmente causa daño como el Don Garou. Este Don se puede utilizar en cualquier forma, salvo Homínido o Glabrus.

-Mordisco Asesino: Las Fauces Luchadoras son la forma preferida de los Rokea para luchar bajo las olas, pero a veces necesitan atacar rápidamente o luchar en un espacio limitado (Una Gruta, por ejemplo), lo que no les permite utilizar esa forma. Este Don, enseñado por un espíritu de Tiburón, permite al Rokea utilizar su poderoso mordisco en cualquier forma.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia para activar el Don. El siguiente ataque de mordisco del personaje, si tiene éxito, causará dos Niveles de Salud (no dados) de daño.

-Saltar sobre Mar: Algunas especies de tiburón son mejores que otras saltando fuera del agua, pero este Don ayuda. El Rokea se impulsa hacia la superficie y salta una distancia fantástica. Los hombres tiburón utilizan este Don para ver kilómetros de superficie desde el aire, y a veces para abordar barcos. Un Espíritu de Tiburón o Pez Vela enseña este Don.

Sistema: Como el Don de Lupus: Salto de la Liebre. Este Don también funciona en tierra.

-Sentir Amenaza: Una especie cuyo principal deber es sobrevivir necesita saber cómo reconocer el peligro, especialmente en los inicios de su vida. Los Rokea con este Don pueden percibir si están nadando en una situación peligrosa, o saber si otra criatura es una amenaza para ello. Este Don, enseñado por un avatar de Mar, no revela las intenciones de una criatura, sólo si es peligrosa o no. (Por ejemplo, un Agua Clara furioso puede no tener intención de dañar al personaje, pero de cualquier manera es un peligro).

Sistema: El Rokea se concentra durante un turno; el jugador tira Percepción + Impulso Primario. La dificultad varía -menos (6) para amenazas inmediatas y débiles y más (8) para amenazas más sutiles y menos evidentes.

DONES DE AGUA CLARA

-Ataque Invisible: Si el Agua Clara puede acercarse a su objetivo sin ser visto, puede atacar sin miedo a represalias. Todo lo que la víctima siente es cómo las aguas se agitan...y después, los dientes. Este Don lo enseña un espíritu de Tiburón.

Sistema: El Rokea debe acercarse a su objetivo sin ser detectado -esto requiere una tirada de Astucia + Sigilo (la dificultad varía en función de la percepción del objetivo, según considere el Narrador). Entonces ataca primero, sin importar lo elevada que sea la iniciativa del objetivo. El oponente no puede tratar de esquivar este ataque. Cuando el Rokea ha atacado con este Don, no puede volver a utilizarlo en la misma escena (a menos que desaparezca de alguna forma y pueda aproximarse de nuevo sigilosamente al objetivo).

-Mordisco Destructor: Como el Don Ahroun: Garras como Cuchillas, salvo que potencia los ataques de mordisco.

-Ojos de la Herida: Los ojos de todos los tiburones reflejan la luz de la misma forma que los de un gato, permitiéndoles ver en aguas turbias. Sin embargo, un Rokea con este Don puede ver en aguas mucho más oscuras. Además, los ojos del Rokea están protegidos de la luz deslumbrante y de los estallidos luminosos repentinos, como los de una cámara. Este Don lo enseña un espíritu de Tiburón.

Sistema: Una vez aprendido, este Don siempre se encuentra activo. El personaje puede ver en la oscuridad con la normalidad de los Rokea mientras haya algún tipo de luz, sin importar lo turbia que esté el agua. Sus ojos también se adaptan a la luz brillante y los resplandores repentinos: por ejemplo, al pasar de una cueva oscura a la luz del sol. No recibe ninguna penalización a la iniciativa y situaciones similares por los cambios de luz.

-Refrenar: Un problema habitual entre los Rokea (y especialmente entre los feroces Aguas Claras) es atacar en frenesí a los aliados, especialmente cuando se encuentran en Mente de Kun. Este Don permite al Rokea ser selectivo, incluso cuando se encuentra perdido en su Rabia. Un espíritu servidor de Mar enseña este Don.

Sistema: El Rokea debe activar este Don *antes* de entrar en frenesí. Para hacerlo, el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Por cada éxito el jugador elige a uno de los personajes presentes. Si el Rokea entra en frenesí ignorará a los que personajes que ha elegido sin atacarlos ni reconocerlos (lo que significa que tampoco puede utilizar tácticas de Cardumen con ellos). Sin embargo, recuerda que un Rokea no puede utilizar Rabia y Gnosis en el mismo turno. Eso, además del requisito de que el Rokea debe activar el Don antes de entrar en frenesí, significa que el hombre tiburón que quiera disfrutar de estos beneficios debe pensar con antelación.

DONES DE AGUA TURBIA

-Resistir Dolor: Como el Don de Philodox.

-Rey Pez: Casi todos los pueblos de costas e islas han creado mitos sobre tiburones, considerándolos algún tipo de dioses. Realmente los tiburones se encuentran en lo más alto de la cadena alimenticia y este Don -que enseña un espíritu de Tiburón- le permite infundir respeto.

