

Austral

(por Mario Nauzet García Hernández)

De nuevo la corrupción envuelve un paraje salvaje, lejano y desconocido. En su afán por ser el primero, el explorador Roald Amundsen, revela al mundo el descubrimiento de unas nuevas tierras más sencillas que las anteriores. Una tierra con los últimos seres vivos salvajes no alterados por la mano del mayor depredador de mundos, el hombre. Sin ningún resto de aborigen o tradición. Un resquicio en el cosmos con recursos para explotar bajo un enorme cielo de oscuridad. Un desierto azul.

La época de la larga oscuridad se cierne sobre estas tierras durante los próximos meses. Los Garou son los primeros en explorar y apoderarse de las regiones de hielo del sur, o eso creen. Tribus de Garou de distintas culturas y costumbres se aseguran de que los humanos no sobrepasan sus límites de dominio y control, porque ya están ellos para ello. Las almas de los Garou también se corrompen sin hacerlo del todo. Los Rokea, que jamás vieron el firme hielo sino una superficie de gélido mar, advierten que sus tierras han sido alteradas y huyen al ver la ambición en los ojos de los lobos renunciando a sus acuerdos con ellos. Los espíritus ancestrales y recurrentes de esta Umbra perciben y ven más de lo que parece. Pero otro mal está al acecho, una vez más el Wyrml ha empezado a corromper estas tierras junto con sus asentamientos y con él, las sanguijuelas. Los Gurahl polares no han acudido a la llamada esta vez ¿nos han abandonado?

“¿Es que no lo entiendes? ¡Si no lo haces tú vendrá otro a hacerlo, esta tierra es del primero que llega y si hay que pelear, lo haremos!”

Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán Garou que pueden pertenecer a cualquier tribu sin restricciones. Los personajes de los jugadores deben ser hispanohablantes o saber español además de inglés, aunque podrán sentirse beneficiados si hablan ruso e incluso noruego o húngaro. Ha de tenerse en cuenta la época que elijas para jugar que tendrá que ser en 1958. En esta época has de tener en cuenta la existencia de los Defensores del Hombre (precursor de los Moradores de Cristal). Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

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

Los trasfondos de los jugadores no han sido tenidos demasiado en cuenta en esta historia, lo que esperamos no entorpezca el desarrollo de la historia en sí. En cuanto a las limitaciones en cuanto a su origen étnico o cultural que vaya afectar a esta aventura podemos comentar que aquellos jugadores que han escogido interpretar a un personaje femenino podrían sentir cierta marginación por parte de la sociedad científica o militar del entorno, consecuencia no solo de la época sino del pobre reconocimiento de la mujer en los ámbitos bélicos o académicos. Para esta aventura se recomienda que los jugadores sean expertos en alguna rama del conocimiento de cualquier tipo (ciencias o ingenierías) que estarán allí realizando una investigación en representación del país de procedencia del personaje del jugador (el trabajo de este personaje puede estar financiado por uno de los países del Tratado de la Antártida). Opcionalmente también puedes optar por hacer que estos documentos sirvan para que se hagan pasar por un humano “con estas características académicas”. A pesar de esto, la mayoría de personajes Garou con los que se toparán tendrán un trasfondo más bélico que científico, esto se debe a que llegaron antes que los equipos científicos. Por otro lado, piensa, además, que debido a este control exhaustivo de quién entra en la Antártida para investigar y el duro clima que hay es extremadamente raro encontrar parentela.

Creemos relevante comentar que en esta aventura trataremos la zona de Argentina, Chile y Gran Bretaña como una misma zona nombrando Argentina como la “responsable” de estas tierras por motivos narrativos. Haremos lo mismo con la zona que pertenece a EE.UU. y a Rusia, que incluyen varios países más como

Noruega, Australia o los Países Soviéticos. También haz de saber que probablemente, y aunque esta no es mencionada en la aventura, **la Base Amudsen Scott**, que pertenece a EE.UU. es la más importante por estar en el mismo centro del continente (podría tratarse como un refugio científico de presencia exclusivamente humana, simplemente). Ten en cuenta que, aunque puede que haya más información en esta época sobre apropiaciones de regiones y de Bases que pertenezcan a una o varias naciones, hemos tratado de utilizar solo algunos de los datos que nos han parecido pertinentes para la historia. Además, algunas naciones tienen otros nombres para las zonas que hemos nombrado. En esta época, todos los países que trataban de apoderarse de territorios en la Antártida se realizaban continuamente pequeñas jugarretas que no llegaban a guerra con la intención de proclamar que dichos territorios les pertenecían. En cuanto al aspecto sobrenatural, vemos pertinente recordar que La Tejedora estará muy poco presente comparado con otros entornos más poblados por el hombre, al contrario que El Kaos, cuya presencia será extensa y marcada. Los personajes Garou parecen escasos en la narración, ciertamente cada Clan tiene pocos Garou, siendo el argentino el que menos tiene, pero intenta no dar esta sensación, debería existir un ambiente Garou motivado por personajes no jugadores que les rodean.

Si los jugadores quieren usar Fera o cambiantes distintos a los Garou en esta aventura ten en cuenta cómo las bajas temperaturas afectan a estos cambiantes y cómo es la relación que guardan con los Garou o entre otros cambiantes (ten en cuenta que en esta campaña tendrán relevancia los Rokea [los de esta zona han nacido con la inherente capacidad para tolerar las extremas temperaturas bajas del mar y la tierra]). Si los jugadores proceden de otros lados ten en cuenta que la ciudad de Ushuaia (Argentina) es de los pocos sitios desde los que se puede viajar a la Antártida en crucero. Aconsejamos en cualquier caso que los jugadores tengan fuentes de luz claras, pues gran parte del entorno es oscuro y nocturno.

Además, deberemos tener en cuenta ciertos datos de la Antártida. A diferencia del Ártico, en la Antártida ninguna población humana llegó a establecerse jamás aquí (lo que, entre otras cosas, ha provocado que gran parte de la narrativa de Hombre Lobo que aplicaremos en esta aventura y mitos no estén basadas en historias mitológicas antiguas). Desde 1911 (tiempo después de que el ballenero noruego Admunsen realizara el primer desembarco) empezó una carrera para descubrir y conquistar la Antártida. En los cincuenta muchos países edificaron para su personal militar y científico. La Antártida en la época que vamos a jugar no ha llegado aún a su acuerdo internacional de no-apropiación de tierras. Se ha de tener en cuenta que Gondwana fue en un tiempo un supercontinente que se fragmentó a finales del jurásico que provocó la aparición de la Antártida. El continente está dividido en dos: La Antártida Menor (una península hacia Sudamérica) y La Antártida Mayor (donde una enorme capa de hielo se alza pronunciadamente desde el océano y se allana en una meseta que está a más de 4 km por encima del mar). Muchas veces los vientos soplan a más de 300km/h haciendo imposible distinguir nada. Las temperaturas pueden llegar a los -70°C. En mitad del invierno, el sol se oculta las 24h, al contrario de lo que pasa a mediados de verano, que el sol nunca se pone. Pocos animales y ninguna planta subsisten en invierno. Hay información de la Antártida en la actualidad en la pág. 64 del H20. La Antártida cuenta con muchísimos recursos de todo tipo en el subsuelo, pero estos no han sido explotados aún.

El mapa de la Antártida que presentamos al final de la aventura presenta el reclamo territorial actual de cada país y algunas bases (muchas de ellas se edificaron después del año en el que jugamos y no tienen por qué ser tenidas en cuenta). En esta época es importante presentar cierta documentación entre las distintas regiones. El Comité Científico para la Investigación en la Antártida (operativo desde Feb. de 1958) se encarga de todo el asunto administrativo de toda la Antártida en esta época. Por último, durante esta época precisamente la luna que acompaña el cielo es la del Fílodox, si esto no resulta interesante para tus jugadores siéntete libre para elegir otra luna que se adecue. Los jugadores llegarán escoltando a Llama Glacial al Túmulo del Clan de, como le gusta llamarlo a él, Austral (la tierra del sur), más popularmente conocida como la Antártida.

Austral

20 de Junio de 1958 (Barco ELMA) a 2 km de la Base Belgrano, República Argentina Antártica

Chile, Argentina, EEUU, Inglaterra, Australia, Nueva Zelanda, Japón, Noruega, África y los Soviéticos están interesadas desde hace unos años en la conquista de la Antártida. Los acuerdos internacionales están más tensos que nunca, aunque no han querido dejar que sus conflictos traspasen las fronteras. Un silencio anti-natura mayor que la ausencia de los duros vientos de esta región atraviesan los finos hilos de la cordura en esta tierra de Kaos. No todos los lobos de estos países han acudido a la llamada, asuntos de posguerra aún reclaman su atención.

Salisteis junto con Llama glacial, nativo de Ushuaia, capital de la provincia de Argentina de la Tierra del Fuego, donde las fogatas dieron nombre a su tierra. Llama glacial se puso en contacto con el líder de tu Clan pidiendo ayuda a amigos y contactos para emprender este viaje y resolver su enigmática pesadilla donde unos Garou eran devorados por una enorme criatura tentacular en la nieve. Zarpasteis hace un par de días pensando que la naviera estatal ELMA sería más reconfortante que el frío del exterior. Pero quisiste engañarte a ti mismo, pues estos escalofríos son ciertamente y hasta cierto punto más estremecedores a medida que la nave se acerca a las duras regiones gélidas. Ya os han informado de que los últimos días que Kóoch o Helios roza la superficie Antártica con sus dedos han empezado, y que pronto la noche polar envolverá el entorno por completo. Un eterno atardecer cae bajo el horizonte, despidiéndose de nosotros, como si cantara antiguos poemas, narrando la más hermosa y tierna de las despedidas.

Ya el capitán ha anunciado que se avista tierra a lo lejos, pero momentos más tardes unos pisotones en la planta alta desvelan que algo más está pasando. Una explosión en proa provoca que muchos de los tripulantes corran a buscar sus botes salvavidas. Vosotros ayudáis o huis, o ambas. Sea como sea, como Garou os podéis salvar. Ya os habéis visto ante peores situaciones, y, a pesar de lo heladas que están las aguas del Antártico, os lanzáis esperando que vuestro corazón Crinos y la fuerza de vuestras brazadas os protejan de que el frío envuelva cada uno de lo que podrían ser vuestros últimos movimientos. El corazón de un humano no lo soportaría, pero el calor procede del cielo y el puerto está a solo un par de kilómetros. Gaia no abandona a los suyos, ella os llevará a la costa.