Sistema: El jugador tira Carisma + Impulso Primario (dificultad 7). El éxito sustrae uno de la dificultad de cualquier tirada que el personaje realice durante esa escena y esté relacionada con el Liderazgo o la Intimidación. Este Don no inspira tanto miedo o lealtad como respeto por una criatura poderosa.

-Sangre Extraña: El Rokea puede oler la sangre de un objetivo e identificarlo como una criatura sobrenatural. Los Rokea utilizan este Don para identificar a otros Rokea a distancia, lo que les ayuda a evitar errores embarazosos (como comerse a un compañero Rokea). Un Espíritu de Tiburón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). El éxito identifica al objetivo como un

Rokea, criatura mundana (sea pez, humano o lo que sea) o criatura sobrenatural. El Rokea no sabe exactamente lo que es la criatura -es decir, el Narrador no debería indicar que es un vampiro, sino describir lo que huele el Rokea (su sangre es espesa y coagulada, como si se acumulara quieta en lugar de fluir). El Rokea puede aprender a identificar criaturas diferentes por sus olores.

-Verdaderas Intenciones: Como el Don de Philodox: Verdad de Gaia, pero este Don permite al Agua Turbia determinar las intenciones del objetivo en cualquier acción. Por ejemplo, si se usa sobre un humano que está persiguiendo tiburones, el Don muestra al Rokea que intención tiene el humano (fotografiarlos, pescarlos, etc.). Verdaderas Intenciones no funciona sobre palabras, sólo sobre acciones, y lo enseña un espíritu servidor de Mar.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Empatía (la dificultad es la Manipulación + Subterfugio del objetivo). Varios éxitos le permiten una comprensión ligeramente más detallada de los motivos del objetivo (como si está siendo coaccionado).

-Voz de Mar: Como el Don de Galliard de Nivel Uno: Lenguaje Animal.

DONES DE AGUA OSCURA

-Enfriar: El Agua Oscura puede invocar una breve muestra del entumecimiento gélido de las profundidades y saturar la zona que lo rodea. No sólo tiene el efecto de enfriar el agua (o el aire) que lo rodea, sino que también pone nerviosos a los presentes. Un espíritu servidor de Mar enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Ocultismo (dificultad 6). La temperatura del área inmediata desciende de forma significativa (como si hiciera frío en tierra o el agua procediera de la zona sin luz) durante un turno por cada éxito. Además, si el jugador obtiene más éxitos que los puntos de Fuerza de Voluntad de un personaje, ese personaje incrementa en +1 la dificultad de todas las acciones no físicas durante la escena siguiente, pues el frío místico lo distrae.

-Oleaje Súbito: Como el Don de la Camada de Fenris: Reflejos Relámpago.

-Sangre de las Profundidades: Los Rokea Aguas Oscuras son conocidos por aventurarse en las aguas gélidas y de altas presiones de las profundidades del océano buscando conocimiento místico. Por lo tanto, muchos aprenden pronto este Don. Este Don lo enseña el espíritu de cualquier pez abisal.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 6). El Rokea no recibe daño de la presión durante 3 horas por cada éxito. Ten en cuenta que esto incluye el tiempo del viaje. Por ejemplo, el Rokea debe llegar a una profundidad segura antes de que el efecto del Don se disipe para no recibir daño. Este Don protege al Rokea del daño ambiental; los ataques directos que utilicen presión (como un abrazo de oso) o frío (como el Don Wendigo: Escalofrío de Escarcha) provocan el efecto normal.

-Sangre de Qyrl: Como el Don Uktena de Nivel Uno: Sudario. Los espíritus de Calamar enseñan este Don.

-Señal Silenciosa: El secretismo no es una prioridad para los Rokea, pero los Aguas Oscuras tratan con cosas que hacen que los Aguas Turbias se pongan nerviosos. Este Don permite al Agua Oscura enviar su Señal de forma selectiva, comunicando sus mensajes sólo a quienes quiera que los oigan. Los espíritus de Rémora enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Inteligencia + Impulso Primario (dificultad 6) para activar este Don. Si el jugador tiene éxito, el Rokea puede elegir a quién envía su Señal durante el resto de la escena.

RITOS

Los Rokea utilizan pocos ritos. Su razón es sencilla: cualquier cosa que no puedan matar, superar o aparearse con ella, es mejor evitarla. Sin embargo, en ocasiones los habitantes del océano hacen uso de rituales.

Algunos ritos pueden adaptarse de **Hombre Lobo: el Apocalipsis** con pocos cambios. Entre estos ritos se incluyen: Purificación, Invocación, Despertar Espíritu, Apertura de Túmulo (Gruta), Fetiche (aunque raramente se usa) y Herida. Los Rokea no utilizan Ritos Estacionales, confiando en que los espíritus se ocupen de esas cosas. Tampoco utilizan Ritos de Castigo -el único castigo que merece aplicarse es la muerte.

TÓTEM: TIBURÓN

Coste de Trasfondo: 6

Seguramente el Tótem más habitual entre los Cardúmenes de Rokea, Tiburón es el padre espiritual de todos los Rokea y personifica sus mejores (y peores) cualidades. Es rápido, silencioso y mortal, y no pide ningún vínculo emocional a sus Hijos. Sólo les pide que sigan su naturaleza como depredadores, y eso significa seguir la Ley Rokea religiosamente: Sobrevive, Caza, Procrea y Nada.

Rasgos: Tiburón concede a sus Hijos un punto adicional de Fuerza, +2 en Sigilo al Cardumen y dos dados adicionales de daño de mordisco. Además, cada miembro del Cardumen gana 2 puntos temporales en Renombre de Armonía.

Prohibición: Los Hijos de Tiburón nunca pueden disfrutar o sentir pena matando, y se espera que no den tregua.

EL PROFUNDO MAR GRIS

“El profundo mar gris” es una aventura para tres o cuatro personajes Rokea recién creados, aunque puedes modificarla con facilidad si quieres introducir personajes más veteranos. Está ambientada en el escenario “La Montaña de Mar” descrito anteriormente.

PRELUDIO

Interpretar a un personaje Rokea requiere primero algo de documentación y descarte de mitos. En primer lugar, se trata de la interpretación de un tiburón cambiante, una criatura nacida como tiburón en el mar, lo cual añade otra complejidad a la interpretación de un cambiaformas nacido como animal. Los Cambiaformas Lupus, Felinos, Ursinos, Síquidos, etc. de las diversas Razas Cambiante comparten su mundo con la humanidad. En cambio, para los Rokea Squamus los humanos son criaturas por completo alienígenas, completamente ajenas a su mundo, y que verán con mucha menos frecuencia. Es más probable que vean con más frecuencia objetos artificiales o embarcaciones, que los propios humanos. Aunque es una buena idea partir de los principios de los Cambiaformas nacidos como animales, para los Rokea los humanos tienen un aire de extrañeza adicional.

En segundo lugar, es inevitable que los jugadores se vean afectados por los mitos en torno a los tiburones, y muy especialmente las películas que los describen como monstruos sanguinarios y despiadados. Sin embargo, es importante que cada jugador personalice su personaje Rokea, no sólo documentándose sobre su especie de tiburón, sino que también introduzca varios rasgos individuales: quizás el personaje Rokea siente preferencia por determinado tipo de presas, quizás es atrevido, o tímido o posee emociones humanas que lo confunden. Esbozar este carácter servirá para hacerlo más interesante y distintivo más que las estereotípicas máquinas de matar que aparecen en el cine.

Quizás quieras interpretar el Largo Viaje de cada Rokea antes de comenzar la Crónica: cómo cambiaron y qué supuso el cambio para ellos. Tal vez quieras utilizar a los personajes del Cardumen de los Guardianes de la Montaña como mentores, o quizás a alguno de los Rorcuales. Al mismo tiempo también puedes aprovechar el Preludio para familiarizar a los jugadores con los poderes y rasgos de sus personajes, o incluso ayudarles a experimentar con ellos mediante algunas escenas individuales:

-Barco: Una de las primeras cosas que pueden llamar la atención de un Rokea es un barco. En principio puede ser un enorme trozo de materiales inertes a la deriva, pero el sonido de los motores puede resultar realmente extraño, por no hablar de los olores que va derramando a su paso (combustible, desechos humanos, etc.). No obstante, los barcos también son fuente de alimentos para peces carroñeros que van siguiendo su estela, y los descartes de los barcos pesqueros proporcionan comida fácil.

-Humano: Y acercarse a los barcos supone también tener contacto con los humanos. Por una parte, sus voces extrañas que pueden atraer la curiosidad de los Rokea, o su extraño comportamiento. Estos primeros contactos pueden definir la posición del hombre tiburón hacia los humanos. Puede considerarlos simplemente extraños, pero si intentan pescarlo pueden desatar su Rabia.

El contacto con los humanos no tiene que limitarse a los barcos. Buceadores, surfistas, bañistas, etc. pueden atraer la atención de un Rokea. En estas situaciones la escena puede limitarse a un tanteo, tratando de saber más, y quizás aterrizando al humano. Una acción hostil (el uso de arpones o algún arma para rechazar a los escualos) también puede resultar en un encuentro desafortunado.

Recuerda también que los Rokea “construyen” su forma Homínida a partir de los rasgos de los primeros humanos que encuentran tras el Primer Cambio. No se trata de un duplicado, simplemente de elementos como el color de ojos, piel, cabello, etc. En cualquier caso, el primer encuentro con un humano también puede servir a la hora de definir el aspecto del hombre tiburón.