1 Base Belgrano (atardecer)

Los jugadores se lanzan al mar a un par de kilómetros del puerto. Alguien ha hecho explotar el barco desde dentro, muchas personas intentan saltar del barco. Los jugadores podrían desear haber ayudado cuando se produjo la explosión cargando alguna mercancía de importancia o ayudando a los humanos a tomar sus botes salvavidas. Sea como sea, han asumido su forma Crinos para nadar lo más rápido posible hasta la orilla y tendrán que realizar una tirada de resistencia para aguantar el frío (Temperaturas extremas, pág. 259 del H20).

Llegan a la base científica Belgrano en forma homínida con sus trajes bastante o totalmente destrozados, donde humanos representantes del **Comité Científico para la Investigación en la Antártida** de Argentina les ayudan a salir y los protegen con mantas mientras, sorprendidos, exclaman que están asombrados de que no hayan muerto congelados, luego ven cómo estos ayudan a los demás. Llama glacial está bien, pero informa a los jugadores de que los verá más tarde (va a reunirse con Murmullo gurú). Aún puede verse, el atardecer durará varios días. Los jugadores contemplan la **Barrera de Hielo de Filchner** frente a ellos. En este momento los jugadores pueden realizar una tirada de Impulso Primario para sentir que por todo el suelo de la Antártida se siente una perturbación. Una especie de vibración tenebrosa que recorre cada rincón de esta zona (cualquier Garou al que se lo consulten les hará saber que es el motivo por el que los animales y los árboles no han venido poblar esta zona, aunque no sabrían explicar qué es). Si los jugadores investigan dentro del barco ve al apartado **el ELMA**.

El ELMA: Lleguen cuando lleguen siempre verán el barco medio hundido. En los alrededores hay varias cajas que contienen material electrónico deteriorado o inservible por el mar. Cuando los jugadores se adentren en el barco, sin llegar a sumergirse podrán observar cajas de bebidas que aún se pueden aprovechar relativamente fáciles de transportar, también material de cocina, más sencillo de transportar. Los jugadores tendrán la posibilidad de sacar lo que escojan (si escogen sacar el material de cocina los de la base les estarán agradecidos, pero si sacan las bebidas Onda expansiva, que es alcohólico, les pedirá que *no lo vayan pregonando por ahí porque la gente de por aquí es muy ambiciosa, así que él se encargará de racionarlas*

para que los demás no acaben con ellas rápidamente, aunque en realidad será él que se las termine bebiendo, si esto pasa Onda expansiva no se encontrará muy bien y habrán activado una misión secundaria, mirar **NOTAS** de esta escena). Los jugadores no podrán hallar muchas cosas sin terminar de sumergirse por completo durante unos minutos (el narrador es libre de poner lo que considere pertinente).

Tras pasar las primeras horas en la Antártida, descubren que la Base Belgrano aún utiliza trineos tirados por perros, que, según les cuentan, siguen siendo un importante medio de transporte para los argentinos de la zona además de ser más baratos de proporcionar para su gobierno. A pesar de todo, los humanos de esta región parecen haberse encariñado con los jóvenes lobos, algunos se acercan a los jugadores de repente emocionados por ver gente nueva. Uno o dos de estos altos perros son lupus que exploran junto con los humanos ciertas regiones (sin embargo, son demasiado jóvenes para poner en sus manos demasiada responsabilidad, considéralos personajes estándar). Algunos albastros se pelean en la costa por un pescado, sus graznidos llaman la atención.

Mientras Onda expansiva les pide las acreditaciones de visita antártica a los jugadores se presenta y les pregunta qué piensan del paisaje y cómo es comparado con dónde vienen. Este les dirá que guarden con mucho cuidado su “acreditación de visita antártica”, pues sin ella no pueden traspasar fronteras o permanecer en el continente (si deseas que en el fulgor del accidente algún jugador la haya perdido puede realizar la misión secundaria **Acreditación** en el apartado **NOTAS**). Luego les contará *la tragedia del barco ELMA que se debe a que desde hace unos años hay disturbios y revueltas por territorios. Las naciones se roban entre ellas en lugar de colaborar por un mundo mejor. Por eso de que “el grande se come al chico”*. *Aunque al final de las investigaciones llevadas a cabo todo queda en trágicos accidentes y no en asuntos de guerras nacionales, que es lo que realmente son. Pero su labor como Defensor del Hombre no es llevar a cabo una venganza, sino asegurarse de que los humanos y los Garou no terminen en enfrentamiento. Además, él y su compañero Chispa fugaz realizan allí varias investigaciones junto con sus equipos, coordinan varios equipos de distintas especialidades (ingenieros de sistemas medioambientales, topográficos, geofísicos, biólogos, incluso expertos en aeronáutica), aunque ahora, por culpa de las pérdidas del barco se van a quedar atrás en proyectos en comparación con los estadounidenses y japoneses*. Tras esta charla Onda expansiva les invitará a comer, bromea con ellos sobre lo deliciosa que es la comida (es ironía, puesto que es muy básica, aunque rica en nutrientes).

En la cocina-comedor los jugadores estarán sentados junto con los más importantes del Clan: Onda expansiva, Chispa fugaz, Llama glacial, **Murmullo gurú (comandante Hernán Pujato)** y su mujer **Elsa Pujato**. Allí comentan que tienen solo un rato para comer, que luego es el turno de los demás (comen por turnos para no saturar el recinto, en este momento todos los presentes son conscientes de la naturaleza Garou y los jugadores pueden relajarse brevemente). Murmullo gurú les presenta a su mujer y *les recuerda que son bienvenidos. Después de comer irán todos directos al Túmulo Macizo Vinson, donde conocerán a los que faltan del Clan y realizarán rituales estacionales y de protección. La caza en la Antártida es escasa para los lupus, así que son ellos los que reparten y cazan para el resto del clan. Todos los científicos actualmente están ocupados con el Año Geofísico Internacional (1957-1958) o el AGI. Un acuerdo internacional de 60 países en el que se aprovechan los recursos sobrantes de la Segunda Guerra Mundial para el desarrollo de la ciencia en la Antártida, este año muchos científicos trabajan codo con codo, pero últimamente tenemos problemas territoriales que evitan que todo avance como debería*. Todos comentarán posteriormente que dentro de unos días se acercará la noche polar (que implicará total oscuridad 24h durante los próximos 6 meses). Una tirada de Astucia dif. 9 (dif. 7 si el jugador también es Defensor del Hombre) revelará que una conversación entre los Defensores del Hombre delata que ambos pertenecen a un campo (Pilotos Umbrales, pág. 501 del H20).

Chispa fugaz también tratará de hablar con los jugadores disculpándoles por “la gente de por aquí”. Está enfadado con los estadounidenses por la **Operación Highjump** (1947), se supone que iban a cartografiar la mayor parte de las costas Antárticas, pero trajeron consigo varias flotas de rompehielos militares y se piensa que establecieron bases en algún sitio ocultando sus actividades al resto de naciones.

NOTAS: Si los jugadores deciden sacar las bebidas, Onda expansiva se apropiará de la bebida para tomársela él solo por su problema de dependencia con el alcohol, en la escena **Parto** empezará su misión secundaria “**Medicinas**”. Utiliza el personaje de Elsa Pujato como un apoyo medicinal o terapéutico para los jugadores, es una buena Parentela que escuchará sus problemas.

- Si lo deseas puedes hacer que uno de los miembros del Clan les pida ciertos documentos (de acuerdos internacionales, de propiedad, de investigaciones científicas, etc.) o mercancía en cierto camarote dentro del barco (Asfixia y ahogamiento pág. 257 del H20).

● **Acreditación:** En esta misión secundaria uno de los jugadores pierde su “acreditación de visita antártica” sin la cual no podrá acceder a otras bases. Para que les vuelvan a dar una tendrán que dirigirse a la Base Belgrano. Una vez allí tendrán que hablar con **Norberto Falcone** (que llevará colgado del cuello una cruz de plata de tamaño mediano), responsable médico y ejecutor de estas órdenes, que les dirá que *solicitarles una nueva consistirá en rellenar unos papeles con su información, pero que esta les tardará 1 semana en llegar. Si quieren un permiso temporal firmado por él, que es lo que realmente podría interesarles, tendrán que ayudarlo con un asunto: Querrá que le roben a una expedición estadounidense que está a un par de horas al este los materiales de pintura y papel que llevan con ellos, muchos de los científicos de la Base se aburren demasiado y entretenerse en este entorno agresivo es esencial, es por lo que quiere que le hagan este favor.* Esta expedición estadounidense estará investigando el suelo glaciario y llevará consigo un tractor antártico. Dentro de este tendrán una mochila grande con todo el material.

2 Macizo Vinson (atardecer)

Ya no hay tierras salvajes donde escondernos. No podemos correr en manadas por las montañas donde los viajeros desaparecen durante meses, no hay selvas negras que lleve días sin recorrer y hace muchos siglos desde que reinábamos en pequeños reinos en el centro oscuro de Europa donde nos veneraban como dioses. Hay homo sapiens por todas partes, son más numerosos que nosotros, y el homo lupus debe convivir con ellos. (Annette Curtis Klause, Blood and Chocolate)

A medida que los jugadores rodean la costa en las extensas áreas donde todo el suelo está cubierto por capas de nieve, hielo y tierra pueden discernir que hay cada vez menos animales y más pistas de aterrizaje o aeropuertos pequeños además de distintas bases (aunque todas estas edificaciones no ocupan más que unas 3 o 4 cabañas de terreno), todas con las banderas de Argentina y Chile. El terreno es árido a pesar del frío, pero los paisajes son hermosos. Colinas y pequeñas montañas cubiertas la mayor parte de ellas por completo de nieve y las largas extensiones de terreno salvaje enamoran a cualquier espíritu libre. Aún las luces del crepúsculo se reflejan en el hielo, endulzando el entorno. Los jugadores notarán enseguida que Macizo Vinson, el Túmulo, está en la Periferia (pág. 311 del H20), un lugar místico, conectado al mundo espiritual.