-Veneno amargo: Los primeros contactos con los vertidos humanos pueden constituir también una oportunidad para interpretar escenas de interacción. Quizás una pelota de plástico se pueda convertir en un juguete después de comprobar que no es comida. Una botella de vino o lejía puede dejar una mala sensación de sabor, y la gran cantidad de basura que arrastran las corrientes marinas puede proporcionar un adelanto de lo que los Rokea podrían encontrarse en tierra, descubriendo lo que es un “libro,” un “triciclo” o cualquier otro objeto que merezca la pena poner en consideración.

ESCENA UNO: ¡SOCORRO!

La historia comienza con el Cardumen de los personajes nadando cerca de las costas de Galicia. Se trata de una jornada normal en la vida de los Rokea, quizás intercalada con algún encuentro como una presa fácil, otros tiburones, e incluso algún depredador como las orcas. En cualquier caso, procura distraer a los personajes hasta que llega una petición de auxilio.

Un espíritu de Rémora se acerca hasta los personajes para decirles que ha encontrado a un joven Rokea que acaba de sufrir su Primer Cambio. Se encuentra asustado y confuso, y podría necesitar ayuda. Ha intentado guiarlo hasta los personajes, pero no lo ha conseguido, por lo que ha acudido para llevarlos hasta él. Si recuerdan su Primer Cambio, los personajes comprenderán la necesidad de ayuda de su compañero. Quizás puedan llevarlo a la Montaña de Mar para que complete su Largo Viaje.

La Rémora guía a los personajes a través de las corrientes que llevan hasta la costa gallega. A medida que se acercan, notan que el mar comienza a agitarse, debido a los fuertes vientos de Sobremar, que crean un fuerte oleaje. No obstante, a cierta profundidad, el mar se encuentra más tranquilo, así que no deberían tener problemas para acercarse. A medida que el mar pierde profundidad, y comienzan a aparecer las primeras rocas de la costa, la Rémora advierte:

“No está aquí. Ha salido a No Mar.”

Los personajes, guiados por el espíritu, tendrán que asomarse a la superficie y buscar al Rokea. Con una tirada de Percepción + Alerta verán que el cielo está gris. Cae una leve llovizna, pero sopla un viento fuerte, que crea grandes

olas en el mar gris. Algunas aves marinas sobrevuelan el cielo y frente a ellos, hay una costa de rocas escarpadas, contra las que bate el mar incesantemente, generando espuma.

Con tres o más éxitos los personajes detectarán que hay sangre en el agua. Es una sangre fuerte, similar a la de ellos. Y aferrado desesperadamente a una de las rocas verán a un joven escuálido y desnudo, con los ojos saltones, desorbitados y llenos de terror, y gritando de forma completamente ininteligible y fuera de sí. Se trata del joven Rokea que buscaban.

Los personajes pronto se darán cuenta de que no pueden comunicarse con él mediante la Señal, ya que no puede recibirla en forma Homínida. Tendrán que aproximarse a las rocas y tratar de acercarse. Para ello tendrán que asumir su forma Gladius u Homínida para trepar a las rocas (tirada de Destreza + Atletismo, dificultad 7).

En principio el joven se muestra asustado ante la presencia de los personajes, e intenta huir de ellos subiendo más arriba, pero llega a un momento en que es incapaz de subir más. Los Rokea pueden tratar de tranquilizarlo, pero en forma Homínida no pueden comunicarse con él (en esta forma no puede recibir la Señal y tampoco conoce ningún lenguaje humano), salvo con gestos tranquilizadores (Carisma + Impulso Primario, dificultad 8). Si consiguen llevarlo de regreso al agua, o simplemente lo arrojan, el joven instintivamente asumirá de nuevo su forma Squamus: se trata de un tiburón azul.

ESCENA DOS: EL “MENTIREIRO”

Cuando los personajes consigan que el joven Rokea cambie a su forma de tiburón, podrán comunicarse con él y tranquilizarlo con más facilidad. El joven tiburón azul se muestra confuso y asustado, pero una vez recibe algunas explicaciones su miedo deja paso a la curiosidad. Hace preguntas a los personajes sobre lo que son y lo que es, y también les puede hablar de sí mismo. Se había acercado a la costa en busca de comida, cuando tras devorar unas caballas comenzó a crecer, y de repente sintió que los peces que le rodeaban hablaban y...

Cuando se encuentran en medio de la conversación, los personajes escucharán el motor de un barco acercándose, y poco a poco la silueta oscura de una embarcación en la superficie. El joven Rokea se asusta y comienza a nadar frenéticamente.

“¡Vienen a por mí! ¡Son los que me atacaron!”

En esos momentos algo cae desde la superficie, soltando una bruma rojiza. Es sangre. Carnada. Alimento. Si los personajes ya han tenido experiencia con los humanos pueden determinar que puede tratarse de una trampa. De todas formas, el aviso del joven Rokea debería ser suficiente para que se pongan en guardia. Si alguno de los personajes se acerca a la superficie, recibirá un disparo de arpón (Destreza + Armas C.C. Dificultad 6 para impactar, 10 dados de daño letal si es un arpón explosivo, 5 dados si es un arpón normal). Si se acerca con precaución, el personaje podría intentar esquivar el ataque.

En cualquier caso se trata de un barco pesquero que lleva el nombre “Mentireiro” en un costado (Por supuesto, lo más probable es que ninguno de los personajes sepa leer, así que esta información no les servirá de nada). Está pintado de blanco y azul y lleva cinco hombres a bordo.

El “Mentireiro” lleva un sonar a bordo, y tratará de seguir a los Rokea. Si se sumergen, los tripulantes seguirán echando carnada, lo que podría atraer a otros tiburones. En ese caso, los tripulantes tendrán nuevos blancos a los que capturar, lo que debería ser suficiente para provocar la ira de los personajes si es que no lo han hecho ya. Pueden intentar atacar el barco (Es necesario ocasionar 10 niveles de salud de daño y superar dos puntos de armadura para intentar abrir una vía de agua).

Los personajes también pueden intentar abordar el barco, utilizando su forma Gladius. Dos de los tripulantes intentarán disparar arpones contra ellos, y otros utilizan aparejos de pesca, redes y cuchillos para intentar detenerlos. Sorprendentemente, no son afectados por el Delirio.

Si las cosas se ponen especialmente feas para los tripulantes del “Mentireiro”, el capitán del barco dejará el timón y subirá a cubierta con un último recurso desesperado: un cartucho de dinamita.

El cartucho de dinamita tiene una reserva de 10 dados de daño agravado en el punto de impacto. Por cada metro de distancia reduce un dado de daño. Más allá de esta distancia los personajes pueden quedar aturdidos o sufrir daño contundente. En cualquier caso, recuerda que muy posiblemente los personajes no sabrán a lo que se enfrenten, pero si ven a un humano enarbolando un cartucho de dinamita pueden muy bien deducir que se trata de un arma o simplemente algo muy peligroso.

Otro detalle interesante, es que si alguno de los tripulantes cae al agua, sabrá desenvolverse muy bien, especialmente el capitán. Una tirada de Percepción + Impulso Primario detectará que los humanos tienen agallas y algunos tienen manos palmeadas y rasgos de peces. Utiliza las estadísticas medias de los Profundi que se proporcionan en este escenario.

De todas maneras, si los personajes sobreviven al enfrentamiento o consiguen evitar al “Mentireiro” (Los Rokea no consideran deshonoroso renunciar a una batalla peligrosa, pues su deber es sobrevivir), podrán continuar hablando con el joven Rokea, que les dirá que esos humanos intentaron capturarlo cuando se acercó a la costa y los vio en su barco, y que lo arponearon. Herido y asustado, nadó hasta ocultarse entre las rocas, donde adoptó su forma humana, resistiendo hasta que llegaron los personajes.

ESCENA TRES: LA MONTAÑA DE MAR

Una vez los personajes consigan destruir el “Mentireiro” o evitarlo, pueden guiar a su compañero Rokea hasta

una Gruta. La Montaña de Mar es la opción más obvia, salvo que conozcan una alternativa. Nadar hasta el Banco de Galicia no resulta complicado, es un viaje que posiblemente los personajes hayan realizado en otras ocasiones, y es un buen momento para que describas un poco las maravillas de las profundidades, con las aguas rebosantes de vida, arrecifes de coral, peces de variados colores y criaturas marinas que el joven Rokea está experimentando por primera vez con su consciencia humana.

Cuando lleguen a la Montaña de Mar, serán recibidos por el Cardumen de los Guardianes de la Montaña, que se dedican a vigilar la Gruta a tiempo completo. Aleta-de-Sobremar es la primera en recibirles, seguida a cierta distancia por Agallas-del-Mar-Gris. Morro Frío aparecerá de improviso, lentamente, ascendiendo desde el fondo marino con un aire somnoliento.

Los Guardianes de la Montaña se mostrarán satisfechos con los personajes por haber ayudado a su compañero. También les ayudarán a curar las heridas que hayan recibido en su enfrentamiento con el "Mentireiro" y escucharán su relato sobre lo ocurrido. Guiarán al joven Rokea hasta la Gruta, y le ayudarán a entrar por primera vez en el Alma de Mar, para que se comunique con los espíritus. Después de un tiempo, que los personajes pueden aprovechar para descansar, alimentarse o intercambiar impresiones con los Guardianes de la Montaña, el joven Rokea saldrá de la Gruta, con energía renovada y seguro de sí mismo.

"Soy Sangre-en-las-Rocas, Agua Turbia de la superficie. Mar me ha hablado, y estoy dispuesto a unirme a vosotros, hermanos míos."

Después de que le hayan contado lo ocurrido en su enfrentamiento con el barco, Morro Frío se aproximará y revelará lo siguiente:

"Hace mucho tiempo, en los primeros tiempos, nosotros, los Rokea, luchamos contra los hijos de una criatura monstruosa llamada Pesadilla, que había entrado en este mundo gracias a Qyrl. Pesadilla fue derrotada pero tuvo hijos, a los que combatimos sin cesar. Finalmente vencimos, pero algunos de los supervivientes huyeron a No Mar.