Antes de entrar al Túmulo, durante el viaje, Llama glacial ofrecerá con discreción a uno de los jugadores (normalmente con el que más confianza guarde, o quien comparta su tribu, su idioma o su filosofía espiritual) una pulsera de cordón de cáñamo anudado trenzado holgada difícil de quebrar (Cordón intacto, pág. 227 del H20). Será el mismo Llama glacial el que les advierta de que no la pierdan y el que se la anude en la muñeca del jugador mientras les comenta que *estas tierras pueden resultar extremadamente peligrosas, cuando quiera que necesiten ayuda sus cálidas almas llamarán a su mente y él responderá compartiendo sus Dones o habilidades con ellos.*

Este Túmulo consta de varias entradas en forma de grutas o cuevas. Su interior es acogedor (sillones, alfombras, fogatas, cocina, grandes mantas y almohadones...) y la temperatura es mucho más agradable, pero está lleno de infinidad de largas y solitarias grutas, por las que de alguna manera se filtra la luz, pero que pueden tardar días en recorrerse, además de escucharse en ellas sonidos desconocidos o inusuales para aquellos personajes que jamás han visitado este Túmulo o la Antártida antes. A pesar de esto, los Garou de la región se han preocupado de sellar estos accesos gracias a los espíritus y a sus continuos rituales. Los jugadores lo percibirán como un “regazo de paz nevado”. Desde su interior varios “ventanales naturales” muestran la nevada sierra desde lo alto. Grandes y numerosas salas frías, pero no heladas recorren todo el interior de este Túmulo donde siempre hay encendida una fogata.

Los jugadores reciben la visita de un puñado de lupus, que son presentados por Murmullo gurú como “el resto del Clan”. Los jugadores deben percibir que son pocos Garou para un Clan y del mismo modo son pocos Garou para poblar la Antártida. Aunque no hagan alusión a ello, Chispa fugaz (que es el que más tiempo lleva allí) les contará que *en la Antártida hay 4 Clanes que se sepan: el Clan Finger Mountain, su líder es conocido entre los suyos como Zafir eye (Fianna), aunque los humanos lo conocen como “Finn Ronne”, comandante y representa las fuerzas estadounidenses y los Macizo Vinson tienen un trato con Luna para viajar más rápidamente a sus tierras; Un Clan de nombre desconocido, liderados por Južné /yuzne/ nebezpečnostvo, “peligro del sur”, es eslovaco, aunque los humanos lo conocen como el comandante “Aleksi Tryoshnikov”, la última vez que se supo de ellos estaban en la Base Polo de Inaccessibilidad, el más lejano de la costa y menos transitado de todos, aunque se dice que está abandonada; y el Clan de Terra nullius, que pertenece a otros Garou desconocidos, solo el explorador estadounidense Richard Byrd exploró esa zona y trató de reclamarla para EE.UU., pero parece que algo salió mal. Aún es pronto, pero pronto más Clanes y manadas vendrán a tratar de asentarse en estos parajes, si no han llegado ya.*

Tras esto Murmullo gurú anuncia que comienza la preparación del ritual “**Inti Raymi**” (significaba que el dios Sol renacía para dar inicio a un nuevo ciclo anual, el "tiempo circular inca" [los incas no concebían el tiempo como lineal sino como un círculo cronológico]. Este ritual lo hemos adaptado de “La Larga Vigilia” (pág. 208 del H20), por tanto, puedes hacer que las danzas del Inti se realicen tras beber alcohol y poner algo de música).

Inti Raymi: Comienza con el ocaso, alrededor de una abrasadora hoguera el celebrante del Rito comienza a cantar alabanzas a Inti (el dios del sol inca, que los jugadores podrán asociar a Helios), dándole las gracias por sus bendiciones rezando por su seguridad hasta su vuelta. El celebrante alaba entonces a Luna y ruega por su intercesión durante las largas noches venideras. Los Galliard del clan dan un paso al frente y recitan en susurros todos al mismo tiempo historias de las batallas más gloriosas del pasado año, un cúmulo de susurros de diferentes historias con grandes voces hacen eco en este lugar. Cuando terminan Murmullo Gurú se pone en pie e indica a todos que disfrutéis del Inti Raymi y empieza a beber y a bailar.

Justo al terminar este ritual Murmullo gurú exclamará contento *que ignoraba que en Macizo Vinson pudiese encontrar un “clavel antártico”*. Lo arrancará de las paredes de la cueva y se lo mostrará a los jugadores mientras les dice que *es la única flor que ha visto crecer en la Antártida. Bien usadas podrían servir para proteger sus pieles del extremo sol en verano* (este comentario será pertinente si realizan la misión secundaria **Pingüino** en la escena **Terra nullius y Monte Sidley**, si no, quedará como un dato curioso). También les dirá que *Llama glacial sufre el Harano* (pág. 69 del H20). *Han pasado años y ha visto la corrupción, esto puede afectar a otros, pero su sufrimiento es pasajero, es un lobo fuerte, demasiado reflexivo quizá, pero ha ganado muchas batallas en su corazón.*

Tras los rituales observarán los efectos naturales de la meditación en esta Periferia, observando la viveza de los colores y una difuminación en las formas, sus almas estarán más tranquilas. Llama glacial asume en el túmulo su forma Hispo y ofrece a los jugadores a correr con él y otros de la manada más allá del páramo del boun del Túmulo, (es opcional en este caso que los jugadores se vean envueltos en una pelea de bolas de nieve). Cuando terminen volverán cansados y Llama glacial se sentará con ellos contemplando el paisaje con las últimas luces del crepúsculo para contarle a los jugadores una historia mientras comparte un trago de “**chicha argentina casera**” (sabe a agua revuelta con harina de maíz) de su petaca. Les contará que *los Maoríes durante la era del nacimiento de las ciudades (600dc.) fueron los primeros en nombrar la Antártida al verla, llamándola “Tai-uka-a-pia”, que quiere decir “mar espumoso”, debido a las formas de sus altas costas congeladas. En aquella época, Ui-te* (el que acuñó el término), *jamás creería que el hombre, creyendo conocer cada rincón del mundo, hubiera olvidado esta pequeña esquina, que tardarían más de 1.000 años en explorar de nuevo. El destino del mundo está en manos de unos pocos, y eso hace al mundo lo que es, un lugar peligroso, con gentes deshonestas y agresivas que no conocen ni sus propios sentimientos. Pero la bebida es lo que alivia el corazón del hombre* (beberá e incitará a los jugadores a hacer lo mismo) *ahora antes de que terminen de estropear el que probablemente sea, el último mundo salvaje.*

Justo al caer el anochecer llegará **Zafir eye** que, con una actitud muy entusiasta y en español les *dará la bienvenida al único continente donde las personas trabajan conjuntamente por la paz y la ciencia. Le entusiasma la idea de encontrarse con nuevos miembros del ejército de Gaia y venía a conocerles en persona antes de que visiten su territorio en las regiones estadounidenses que rodean Finger Mountain.* Zafir eye les preguntará *por sus orígenes culturales y si echan de menos su hogar o a sus familiares, matizando que son tiempos duros para todos tras haber pasado por tantas guerras sufriendo pérdidas y desgracias, él mismo está deseando volver en algún momento a casa y contar grandes historias a sus parientes, lleva demasiado tiempo aquí.* Les preguntará también qué piensan de las Barrera de hielo Edith Ronne Land. Los jugadores no sabrán a qué se refiere, este les aclarará *que la Base Belgrano pertenece a esa zona, y que el estadounidense que recorrió la zona en avión la apodó así en honor a su esposa.* Luego Zafir se reunirá a solas con Murmullo gurú para hablar de unos temas de importancia, tras lo cual, se marchará.

Cuando Zafir eye se haya ido, Murmullo gurú se acercará a los jugadores y les pedirá como favor *si pueden entablar una mayor amistad con Zafir eye y descubrir qué trama. Es un lobo bastante orgulloso y cree ser dueño de todo el continente, Edith Ronne Land no es el verdadero nombre de esta región. Pero eso no es importante. Lo importante es que, según parece, solo los estadounidenses pueden acceder a Terra nullius, cuando esas tierras no les pertenecen. No entiende cómo las expediciones argentinas para explorar o construir una base en la zona siempre han terminado en grandes accidentes. Hay que ir con cautela, pues Zafir eye tiene en sus dominios muchos ojos.* En este momento Murmullo gurú se dirigirá a todo el Clan. *Esto debe ser compartido debidamente. Los ojos de Zafir eye han avistado la presencia del Wym en una*

base argentina al norte, en la Base Esperanza (una base humana). Hace una pausa dramática, varios de los lupus aúllan preocupados, los demás se observan contrariados. Pero alarmarse ante estas noticias no sacaré a nadie de esta situación. Zafir eye lleva tiempo jugando sucio, todos, incluso los espíritus australes saben lo que hace en Terra nullius. Quiere apropiarse de ellas y puede que esta sea otra de sus artimañas. Así que serán los ojos de estos lobos los que han de ver este mal primero, antes de actuar. Podría haber guardado silencio para no estremecer a nadie, pero los espíritus han sido claros. Ellos siempre parecían haber estado de nuestro lado, siempre lo han estado. Saben tan bien como cada miembro de este Clan que es mejor estar alerta y cooperar que dejar que la oscuridad envuelva estos candentes corazones. Han escogido un camino más incierto, pero nosotros sabremos actuar. Tras el discurso pedirá a los jugadores que también pidan consejo a los espíritus de camino y que tengan cuidado con ellos, que son igual de astutos como impredecibles. Llama Glacial les podrá utilizar el Rito del Puente Abierto (pág. 218 del H20).

NOTAS: A partir de esta escena, si lo deseas, los personajes podrían empezar a sufrir un TAE (Trastorno Afectivo Estacional) o una histeria ártica parecida e interpretada como el Harano de Llama Glacial sufriendo temporalmente el Defecto Proclive al Harano (pág. 484 del H20). Si los jugadores tienen puntuación en rituales serán considerados como una parte muy activa de estos rituales, pudiendo incluir esta puntuación en las tiradas (si fracasan no pasará gran cosa, el resto del Clan que realiza el ritual habrá actuado de manera correcta, su influencia, simplemente no habrá sido relevante).

La Umbrá Antártica (en cualquier momento)

Compañero: no salgas, presiento algo raro y hostil en la acera. La invadieron aullando los lobos, asómate, hermano, ¡La calle está llena! Son los mismos que espían tu paso en la sombra sin fin de tu senda, los que en sórdidas tropas se anuncian y en horas horribles arañan la puerta (Evaritso Carriego, poeta argentino, 1883-1912)

Los jugadores tendrán que atravesar la Umbrá para viajar por la Antártida, esta es la forma “más sencilla” y sin duda la más rápida que tienen de visitar otras bases y Túmulos (los jugadores también pueden utilizar uno de los aviones de los Defensores del Hombre, pero estos los usan para realizar expediciones, se negarán a usarlos para cualquier cosa que se pueda solucionar atravesando simplemente la Trocha de luz lunar, esto se debe a los pocos recursos que tienen). La Umbrá antártica es mayormente agua, hay franjas de tierra e islotes que pueden atravesar, pero cruzar grandes distancias será imposible sin sumergirse en cierta cantidad de agua. **Es importante matizar que el Clan Macizo Vinson tiene un puente lunar** (Viajes más lejanos: Trochas de luz lunar, pág. 320 del H20) **que conecta sus regiones con los alrededores de Finger Mountain y la Base Mcmurdo**, Murmullo Gurú les abrirá el acceso. Si los jugadores quieren acceder a la Base Polo de Inaccessibilidad Chispa fugaz les dirá que más tarde podrá llevarles él mismo, pues tiene máquinas para atravesar la Umbrá antártica, el método más rápido de llegar. Los jugadores que tengan los trasfondos “**Herencia Espiritual**” podrán sumar pertinentemente su puntuación a las tiradas sociales con estos espíritus. Asegúrate de que los siguientes puntos suceden de manera sistemática a medida que vayan atravesando la Umbrá en la historia. Si notas que aparecen de manera muy forzada haz que cuando viajen en la nave de Chispa fugaz, su nave sufra una pequeña avería que los tenga esperando en la umbrá un rato.