"Con el tiempo algunos han intentado regresar como caminantes del polvo, y son responsables de envenenar a Mar. No podemos permitir que sigan haciéndolo. Debemos descubrir dónde se encuentran y saber más. Hay quienes dicen que lo que ocurre en No Mar no es asunto nuestro, pero esto sin duda lo es."

Sangre-en-las-Rocas nada nervioso en torno a Morro Frío y le dice:

"Creo que sé dónde pueden estar. Recuerdo el lugar dónde me atacaron. Era un lugar oscuro y que olía a muerte."

Si los personajes están dispuestos, Sangre-en-las-Rocas está dispuesto a unirse a su Cardumen y guiarlos hasta la costa donde fue atacado.

ESCENA CUATRO: POUSADA DA RÍA

Sangre-en-las-Rocas guiará a los personajes de regreso hacia las costas. Les dice que nació en esas aguas, y que había regresado para aparearse cuando sufrió el Primer Cambio. También había otros tiburones azules, pero después del ataque no sabe qué habrá sido de ellos.

A medida que se acercan a la costa, las aguas comienzan a oscurecerse y agitarse. Hay una tormenta en Sobremar, con fuertes vientos y marejada. Sangre-en-las-Rocas sigue nadando y avanzando, pero poco a poco los personajes comienzan a percibir cambios en el agua. Es como si fuera más espesa, los peces son cada vez más escasos y la oscuridad es cada vez más intensa. Lo peor de todo es el hedor que acompaña al agua. Puede que los personajes estén acostumbrados a comer carroña, pero esto es...peor. No es sólo el hedor a pescado podrido, sino algo más. Ese hedor se mezcla con otras cosas como los venenos y desechos de los humanos, pero también una presencia indescriptible.

Si se asoman a Sobremar, podrán ver en la costa sobre el mar gris, un pequeño pueblo de piedra, que casi parece esculpido en el horizonte, como un siniestro arrecife. A medida que se acercan, podrán ver diversas embarcaciones ancladas en el puerto, algunas más antiguas y otras más recientes. Los aparejos hieden a muerte.

Si los personajes no son sigilosos, puede que atraigan la atención de algunas de las criaturas que habitan en este hediondo lugar. Pueden realizar una tirada de Percepción + Impulso Primario (dificultad 7), y descubrirán varios puntos luminosos en la oscuridad, que se aproximan perezosamente hacia ellos, como si se dejaran arrastrar por la corriente antes de atacar de improviso. Parecen medusas, pero son algo más peligroso...en principio se trata de tantas criaturas como Rokea presentes +1, pero puedes ajustar el número en función de las necesidades de la Crónica.

KLURU

Rabia 6, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 7, Esencia 15

Hechizos: Sentir el Reino, Materializarse, Roce de la Plaga

Imagen: Se trata de Qyrlinos (Perdiciones de Qyrl), que parecen medusas grandes, pero tienen un extraño brillo irisado en su piel, como el de la gasolina al sol. Múltiples tentáculos surgen de sus cuerpos como balones, y pueden provocar fuertes quemaduras.

Descripción: Los Kluru son Medusas Perdición, casi siempre presentes en lugares donde la polución y la corrupción están desatadas. No son especialmente peligrosas a menos que aparezcan en masa, y normalmente huyen de los Rokea (a menudo para atraerlos a un banco de Kluru).

En este momento los personajes sabrán que han encontrado el lugar corrupto, y pueden decidir alejarse sin más. Sin embargo, los Guardianes de la Montaña insistirán en la necesidad de descubrir más información de No Mar,

así que si dan la vuelta en este momento darán la impresión de haber dejado su cometido a medias.

Aunque puede que los personajes hayan visto otros asentamientos humanos en No Mar (y puede incluso que hayan echado un vistazo), éste en concreto tiene un aire siniestro, envuelto en la lluvia y azotado por el mar gris. Las casas están hechas de piedra antigua, y a varios de los personajes les da la impresión de que se trata de un arrecife sin vida. No se ve movimiento en el muelle, un espigón destartado en el que están amarradas varias embarcaciones. En varias casas hay letreros (que lo más probable es que los personajes no sepan leer).

Bienvenidos a Pousada da Ría.

Pousada da Ría comenzó siendo un pueblo pesquero gallego, en el que sus habitantes mantuvieron las mismas costumbres durante siglos. Desgraciadamente, los Profundi terminaron llegando, y utilizando la codicia de los habitantes, comenzaron a corromperlos y apoderarse del pueblo. Desde este lugar apartado, se han dedicado a adorar a su corrupto dios Dagon, al mismo tiempo que han emprendido acciones para envenenar Mar.

La corrupción se ha cobrado su precio sobre Pousada da Ría. A medida que sus habitantes degeneraban en monstruos inhumanos, descuidaron los asuntos terrenales para dedicarse plenamente a seguir los mensajes de su dios. El pueblo se encuentra en un estado lamentable, y actualmente habitan en él unas 200 personas, todas ellas corruptas en mayor o menor grado. Quienes todavía conservan cierta consciencia, procuran marcharse sin mirar atrás, pero a estas alturas casi todos se encuentran unidos al culto de Dagon, por devoción personal o por miedo.

ESCENA CINCO: LA SOMBRA DE DAGON

Los personajes pueden vagar por Pousada da Ría, observando y descubriendo a su paso. En cierto sentido, es como un regreso a su Preludio, la oportunidad de conocer algo nuevo de No Mar, pero toda la atmósfera debería estar acompañada por la lluvia repiqueteando sobre las piedras de las destartadas casas del pueblo, algunas abandonadas y en ruinas, otras con el tejado roto o destartadas, amenazando con caer. Un paisaje fúnebre y gris, como las olas del mar agitado.

Recuerda también que la única forma de aventurarse en tierra de los personajes es en forma Homínida o Gladius, y que a menos que conozcan un lenguaje humano, no tendrán forma de comunicarse. La forma Homínida en concreto, no puede emitir ni recibir la Señal, y la forma Gladius no puede formar palabras.

Registrar alguna de las casas puede dar lugar a algún encuentro con los degenerados habitantes de Pousada da Ría, algunos con escamas en el rostro, otros con un aspecto más humano. En principio rehuirán a los personajes con gruñidos y maldiciones, pero si se ven acorralados, no dudarán en atacar. Un niño agazapado como un anfibio en un rincón del pueblo los observa con su mirada fija y sin parpadear; un marinero con ojos oscuros y dientes afilados sisea amenazante. En cualquier caso, los habitantes del pueblo permanecerán encerrados en sus casas salvo que los personajes vayan a buscarlos.

De repente, repican las campanas de la iglesia, con un tañido discordante y que atraerá de inmediato la atención de los personajes. La iglesia es un templo de piedra gris, construido durante el siglo XVIII. Los símbolos del exterior han sido crudamente destrozados.

Cuando los personajes entran en el templo, verán a un grupo de Profundi (en el número que consideres apropiado) que han asistido a un macabro festín. Las paredes están recubiertas de extraños ídolos y símbolos que los personajes no comprenden, pero que tienen el efecto de enfurecerles (que hagan un control de frenesí). La necesidad de atacar se agudiza cuando los personajes ven a las degeneradas criaturas alimentándose con garras y dientes de un marrajo, colgado del techo y abierto en canal, con sus vísceras esparcidas por el suelo. El hedor es especialmente intenso.

Los Profundi atacan con garras y dientes o con cuchillos de pesca. Uno de ellos es una criatura especialmente horrible, con rasgos de cefalópodo, y cuya transformación se encuentra especialmente avanzada.

FIDEL COMBARRO

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 5, Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Supervivencia 3, Ocultismo 3, Pelea 4

Fuerza de Voluntad: 6

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

Puntos de armadura: 2

Ataques: Mordisco (6 dados), Garras (7 dados)

Poderes Fomori: Inmunidad al Delirio, Piel Escamosa, Garras y Dientes, Tentáculos, Voz del Wyrn

Cuando acaben con los Profundi, los personajes descubrirán varios objetos rituales, entre ellos una daga hecha con Sangre de Sobremar (Plata), y que quema al tacto. No podrán permanecer mucho tiempo, porque otros Profundi comenzarán a aparecer, y se habrá dado la alarma. Debería quedar claro para los personajes que se encuentran en inferioridad, y que si quieren sobrevivir, deberían regresar a Mar, pues está claro a estas alturas que han descubierto bastante.

Puedes comenzar una carrera y una persecución por las calles lluviosas de Pousada da Ría, con varios monstruos aullantes siguiendo el rastro de los personajes y armados con arpones, garfios y alguna vieja escopeta. Sin embargo, si consiguen evitar a sus perseguidores y lanzarse al agua, podrán alejarse nadando a toda velocidad e

informar de lo ocurrido a sus compañeros de Montaña de Mar.

Puedes introducir algo de presión adicional haciendo que algunos Profundi los persigan en uno de sus barcos de pesca, y quizás propiciar otro enfrentamiento, pero si consideras que han tenido suficiente, de forma inesperada, Agallas-del-Mar-Gris y otros Rokea podrían aparecer y acabar con la persecución de forma expeditiva, hundiendo el barco y acabando con sus tripulantes.

Una vez los personajes se encuentren seguros, los Rokea de la Montaña de Mar sin duda reconocerán su Valor, y de la misma forma Mar y Kun premiarán su Armonía e Innovación, si procede.

CONSECUENCIAS

Tras este primer encuentro, los habitantes de Pousada de Ría pueden convertirse en adversarios recurrentes del Cardumen. En las entrañas corruptas del pueblo no sólo se encuentran los corruptos Profundi, sino también las criaturas a las que adoran. Tal vez puedas introducir a otros esbirros de Qyrl, especialmente Tiburones y Lampreas corruptos, o monstruos como los Murdhuacha, criaturas de los abismos que también practican la adoración a Dagon, o incluso espíritus especialmente poderosos que dirigen el culto para obtener sacrificios e incrementar su poder. Acabar con ese nido de corrupción podría ser el primer paso en la guerra para que el profundo mar gris recupere la paz de antaño.