-Espíritu albastros (Tótem de astucia, semejante al cuco, pág. 376 del H20) lo pillarán cuando terminaba de comerse restos umbrales de algún espíritu humano. Este espíritu no conocerá el lenguaje humano, pero sentirá mucha curiosidad por los hombres lobo, su presencia en la Antártida y sus costumbres. Los perseguirá si no paran a recibirle. Si los jugadores muestran generosidad a este espíritu (ofreciéndole un Fetiche que este pida o Gnosis) les contará que *conoce historias sobre los lobos de la región. Sabe que los pelaje-rojo (Fianna) de esta zona carecían de lobos cuando decidieron establecerse aquí, pero muchos de ellos eran mayores, líderes expertos, así que llegaron a un acuerdo con los guiados-por-Gran-Lobo (Camada de Fenris) para compartir los muchos feroces lobos que con ellos trajeron, y apropiarse entre todos de la Antártida a cambio de que estos pieles-rojas liderasen aquí. Así ambos grupos se habían aliado para explorar el continente. Luego llegaron unos distintos, más codiciosos y grandes, los pieles-grises (Wendigo) que al llegar al continente se vieron indefensos ante grupos de lobos que los superaban en número y decidieron, de mala gana, unirse a este “bando vencedor”.* Sabe todo esto porque este Clan fue el primero con el que se encontró y los observaba en ocasiones. Introduce este espíritu la primera vez que entren en la Umbrá (lo que el espíritu albastros pretende introducir es que cuando llegaron a la Antártida los Fianna no tenían tropas con las que establecerse e hicieron un trato con los Camada de Fenris, que sí tenían tropas, pero carecían de firmes líderes, luego llegaron los Wendigo que se adhirieron a los Camada de Fenris y Fianna por ser frente al resto de Clanes de la Antártida conocidos hasta entonces los más poderosos por sus múltiples miembros).

-**Espíritu ballena** (Tótem de sabiduría, semejante al Uktena, pág. 376 del H20). La ballena le pedirá como Cheminaje que limpien su zona (**El Cementerio de Ballenas**) de La Tejedora (cogerán un atajo umbral siguiéndola para ir y volver). Los jugadores llegarán a una zona en lo profundo del oscuro mar donde podrán respirar y moverse con tranquilidad, pues estarán en el interior de una gigantesca ballena cuya estructura helada actúa de pared contra el agua del exterior. En definitiva este es un pequeño espacio donde que ha sido invadido por unas pocas Arañas de la Urdimbre y 1, 2 o 3 Arañas Cazadoras (pág. 449 del H20) que tendrán que limpiar. Estas últimas irán directamente a por los jugadores. Esta circunstancia en la Umbral es en realidad producto de que unos humanos cualesquiera han tratado de sacar petróleo de esta región, invocando la presencia de la Tejedora y sus hijas aquí. Si los jugadores las destruyen conseguirán detener la petrolera, que se estropeará sin motivo aparente. A cambio de esta ayuda la ballena les contará la leyenda descrita a continuación. Introduce a este espíritu en cualquier momento antes de la escena **Base Polo de Inaccesibilidad** para que cuente esta leyenda a los jugadores.

La Leyenda de la Antártida: *Un ancestro navegante me contó una vez que vio esta tierra verde y agradable. Mas un azote terrible, una criatura de la corrupción llegó destruyendo la vida a su paso. Esta tenía dientes y garras envenenadas con ojos que desprendían locura y un negro corazón voraz. Hijos de Gaia bravos y valientes de todos lados acudieron a la llamada para su derrota. Pero todos cayeron en el intento. Hasta que una joven ideó ocultar a la criatura, que no podía ser vencida, atando su mal a la tierra que había manchado. Destrozando las raíces de la tierra creando un abismo que separó la tierra maldita de la protegida. Esta tierra vagó por el Mar consumida por la devastación. Las Amargas Perdidas Almas de los Garou quedaron atrapadas en ellas. Ocultándose en refugios de las profundidades, donde terminaron por fallecer. Una sensación tenebrosa cubre los suelos de esta tierra desde entonces.*

-**Espíritu elemental del agua** (pág.370 del H20). Vagará loco por la Umbral escupiendo agua a los jugadores hasta enfadarlos. Los jugadores deberán jugar con él para que les diga *que sus hermanos de agua ahora son hermanos de sangre*, y ofrezca a los jugadores, a través de un suave toque acuático en sus cabezas, una ubicación (esta es la ubicación exacta del emplazamiento del Túmulo de las Cascadas de Sangre [el Túmulo del Clan soviético]). Este espíritu era el Tótem de este Clan, pero enloqueció olvidando a sus protegidos Garou y los abandonó. Este espíritu es mejor que aparezca antes o después de la escena **Base Polo de Inaccesibilidad**.

NOTAS: Si los jugadores comentan a Llama glacial o Murmullo gurú su encuentro con las Arañas de la Urdimbre, estos les dirán que esas arañas suelen aparecer cuando el hombre deja una gran huella en el entorno.

- Si lo deseas, los jugadores podrían encontrarse con un Incarna Maeljin (pág. 14 de El Libro del Wyrn versión H20), una criatura con calaveras y velas en la espalda que representa el miedo y el fallecimiento de todas las almas fallecidas en la Antártida. Su aliento exhalará los últimos alientos tomados por los fallecidos. Será una criatura hostil de enorme tamaño que, si cabe, sonreirá a los jugadores con una amplia sonrisa (pues espera pronto encontrarlos muertos en las espesuras blancas de “su reino”). Los jugadores deberán contemplarla, destruirla será imposible.

3 Base Mcurdo y Finger Mountain

Creen que ella es una mala noticia. –¿Por qué? Si viaja como loba, después de todo. –No lo entiendes ¿verdad? los lobos odian a los hombres lobo. –¿Qué? ¡Eso no puede ser! ¡Cuando tienen forma de lobo son como un lobo! –¿Y? Cuando tiene forma de personas son como una persona. ¿Y qué tiene que ver eso? –A la gente no le gustan los hombres lobo. A los lobos no les gustan los hombres lobo. A la gente no le gustan los lobos que pueden pensar como la gente, y a la gente no le gusta la gente que puede actuar como lobos. Lo que te demuestra que la gente es igual en todas partes, incluso cuando son lobos. (Adaptación de una novela de Terry Pratchett 1948-2015)

Esta región está bien conectada umbralmente con la región argentina, esto se debe a que ambos Clanes se han preocupado de establecer un recorrido seguro y corto entre ambas regiones (puesto que cruzarla por el medio les haría entrar en Terra nullius, que es, con frecuencia, peligrosa). De este modo, el otro lado de un puente lunar espera a los jugadores en los alrededores de la Base Mcurdo, sobre unas colinas de desierto de tierra inmenso donde no hay ningún tipo de nieve que les resultará inmenso (gran parte de esta zona cumple con estas características). Un desierto que, si algún jugador es nativo de Norteamérica, les podría recordar a sus tierras natales. Los jugadores tendrán que visitar primero la Base Mcurdo presentando, al entrar, “el certificado de visita antártica”, si no, no les dejarán pasar a no ser que el propio Finn Ronnen (Zafir eye) les firme un permiso para traspasar las áreas más públicas de estas tierras. Los atenderán

brevemente antes de que den el aviso a Zafir eye y este llegue para recibirles, llevándoles directamente al Túmulo.

El Túmulo de este Clan es el más orgulloso de todo, pues descansa tras una montaña, la **Finger Mountain**, al aire libre, donde varios espíritus se han asegurado de crear una temperatura más estable, pero que no deja de ser desolador cuando el resto de Garou observan por primera vez cómo los miembros de este refugio están bajo el mismo cielo sin sufrir las duras condiciones climatológicas del exterior. Varias tiendas tradicionales en forma de tipi de cuero grueso, algunas de ellas muy grandes, cubren el total del Túmulo. De todos modos, cuando estos miren al cielo percibirán una aurora austral, símbolo de que esta zona la frecuentan los espíritus (si visitan la zona umbral de este Túmulo comprobarán que así es).

Cuando llegan a la base los jugadores percibirán un ambiente muy tenso, varios Camada de Fenris les rugirán cuando ellos cruzan. Especialmente si desprenden un olor demasiado humano, olisqueándoles y gruñéndoles. Si los jugadores poseen el trasfondo "**Pura Raza**" los Garou de este Túmulo podrían no actuar agresivamente, únicamente ante estos jugadores. Los Fianna están todos fijando su atención en una pelea más adentro en la base. Y el grupo Wendigo está a lo lejos, sin prestar atención a nada. Los jugadores escucharán un escándalo continuo de hombres, percibirán que allí hay un duelo entre dos Garou, un Camada de Fenris y un Wendigo: **Velsignet av himmelen** y **Quernertoq Siku**, que se juegan su honor. Zafir eye les dirá que ambos dejaron penetrar, mientras hacían guardia en el Túmulo, a un Garou de otro Clan (realmente fue Quernertoq Siku el que lo dejó pasar, pero nadie lo sabe y no quiere delatarse). Una tirada de Empatía revelará a los jugadores que Zafir eye está preocupado. Si los jugadores insisten Zafir eye les contará con condescendencia que sus lobos son muy peleones. Si los jugadores en este momento quieren hacer algo para ayudarlo podrán acceder a su primera misión secundaria (llevará a los jugadores a uno de los tipis para charlar).