SANGRE-EN-LAS-ROCAS

Aunque está pensado como un personaje no jugador, esta aventura también puede servir como introducción para que uno de tus jugadores lo interprete. Algunos de los Rasgos indicados (como los Trasfondos) pueden no estar disponibles desde el principio. Por supuesto, al igual que en el resto de este escenario, siéntete libre de realizar los cambios que estimes oportunos.

Raza: Squamus

Auspicio: Agua Turbia

Especie: Tiburón azul

Naturaleza: Juez

Conducta: Explorador

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Impulso Primario (Cazar) 4, Intimidación 2, Pelea 3

Técnicas: Interpretación 1, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Enigmas 2, Investigación 2, Ocultismo 1, Rituales 1

Trasfondo: Aliados 2, Contactos 1, Rémoras 2

Donec: Ayuno, Sangre Extraña, Voz de Mar

Valor 1, Armonía 2

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 5

MÁS HISTORIAS DE PECES

El ambiente simple y salvaje en el que se desenvuelven los Rokea puede resultar todo un desafío de dirigir sin recurrir a: “¡Una bestia de Qyrl! ¡Mataaargh!”, por lo que a continuación se ofrecen algunas ideas de historias adicionales. Por otra parte, explorar No Mar, la Guerra de los Entremares y quizás el encuentro con otros Cambiaformas como los Garou, pueden dar lugar a otras posibilidades que explorar.

-El Cardumen se encuentra con un barco ballenero o pesquero que parece completamente abandonado. La carga se encuentra podrida en la sentina del barco, y las redes hace mucho tiempo que se encuentran enredadas. La tripulación ha desaparecido, y sólo quedan manchas de sangre que recuerdan su estancia. Los Rokea pueden asumir que alguien -quizás otro Cardumen- ha estado antes, pero el hecho es que el barco ha sido infestado por *algo*. La infestación puede tomar cualquier forma que desee el Narrador, desde Lampreas de Qyrl a algún tipo de Qyrlinos materializados, o incluso algún tipo de hongo que se extiende por las paredes. Los Rokea se enfrentan a dos desafíos -destruir la infestación y qué hacer con el barco. Después de todo, si se limitan a hundirlo, ¿qué ocurrirá con la plaga? ¿Puede la “criatura” (o lo que sea) sobrevivir en el agua? ¿Podría incluso hacerse más fuerte? ¿Y si los Rokea deciden dirigir el barco hacia un puerto, sin importarles que los humanos se conviertan en víctimas?

Esta historia también puede proporcionar un vistazo a la vida humana sobre los mares. Asegúrate de destacar lo extraño que les parece a los Rokea el interior de un barco -después de todo, puede que nunca hayan visto antes un espejo, una fotografía u otros objetos.

-El Cardumen persigue a un enemigo peligroso hasta No Mar, donde encuentran a un Entremares (un Rokea que ha decidido vivir en tierra). Se trata de un veterano Agua Clara de Rango Elevado. Sin embargo, no tiene interés en matar a los jóvenes Rokea y prefiere hablar con ellos y explicarles su versión sobre la Guerra de Entremares...y quizás hacerles de guía sobre lo que No Mar tiene que ofrecer.

-Recientemente el turismo ha comenzado a interferir en las vidas de los Rokea. Algunos humanos han comenzado a nadar entre tiburones para divertirse. El líder de un grupo de turistas abre una caja llena de peces muertos y alimenta a los tiburones delante del resto de buzos (normalmente los tiburones no atacarán a presas extrañas y sanas si

tienen una presa más fácil disponible -¡por supuesto, estas actividades se realizan con especies pequeñas de tiburones!). Supongamos que uno de estos grupos de turistas se acercan demasiado a un asentamiento de los Tritones, que podrían encargarse del problema por sí solos, aunque resulta algo peligroso. Como los intrusos parecen interesados en los tiburones, los Tritones podrían pedirles a los Rokea que les echen una aleta.

UN POCO DE INSPIRACIÓN

La mayoría de las películas de ficción ofrecen visiones peligrosas de los tiburones, y que muchas veces no les hacen justicia, aunque pueden servir como inspiración para encuentros y preparar escenas. *Tiburón* y *Deep Blue Sea* son las más conocidas, pero existen otras muchas más, de diversa calidad. Para este escenario *Dagon: La secta del mar* también resulta bastante útil, siendo su principal fuente de inspiración.

Pueden resultar especialmente interesantes los libros de biología marina y los documentales sobre tiburones en canales de divulgación científica. Algunos son sensacionalistas, pero otros pueden proporcionar información sobre el comportamiento de estos animales.

Lo mismo puede aplicarse a las páginas de la telaraña digita. Los enlaces de tiburones de Fiona: <http://www.oceanstar.com/shark>