Al reunirse con Zafir eye allí, comprobarán que los tipis por dentro están bien condicionados, teniendo todo tipo de material y acondicionamiento que un Túmulo necesitara, aunque una versión "sin desenvolver", pues muchas cosas aún no se han terminado de colocar, recoger o abrir. Si lo desean, Zafir eye les hará una visita guiada, aunque no entrará demasiado en detalles. Zafir eye en este caso hablará con los personajes sobre su Clan. Les contará que *los Camada de Fenris han demostrado ser fieros y leales, aunque se peleen demasiado, pero está preocupado por la lealtad de los Wendigo, se pasan días enteros en los que nadie más los ve en la Base o el Túmulo*. Interrumpiendo a Zafir eye irrumpirá Quernertoq Siku para coger una caja de manzanas con varias heridas aún sangrantes mientras sonrío a los jugadores y exclama que *los compañeros están hambrientos y que quieren saber cuándo estará la comida*. Zafir eye se enfadará con Quernertoq Siku y exclamará que ha sido un impertinente al interrumpir su reunión y que ya cenará cuando él lo considere pertinente. Quernertoq Siku parece marcharse muy serio tirando algunas manzanas al suelo. Una tirada de Ocultismo dif. 8 (7 si el jugador es Wendigo) revelará que este Wendigo pertenece al fiero y temido campo del Sendero de la Guerra (pág. 504 del H20). Zafir eye también les cuenta que *el propio Clan desprecia a los Wendigo por su vaga ayuda*.

Ahora los jugadores tendrán el turno de palabra:

-Si los jugadores preguntan por Terra nullius, Zafir eye les corregirá diciéndoles que las "*Tierras de Marie Byrd*", que es como realmente se llaman y que fueron descubiertas por el Almirante Byrd, que las bautizó con el nombre de su esposa en 1929, siempre han sido desconocidas por los Garou. Durante sus breves expediciones no han podido ver gran cosa allí, solo nieves eternas y un puñado de animales y hierbas sin importancia (una tirada de Empatía revelará que está mintiendo está mintiendo, él está preocupado porque sus lobos no vuelven de esas expediciones cuando los manda, pero esto lo podrá contar más adelante). Gracias a los abastecimientos y las misiones de la **Operación Deep Freeze** (una misión que allanó el camino para las investigaciones internacionales estableciendo la Base Amudsen Scott entre otras cosas) que tuvieron lugar por esas zonas los años anteriores, han podido facilitar muchas cosas a la comunidad científica internacional de la Antártida. Si los jugadores preguntan por su visión del Wyrn en la Base Esperanza, Zafir eye les contestará que le pareció ver Fomori allí, no está seguro. Si los jugadores le preguntan por la Operación Highjump, Zafir eye no contestará, pero les invitará a que pasen por sus tierras cuando lo deseen.

Si los jugadores en cualquier momento acceden a algún despacho o laboratorio privado de las instalaciones de la Base Mcmurdo se encontrarán con unos documentos extraños.

Documentos extraños: Estos documentos declaran que las operaciones del Highjump fueron para 3 cosas: para llevar determinados productos a las Tierras de Marie Byrd (tecnología subacuática, material de

supervivencia, medicinas y víveres); para enviar submarinistas espías a otras naciones (firmas de líderes británicos pidiendo a los EE.UU. cooperar en un ataque contra el ELMA); y para realizar ciertos experimentos navales y militares sobre el terreno y su acceso a lo largo de la costa antártica.

Cuando terminen de reunirse con Zafir eye observarán cómo los Camada de Fenris se mofan de Quernertoq Siku por que Zafir eye se enfadara con él y haber perdido en la pelea.

NOTAS: Si alguno de los jugadores es un cambiante, los hombres lobo de este Clan podrían sentirse extremadamente amenazados a excepción de lo que piense Zafir eye, podrían desear enfrentarse en duelo contra ellos. La Base Maudheim y la Base Macmurdo también están conectadas por un puente lunar puesto que están al otro lado del continente. Desde la Base Maudheim controlan la región argentina colindante sin que estos los perciban. Si los jugadores cuentan la información de los **Documentos extraños** a cualquiera del Clan Macizo Vinson, estos tendrán un motivo para despreciar al Clan Finger Mountain.

- **Erebus Ice Tongue:** Los jugadores en la misión de Zafir eye deberán visitar una mina de plata que encontraron dentro de las cuevas Erebus Ice Tongue (a 11km) para descender por la gruta y sacar de allí a un hombre que lleva atrapado varios días al que le han proporcionado luz, comida y mantas, pero que aún no han podido rescatar, les aconsejará que lleven material de escalada (si tienen), algo de luz y que tengan paciencia, porque el terreno es complejo debido a la afilada plata y a las paredes rocosas, si le ayudan les dará un regalo sorpresa “que encantará a todos en la Base Belgrano” (este es un cargamento de hierba Mate, que los argentinos aprovecharán para hacer sus famosas infusiones, serán recibidos como héroes cuando la traigan, pues son muy codiciadas y llevaban tiempo sin recibir cargamento). Los jugadores tendrán que visitar la cueva y realizar una tirada de orientación (dif. 6) para no perderse dentro, además de una de supervivencia para escalar (dif. 9, 8 con material de escalada) vigilando que no se hagan daño (Caídas, pág. 258 del H20), por último, una tirada de percepción (dif. 8) evitará que entren en contacto con los trozos de plata de algunas paredes. Ten en cuenta en todo momento la oscuridad del interior de la cueva y sus cambios de forma, que provocarán Delirio frente al rescatado.

- **Richard Byrd:** Si los jugadores realizan la primera misión secundaria de Zafir eye “**Erebus Ice Tongue**” pueden llevar a cabo esta misión. Zafir eye les contará que sus jefes mandaron antes que a él a un Changeling (pág. 458 del H20) llamado “Richard Byrd” y les contará que *en una de sus expediciones según se cree descubrió un mundo dentro de la tierra, la nave en la que iba recorrió esos parajes y desapareció en algún lugar de la Antártida cerca de aquí. Se cree que algún espíritu le ayudó a cruzar a este mundo y seguro que guarda algo interesante, se podrán quedar con lo que encuentren.* Los jugadores no podrán encontrar a ningún espíritu que les revele la entrada a este mundo que visitó Richard Byrd, pero cualquiera de los dos Defensores del Hombre les dirá que ya habían descubierto un lugar extraño con una avioneta. Sus radares captaron una cueva bajo una colina cerca de allí hace tiempo, pero aún no la habían explorado.

Los jugadores tendrán que despejar la entrada, que está cubierta por completo de nieve. Dentro verán una avioneta de un modelo antiguo que ha sido aparcada y ocultada a propósito en este lugar, parecerá que hace tiempo que nadie entra allí. Habrá un ligero olor a petróleo (del motor de la avioneta). Dentro de la avioneta habrá un saco cerrado y varias cajas. Justo cuando los jugadores entren en contacto con cualquier cosa del entorno de la avioneta o con la avioneta en sí sus hélices se activarán momentáneamente levantando unas chispas prendiendo en llamas el lugar (Fuego, pág. 258 del H20), que derretirá el interior de la cueva rápidamente, lo que terminará provocando inevitables e inmediatos derrumbamientos. Los jugadores tendrán que abandonar esta zona y lo que hay dentro (si has decidido que los jugadores se apropien de algo de lo que hay en las cajas o del saco será el narrador el que tenga la última palabra sobre lo que Richard Byrd pudo haber encontrado en estas aventuras que dice haber hecho). Esta misión está diseñada para que los jugadores reflexionen sobre que algunos secretos jamás serán descubiertos.

4 De vuelta (opcional)

Los jugadores llegarán de vuelta al Túmulo Macizo Vinson. En este momento podrían compartir lo que han descubierto:

- Si comentan las experiencias que han compartido con ellos los espíritus Llama glacial ayudará a los jugadores a desentrañar esa información y estará asombrado y orgulloso de que se hayan encontrado espíritus tan antiguos que conocen igual de poco al hombre que al lobo.
- Si los jugadores comparten lo que sucedió en la Base McMurdo o Finger Mountain con Llama glacial, este lo compartirá con Murmullo gurú, quien dará las gracias a los jugadores por su labor y comentará las pobres

habilidades que tiene Zafir eye para controlar su Clan (y lo ratero y embustero que es, si los jugadores han descubierto los **Documentos extraños**).

Luego los jugadores serán invitados a descansar y reposar un rato (aprovecha para resolver las misiones secundarias **Medicinas** o **Acreditación** en estos momentos). Al poco Llama glacial compartirá con ellos que le gustaría que realizaran una expedición a la Base Polo de Inaccessibilidad para comprobar su estado, pues los radares de la nave de Chispa fugaz han detectado alta actividad repentinamente en esta base, que se consideraba abandonada. Chispa fugaz será quien los alcance al día siguiente en su nave.

NOTAS: Esta escena no es más que un momento de reposo para los jugadores, asegúrate de que puedan aprovechar para recuperarse o realizar misiones secundarias con respecto a sus trasfondos narrativos y demás. Considera esta escena como una escena opcional.

- **Medicinas:** En esta ocasión puedes hacer que Onda expansiva pierda el conocimiento, ha podido disimular los síntomas del alcohol hasta ahora, pero ha terminado sufriendo un derrame cerebral. Chispa fugaz exclamará que Onda expansiva necesita un medicamento anticoagulante como las aspirinas para destruir el exceso de coágulo. Murmullo gurú querrá que viajen a la Base Belgrano y que se den prisa para buscar allí “aspirinas”, mientras, ellos asistirán en lo que puedan a Onda expansiva (esto podrá resultar difícil para cualquier lupus). En la Base Belgrano les dirán que tendrán que meterse en la parte hundida del ELMA, una de las cajas de la zona del almacén contiene material quirúrgico, médico y de primeros auxilios. Deberán entrar aguantando la respiración (Asfixia y ahogamiento pág. 257 del H20) hacia el almacén, encontrar la caja y salir de allí. Si los jugadores tardan más de 3h Onda expansiva habrá muerto (esto será determinante si decides que esto pase en Macizo Vinson). Si llegan a tiempo, hablará como si tuviera la lengua entrelazada en la boca el resto de la aventura y será trasladado en avión a la Base Belgrano, donde llevará unos meses de rehabilitación para poder hablar. Si los jugadores tienen algún don curativo haz que solo tengan una oportunidad para mantenerlo con vida y si no fallecerá. *Luego Murmullo gurú hablará de que quizá el Harano afecta a aquellos que más sonríen y no aquellos que viven aparentemente preocupados ante los demás* (refiriéndose a que Onda Expansiva siempre vivía una vida de aparente buen humor y entusiasmo).

5 Base Polo de Inaccessibilidad

He visto cambiarlas tanto... Hay voces de mujer que suenan como ecos poéticos y sobrenaturales. Luego, cambian. Los ojos cambian. Creo que todas esas leyendas sobre personas que por la noche se transforman en animales -como la historia del hombre lobo, por ejemplo- fueron inventadas por hombres que vieron transformarse por la noche a las mujeres, a las criaturas idealizadas y veneradas, en animales, y las creyeron endemoniadas. (Anaïs Nin, Pájaros de fuego 1903-1977, escritora francesa, famosa por sus famosos diarios)

Esta región, después de Terra nullius, es la tierra más alejada de la región argentina, por ello, para acceder aquí los jugadores deberán confiar en la nave umbral de Chispa fugaz para llegar. Chispa fugaz *los esperará las horas que sean necesarias, pasa horas en su nave y puede realizar sus investigaciones desde allí. Si es necesario puede incluso pasar la noche dentro de la Umbra, no sería la primera vez que lo hace, él y Onda expansiva han realizado antes expediciones en la Umbra antártica, aunque no por la región a la que van ahora.* Pase lo que pase, Chispa fugaz tratará de no abandonar a los jugadores. Hasta donde se sabe, esta base se dedicaba a las observaciones meteorológicas y actividades botánicas de investigación. Es la base más alejada de la costa de la Antártida. Tendrá un solo edificio aparentemente abandonado, pero habrá varias personas por sus alrededores y en su interior, el resto de instalaciones están bajo tierra. Sea cuando sea que los jugadores visiten este sitio, tendrán que permanecer en él hasta que amaine una tormenta de viento y hielo que empezará al poco de que lleguen, si es necesario, deja que pasen unas horas (el equivalente a una noche).

Estas instalaciones y su gente tendrían que apestar a Wyrms, pero los Fomori (Ghouls del vampiro que habita aquí) llevan tiempo practicando dones para ocultar sus huellas (Sentido de la Tríada pág. 437 del H20, pero con dif. 10). Cualquier tirada de Sentir el Wyrms solo desvelará una inquietante presencia mínima en el herbolario y el despacho de Dühzomj. Unos humanos que solo hablan ruso pedirán los certificados de visita antártica a los jugadores. Los tengan o no con ellos, los jugadores son llevados en un ascensor ante las Furias Negras, mientras descienden verán desde unas ventanas cómo empieza una dura ventisca. Los jugadores conocerán a **Dühzomj** (Furia Negra), que estará en el cuarto contiguo gritando a varios de sus hombres en ruso bastante enfadada (si los jugadores conocen este idioma descubrirán que está llamando la

atención a sus soldados por no vigilar la región como es debido y por no llevar a cabo las órdenes como ella indica, amenazas y reprimendas son llevadas a cabo).

Dühszomj les recibirá con total tranquilidad, como si nada hubiera pasado en su despacho y les hablará en inglés. Se encenderá un cigarrillo y ofrecerá uno a los jugadores. Se mostrará simpática tengan o no sus papeles y les dirá que *no se preocupen, que en la base están a salvo de la ventisca y que pueden quedarse hasta que amaine. La única condición es que han de ser pacientes, pues están en mitad de un experimento un tanto peligroso y no querría que salieran lastimados* (si preguntan sobre este experimento Dühszomj le restará importancia *”unos juegos con cacharritos de laboratorio, nada de lo que haya que preocuparse”*). Dühszomj les dirá que *es costumbre entre los miembros de su Clan que el águila Turul bendiga dos nuevas almas Garou que se encuentran por primera vez consumiendo el “kykeon” juntos* (es una mezcla de agua, harina y menta molida con alcaloides del cornezuelo que a veces produce el centeno, dif. 8 para que no les provoquero ningún efecto peligroso [pérdida del conocimiento temporal + pesadillas]). *El kykeon te revelará tus miedos, pero te hará comprenderte a ti mismo, y te hará digno de estar en nuestra presencia* (Alucinógenos, Venenos y Drogas, pág. 259 del H20). Dühszomj bebe junto a los jugadores esta bebida (si estos se niegan Dühszomj se reirá de ellos a carcajadas mientras los humilla en ruso). Los jugadores sufrirán unas visiones provocadas por el Kykeon donde observarán tentáculos negros totalmente ilusorios que tratan de agarrarlos. Tras esto, Dühszomj, perfectamente inmunizada ante los efectos del kykeon les comenta que *tendrán un encuentro con otros miembros de la manada, pues hace tiempo que no tienen visita de otros Clanes. Dühszomj les pedirá que esperen un segundo en su despacho mientras informa al líder de Clan, Južné nebezpečnostvo, sobre ellos* (si los jugadores aprovechan en este momento a echar un vistazo entre los documentos del despacho habrán perdido esta escena, pues Dühszomj se acabaría dando cuenta tarde o temprano y los expulsaría de la base, además de que no encontrarían nada interesante. Realiza una tirada para explicarles que no sería nada apropiado, sin embargo, si tratan de sentir el Wyrn sentirán algo en una nevera que hay tras la mesa del despacho).

Dühszomj los escolta a una cancha de fútbol sala, donde les pregunta si quieren jugar un partido para entrar en calor (si se niegan ella se reirá de ellos por tenerle miedo a una loba). Haz las tiradas pertinentes para esta jugada (si no hay suficientes jugadores será un uno contra uno, si hay muchos jugadores agrega personajes no jugadores femeninos Garou al equipo contrario). Este partido debe ser considerado una especie de duelo entre naciones y Garou y será jugado con agresividad. Mientras los jugadores juegan escucharán un solo grito desgarrador que se camufla entre las patadas que le dan al balón y los sonidos de la cancha en la que están. Dühszomj y sus compañeros dirán no haber escuchado nada. Cuando termine el partido Dühszomj y sus compañeros irán a las duchas y les dirá a los jugadores que esperen ellos a que terminen para ducharse después. Dühszomj tardará bastante en volver, de hecho, se la encontrarán más tarde por una ventana habiéndose olvidado de lo que les dijo. A partir de ahora los jugadores podrán hacer varias cosas, aunque les parecerá raro que los hayan dejado solos (estos Garou están ciertamente enloquecidos por el Wyrn y no piensan aún con claridad). Si los jugadores visitan en cualquier momento la Umbra podrían terminar percibiendo las Perdiciones (pág. 439 del H20):

-Si los jugadores desean comprobar el grito, una tirada de Instinto Primario les revelará un cuarto contiguo a la cancha, si abren las puertas podrán contemplar a Quernertoq Siku tirado en el suelo empapado y cansado dándole las gracias al líder de Clan. Una tirada de Rituales u Ocultismo mostrará que Quernertoq Siku está realizando un ritual concreto (Rito de Renuncia, pág. 214 del H20). Si los jugadores se lo cuentan a Zafir eye o Murmullo gurú este Wendigo acabará desterrado y se convertirá en Danzante de la Espiral Negra.

-Si los jugadores desean visitar el herbolario notarán que muchas de las plantas están muriendo. En su zona umbral verán que unos colores radiactivos extraños manan de la plantación del herbolario. Si desean visitarlo desde la umbra verán grandes hongos (Masas Grises, pág. 444 del H20) con bulbos babosos y apestosos (Wakshaani, Toxinas, pág. 448 del H20) en cuyo interior descansan varios humanos y hombres (víctimas de otros Clanes o bases perdidas en Terra nullius), mientras que en otros ya se habrán formado seres del Wyrn completos, que saldrán en este instante para luchar contra los jugadores (los tratos con vampiros que han realizado los Garou de este Clan han provocado que el Wyrn comenzara a manar de sus plantaciones).

-Si los jugadores desean acceder al despacho de Dühszomj tendrán que forzar la cerradura de la entrada o acceder desde la ventana para ver que en la parte de debajo de la nevera del despacho hay manchas de sangre. Si los jugadores abren esta nevera verán unas escaleras que llevan a un sótano. Los jugadores en ese momento deberán escuchar los pasos de alguien aproximarse para hacer que salgan de allí o se oculten, dejando que abandonen la estancia sigilosamente desde, por ejemplo, una ventana (bajo ninguna circunstancia permitas a los jugadores toparse cara a cara con el vampiro que este Clan oculta, **Lars Dittrich** (Vampiro, pág. 453 del H20), es la guinda del pastel y una vez terminen con él podría no tener sentido el resto de la historia, si los jugadores bajan Lars Dittrich los terminará uniendo a sus filas,

Abominaciones, pág. 225 de Razas Cambiantes H20). Opcionalmente puedes hacer que la nevera no parece de cerrarse durante su encuentro con Dühskomj o que una perdición posea a una rata para perseguir a los jugadores de cerca o guiarles hasta la nevera o la sala de botánica. Dühskomj tendrá en los cajones también armas con balas de plata.

Los jugadores solo verán a **Južné nebezpečnostvo**, el líder de este Clan, si lo solicitan imperiosamente, de otra forma no llegarán a verle. Južné nebezpečnostvo aceptará con orgullo sentarse junto a ellos en un despacho mayor con sillones cómodos y muchos archivadores. Ciertas tiradas de Percepción podrían revelar que es un Colmillo Plateado de la logia del Sol (pág. 494 del H20) de la Casa del Clan de la Luna Creciente (pág. 494 del H20). Južné nebezpečnostvo, bajo un acento ruso excesivamente marcado y un inglés un tanto básico, tratará de calmar a los jugadores y los invitará a un trago de vodka. En un esfuerzo por ayudar a entrar a los jugadores en razón, Južné nebezpečnostvo contará a los jugadores su historia.

Historia de Južné nebezpečnostvo: Él es un Siberakh (pág. 508 del H20). Južné nebezpečnostvo *le rogó a su diosa, Marta Cibelina, que le diera permiso para abandonar sus tierras en busca de su hermana parentela perdida Mikhaleva* (les mostrará una fotografía de aquel entonces), *que vino a trabajar a la Antártida hace años. Los años pasaron para Južné nebezpečnostvo que trataba de conseguir recursos y contactos para ser elegido entre los representantes de su país para ser destinado a esta región. Tanto fue así que Južné nebezpečnostvo acabó olvidando sus lazos con Marta Cibelina, que ahora, y en una tierra tan lejana, no responde a sus plegarias. Les comentará de sus esfuerzos por encontrar a su hermana y por investigar ciertas zonas de la Antártida, un compromiso que ahora se ha vuelto la principal razón de su vida. No quiere defraudar a nadie y da a su hermana por perdido, pues cree que este es un área demasiado salvaje para cualquier Garou sin refugio.*

Tras contar su historia si los jugadores juzgan alguna de sus acciones Južné nebezpečnostvo los terminará echando de su base, poniendo de relieve toda la amabilidad que ha tenido con ellos. Si los jugadores le preguntan sobre cooperación con otros Clanes o naciones Južné nebezpečnostvo será claro en decir que él colabora en el año de AGI (ver esta referencia en la escena **Base Belgrano**) y que es suficiente así. Si los jugadores quieren ayudarle a encontrar a su hermana accederán a una misión secundaria de esta escena. Da por finalizada esta escena cuando los jugadores hayan realizado todo lo anterior con la opción de haberse encontrado o no con Južné nebezpečnostvo. Cuando vuelvan a visitar a Chispa fugaz hacia su siguiente destino, este les comentará que ha recibido una señal del Túmulo, algo ha pasado con Llama glacial.

NOTAS: Si los jugadores no han investigado lo suficiente, deja que descansen unas horas allí “hasta que pase la ventisca”. Si los jugadores beben el kykeon, el vodka y se fuman el cigarrillo deberán realizar una tirada de resistencia a dif. 10 para no acabar sufriendo los efectos negativos del kykeon. Si los jugadores no consumen ninguna sustancia y tampoco juegan al fútbol los terminarán echando por descortesés, se saltarán esta escena. Si los jugadores poseen el trasfondo “**Pura Raza**” podrá no pasar nada si no aceptan las consumiciones o los retos. La influencia sugestionada de las drogas en esta escena nos da poder sobre lo que los jugadores contemplan cambiando sus percepciones, de esta manera creamos un entorno más terrorífico y podemos introducir los estímulos cuando nosotros queramos. Si los jugadores quedan infectados por las Masas Grises, tendrán que acudir a un Túmulo para que les apliquen determinados Dones que les cure, entre medias contemplarán visiones terroríficas de su pasado y tendrán impulsos violentos.

- **Túmulo corrompido:** Si los jugadores desean visitar el Túmulo corrompido, o Colmena (Cascada de Sangre, Antártida) de este Clan tendrán que seguir el rastro que les proporcione el **Espíritu elemental del agua** por la Umbral en la que atravesarán algún atajo (esto podría requerir la ayuda de algún espíritu o la de Chispa fugaz). Al llegar tendrán que enfrentarse a Danzantes de la Espiral Negra (pág. 424 del H20), estos son algunos Garou del Clan de la Base Polo de Inaccessibilidad que han sido corrompidos al realizar el trato con el vampiro y descuidar el Túmulo) se darán cuenta de que es un antiguo Túmulo abandonado y oculto por los propios Garou para espiar a sus vecinos estadounidenses (las Cascadas de Sangre están ciertamente cerca de su base y Túmulo). Tras pasar un rato allí podrán percibir que el espíritu de este Clan ha abandonado el lugar, una tirada de Impulso Primario revelará que ha sido de alguna manera corrompido por el Wurm (pues de la cascada del Túmulo mana un río de Sangre). La misma tirada con dif. 9 podrá revelar que no solo el Túmulo está descuidado, sino que hace días que no pasa nadie por allí. No encontrarán nada más que llame su atención.

- **Mikhaleva:** Si los jugadores insisten en ayudar a Južné nebezpečnostvo con la búsqueda de su hermana Južné nebezpečnostvo les ofrecerá la información que tiene, aunque sin ninguna esperanza. **Un informe de expedición** que explica que Mikhaela visitaría el Domo A, el punto más elevado de la meseta antártica, para realizar unas investigaciones astronómicas desde allí (en realidad, una tirada de Astucia dif. 8 revelará

que uniendo todas las letras del principio de cada párrafo del informe se esconde una palabra secreta “**Gamburtsev**”, una sierra montañosa famosa que descansa bajo la superficie glaciaria no lejos de allí). **Su silbato de viento** (pág. 224 del H20) que encontró en la Base Polo de Inaccessibilidad la primera vez que llegó (se lo regalará a los jugadores si la encuentran). Y **el chaleco rojo** que siempre llevaba, que fue encontrado algo roto en mitad de la nieve lejos del Domo A (realmente el chaleco está cerca de la zona de las montañas Gamburtsev).

Para acceder a esta sierra montañosa los jugadores deberán encontrar un acceso quebrado en el hielo por el que poder pasar (Percepción dif. 8). Una vez dentro verán un tenebroso y amplio paisaje helado, donde tendrán que seguir el rastro de unas hojas empapadas (dif. 9 para verlas) en el suelo (de las que no podrán leer nada, pues han estado largo tiempo empapadas). La oscuridad envolverá gran parte de este páramo, por lo que los jugadores sentirán aquí una profunda desolación. Este rastro estará lleno de peligros que tendrán que superar: Un pequeño tramo sin hielo que tendrán que saltar (dif. 7), el borde de un barranco con una zona especialmente resbaladiza (dif. 7.) y una zona en la que solo podrán pasar en forma de lupo, pues hay que pasar a rastras y es muy pequeña para cruzar (dif. 6 para no acabar atascado). El rastro les guiará a una especie de templo de hielo subterráneo, a unos 50 metros de allí encontrarán rastros de que alguien hizo una pequeña hoguera y una mochila con material básico de supervivencia y de escalada (la mochila de Mikhaleva).

Dentro encontrarán su diario (el color y tamaño de sus hojas coincidirán con las del rastro que encontraron antes) que en resumidas cuentas pondrá que la diosa Marta Cibulina, que según ella había Garou Siberakh que jamás la llegaban a sentir en sus vidas, le había hablado a ella, una vulgar Parentela mediante señales de la naturaleza que le transmitieron que debía visitar estas montañas de la Antártida en secreto para destruir el mal que allí descansaba. Este es el motivo por el que decidió ir sola y por el que no dijo mucho a su hermano Južné nebezpečnostvo. Su último plan consistiría en descansar unas horas para después penetrar en el templo. Si los jugadores entran en el Templo verán marcas de antiguas tribus y sus sellos de identidad grabados en las paredes redactando **La Leyenda de la Antártida** entre símbolos (de la escena **La Umbr Antártica** que pudieron haber escuchado del espíritu ballena. Una tirada de Ocultismo o Rituales dif. 8 revelará significado de estos símbolos, que está a continuación). En las paredes pondrá que no solo Garou participaron en la leyenda, sino Rokea, Aulladores Blancos y varias especies de Mokolé, que habían construido este templo para esconderse del frío y las fuerzas del ser que trataban de esconder al mundo, además de que en el interior del templo descansan sobre la piedra la historia completa de cómo se ató a dicha criatura a la Antártida. El cuerpo de Mikhaleva estará encerrado en un agujero estrecho y resbaladizo del suelo del que es difícil salir sin un material de escalada, que no llevaba en ese momento consigo. Morirá de inanición, pero su cuerpo está bastante bien conservado.

El interior del templo tiene varias cámaras dedicadas a la adoración divina además de zonas de descanso y almacenaje. Una de las cámaras de ritualismo contiene 4 estalagmitas (1 en realidad, las otras 3 han sido arrancadas y no están ahí, las tienen los vampiros) sobre las que están escritas los rituales que ataron a la criatura a la Antártida (que solo un espíritu sabio y antiguo podrá interpretar, aunque sí notarán que son rituales). También encontrarán marcas de arañazos de antiguos conflictos y sangre negra, con un olor como de alquitrán que pertenecen a Garous corrompidos (los Danzantes de la Espiral Negra visitaron este templo en la antigüedad acabando con el Clan). Si has decidido que uno de los jugadores sufra el Defecto Proclive al Harano, puedes hacer que en esta escena sufra un episodio de realidad donde reviva lo que sucedió en el pasado, las paredes de este lugar hablan y corromperán su mente. Los jugadores tarde o temprano tendrán que volver, pues un fuerte viento se filtra hacia el subsuelo anunciando otra ventisca helada amenazando su supervivencia si no se dan prisa en volver.

6 Muerte de Llama glacial

En medio de esa lucha por la justicia, la libertad y el imperio de la voluntad del pueblo, sepamos unirnos para construir una sociedad más justa, donde el hombre no sea lobo del hombre, sino su hermano. (Rodolfo Walsh, periodista argentino 1927-1977)

Cuando los jugadores regresen a Macizo Vinson Murmullo gurú les contará que *Llama glacial ha desaparecido. Onda expansiva, que está en Belgrano, no ha conseguido dar con él allí, alguien lo ha atrapado en la oscuridad.* Los jugadores tendrán que utilizar el Cordón intacto para utilizar alguno de sus poderes para tratar de contactar con él de alguna manera (si no lo hacen, el efecto se producirá sin más de todos modos porque lo que no sabrán es que este objeto lo ha maldecido el Wyrn sin que ellos lo percibieran durante su visita a la Base Polo de Inaccessibilidad provocando que la mente de Llama sea intercambiada por el del jugador que porta el cordón, poniendo en peligro a ambos en cualquier momento).

Este jugador de pronto notará cómo unos lazos le atan las manos y pies y caerá al suelo. La sensación se irá manifestando poco a poco. Este jugador de pronto será el mismo Llama glacial, no poseerá sus dones, ni sus habilidades, solo notará mermados sus Atributos Físicos, pues Llama glacial es ya mayor. Este jugador, bajo la forma de Llama glacial, aparecerá de pronto en una habitación con cajas de material de pesca, recambios de barco y material de caza atado de pies y manos. El jugador se encontrará con varios obstáculos en su camino que tendrá que superar tratando de hacer el menos ruido posible, contará con los dones y características de su propia ficha, no los de Llama glacial. Cuando haya superado estos obstáculos el jugador volverá a su cuerpo original, y también lo hará la consciencia de Llama glacial.

-Desatarse las manos y pies. El jugador puede utilizar sus propias habilidades para desatarse o buscar entre las cajas material cortante (dentro de algunas de ellas hay arpones y material afilado de caza).
-En el pasillo hay varias personas hablando. Estas personas son Ghouls, trátalos como Fomori. El jugador deberá pasar desapercibido o enfrentarse a los dos, que, sin duda, tratarán de retener al jugador.
-En la planta alta el frío es inmenso y salir será peligroso, tendrá que encontrar en la sala de mandos de la segunda planta una linterna, un buen abrigo, quizá algo de provisiones, material de supervivencia y quizá algún arma. Al dirigirse a la salida, el jugador observará un inmenso paraje nocturno de un cráter volcánico (El Monte Sidley). Alguien golpeará al jugador en la nuca con una tubería dejándolo de nuevo inconsciente.

Mientras tanto, el verdadero Llama glacial aparecerá en el cuerpo del jugador y compartirá con el resto de jugadores y personajes presentes su experiencia de que, *en la oscuridad estaba de vuelta a la Base Belgrano acompañado por otros lobos en busca de alguna pista nueva escuchó que alguien le acechaba y trató de descubrir quién o qué era y como no vio nada se apuró a volver al camino, pero no le dio tiempo, ya le habían cogido. Tenían pieles frías y unos rostros pálidos. Mucho me temo que con la oscuridad viene la muerte y la sangre...* (sugiere que son vampiros).

El jugador vuelve en sí y al ofrecer información sobre el sitio en el que se encontraba Murmullo gurú exclamará que se trata del Monte Sidley, el volcán más alto de la Antártida. Murmullo gurú les dirá que *ese brazalete está maldito, no hay que dejar que la corrupción del Wyrn se adentre más en el Túmulo, el parto de Elsa corromperá las almas de la manada, hay que destruirlo*. Murmullo gurú extiende su mano para recibir del jugador el brazalete y realiza un ritual sobre él que lo termina destruyendo. Chispa fugaz y los demás querrán ir de inmediato, pero Murmullo gurú interviene y exclama que no puede mandar a todos, pues dejarían desprotegido el Túmulo. Mandará a los jugadores con Chispa fugaz a que echen un vistazo explorando la zona, pero sin llevar a cabo riesgos, pues muchos Garou no han vuelto de la expedición que están a punto de realizar. Chispa fugaz los llevará y esperará en la nave hasta que estos vuelvan.

NOTAS: Si quieres subir la dificultad de esta misión, haz que el cuerpo de Llama glacial sufra varias heridas que le hagan restar algún dado en sus habilidades (puede recuperarse de estas heridas con algún remiendo del despacho). Si lo deseas puedes envolver esta escena en la [canción principal del "cuento de la criada"](#), pondrá en tensión al jugador y hará la escena más interesante.

7 Terra nullius y Monte Sidley

La vida era para él un territorio fascinante; un coto de caza mayor cuyo derecho a transitarlo estaba reservado a unos pocos audaces: a los dispuestos a correr el riesgo y pagar el precio, cuando tocara, sin rechistar...Para falcó, palabras como patria, amor o futuro no tenían ningún sentido. Era un hombre del momento, entrenado para serlo. Un lobo en la sombra. Ávido y peligroso. (Arturo Pérez Reverte, Falcó)

Chispa fugaz atravesará la Umbra en su nave junto a los jugadores hacia el Monte Sidley. Dejándoles por los alrededores. Al poco de volver de la Umbra los jugadores se encontrarán en medio de la nada, sus instintos les dirán qué rumbo tomar. Trata de envolver este sitio en un halo de misterio e inseguridad puede que grandes colinas tapen lo que hay tras ellas o se escuchen sonidos de animales extraños entre ellas.

A lo lejos los jugadores podrán escuchar, y quizá ver, grupos de pingüinos pelacho y emperador descansando pacíficamente en la zona. No muy lejos de allí encontrarán una figura nocturna bastante grande. Este es Velsignet av himmelen (Zafir eye lo ha mandado solo a él para no arriesgar más Garou). Velsignet av himmelen confesará que está buscando a unos Garou desaparecidos (Zafir eye los mandó a proteger la zona y aún no han vuelto). Velsignet av himmelen hará saber a los jugadores que *de todas formas Zafir eye nunca manda Fianna a las regiones de Terra nullius, las manadas de Camada de Fenris son los únicos que se encargan de esto. Cree que empieza a prescindir de ellos y a tratarlos injustamente*. Si los jugadores informaron en su momento de lo que pasó con Quernertoq Siku, entonces Velsignet av himmelen agregará *"encima somos muchos menos por culpa de esos traicioneros perros Wendigo"* si los

jugadores jamás informaron de ello dirá “*encima somos muchos menos porque los Wendigo llevan días sin aparecer por el Túmulo*”. Los jugadores en algún momento tendrán que dejar de conversar y continuar su búsqueda, aunque Velsignet av himmelen les acompañará.

Por el camino los jugadores se encuentran un colmillo del tamaño de brazo entre la nieve con un texto antiguo tallado en él, Velsignet cree que podría tratarse de alguna de las focas o morsas de la zona. Si se lo muestran a Murmullo gurú, descubrirán que es un colmillo de Khara, un hombre diente de sable (pág.248 de la versión H20 de Razas Cambiantes). Murmullo gurú les dirá que en su infancia su abuelo le contaba que visitaban Tierra del Fuego discretamente en la noche, advirtiéndolo y ayudando a los Garou del avance del hombre, pero que nadie ha visto uno con vida en años, no será capaz de descifrar el contenido del mensaje (si los hombres lobo tienen algún recurso para descifrar el mensaje leerán “el último”, refiriéndose probablemente a que este espécimen jamás encontraría a un igual y creería ser él mismo el último de su especie).

Más adelante se encontrarán a un Rokea desnudo en forma homínida. Si los jugadores le preguntan que qué hace aquí. Este Rokea les cuenta que *el Monte Sidley fue un refugio que perteneció a su gente y que era un lugar de gran poder. La base umbral del volcán está conectada a uno de los lugares más profundos de la Antártida umbral, desde el que él realizaba rituales con un compañero para proteger a todos del Qyrl*. Este Rokea se dirigirá ahora a Velsignet: *Prometisteis que estas tierras estaban seguras, que ayudaríais a protegerlas, que los nuestros estarían a salvo. Fui un necio, jamás debimos confiar nuestras vidas a unos caminantes del polvo, sois todos iguales* (una tirada de Ocultismo revelará que es cómo llaman a los habitantes del “No-Mar” de manera despectiva). Velsignet av himmelen contestará al Rokea que *ellos no han roto esa promesa, que han sido ellos terminando con los Garou de su Clan*. El Rokea niega esto último con todo su honor, casi entrando en Frenesí y se marchará mientras dice “*no valéis la pena*”. Velsignet av himmelen dirá a los jugadores que *es cierto que ellos habían pactado con los Rokea que se asegurarían de que otras naciones o Garou interferirían en la región siempre y cuando compartieran sus tierras, pero algunos Camada de Fenris han desaparecido en el proceso y por eso ya no hay pacto que valga*.

- (en este momento puedes introducir si lo deseas la misión secundaria **Pingüino**).

Velsignet av himmelen indicará a los jugadores que el Monte Sidley debería estar ya donde están. Los jugadores notarán la energía del Túmulo, pero no verán el cráter. Un acceso umbral revelará que el Túmulo está protegido por alguna especie de magia Wyrn (los conocedores de Vampiro pueden deducir que se trata de alguna artimaña Tremere). Velsignet av himmelen les dice a los jugadores de acompañarles a su Clan como prueba de su encuentro con el Rokea y lo que han percibido (Chispa fugaz se sentirá incomodo con la idea de llevar a Velsignet av himmelen en su nave, pero terminará accediendo). Si los jugadores quieren tratar de acceder al Túmulo Velsignet av himmelen insistirá en que no es buena idea y no tienen recursos, forzará a los jugadores a marcharse.

NOTAS: Si has decidido que uno de los jugadores sufra el Defecto Proclive al Harano, puedes hacer que en esta escena se dirija al interior del campo de luz y sea el único de ellos capaz de atravesarlo, esto eliminará a este jugador de esta trama de Hombre Lobo, pues se acabará de volver un Danzante de la Espiral Negra. Un Rokea llama a los habitantes del No-Mar despectivamente = caminante del polvo; bajomar = fondo marino; Alma de Mar = la Umbral; Sangre de la luna = Plata; Gruta =Túmulo submarino; Bálsamo de Sobremar = la luna; Entremedio = Rokea que viaja más por la tierra que por el mar (son odiados); Pueden mandar y recibir tenues pulsos eléctricos que viajan a 800m en mar y 15m a tierra; La mayoría no suelen aprender idiomas humanos; La plata les afecta como a los hombres lobo.

- **Pingüino:** Si has decidido introducir la escena Changeling (pág 458 del H20). Haz que los jugadores entren en el grupo de pingüinos antes descrito en busca de uno que esté cantando una melodía demasiado bien entonada para ser de un animal. Este pingüino será albino y es el Changeling. Les gastará bromas, robándoles algo importante sin que se den cuenta con una de sus artimañas mágicas si se acercan a él. Correrá colocándose tras otros pingüinos tratando de confundir a los jugadores. Cuando lo sigan este les llevará a una cueva grande y dejando caer lo que quiera que les haya robado. En esta cueva, una tirada de Percepción de dif. 7/8 revelará a los jugadores más de mil raíces de “claveles antárticos”. Si deciden seguirle el juego a este pingüino (una tirada de Impulso Primario dif. 6 les revelaría que imitando sus sonidos, pasos y acciones lo harán sentirse más cómodo con ellos), este les contará *que varios seres sin apenas ropa y totalmente pálidos han visitado estas cuevas* (refiriéndose a los vampiros ocultos en la escena **Base Polo de Inaccessibilidad**), luego se marchará o desaparecerá. Los jugadores deberán recordar lo que dijo Murmullo gurú con respecto a ello en la escena **Macizo Vinson** de que, *bien usadas, podrían servir para proteger la piel del extremo sol del verano* (quizá consigan deducir que pueda haber sido utilizado en algún

ritual vampírico con alguna función protectora, como realmente sucede, pues los vampiros de esta historia utilizan esta flor en sus rituales para proteger a sus Ghouls y levantar protecciones en rituales de sangre).

8 De vuelta a Finger Mountain

Se dice que en toda manada de lobos hay un perro al que la loba mata, porque si lo deja vivir al crecer devoraría a los demás cachorros. Dad un rostro humano a este perro hijo de loba y tendréis el retrato de aquel hombre. (Victor Hugo, los miserables)

Los jugadores llegarán a Finger Mountain y Chispa fugaz volverá a Belgrano (los jugadores pueden volver a casa usando el puente lunar). De camino a la entrada del Túmulo. **Quernertoq Siku** (Wendigo) los parará para decirles que se arrepiente de las decisiones que ha tomado y que no quiere unirse a los chupasangres. Quiere acabar con ellos porque ha descubierto que a su amigo se lo han llevado las sanguijuelas e incita a los jugadores a que lo acompañen a pesar de que el líder de Clan ha dicho que no. Intervengan los jugadores o no, Velsignet av himmelen se dirigirá a Quernertoq Siku: *¿y por qué deberíamos confiar en ti? Tú y los tuyos habéis traicionado la confianza de nuestro líder, jamás confiaremos en vosotros, sal de aquí antes de que parta tu cabeza.*

Quernertoq Siku tiritando le pedirá a Velsignet av himmelen una oportunidad. Los jugadores serán los que tengan la última palabra en cuanto a lo que suceda. Pase lo que pase, los jugadores entrarán en el Túmulo con Velsignet av himmelen, que explicará a Zafir eye en su tipi lo que le ha sucedido utilizando a los jugadores como muestra de fe de lo que dice. Zafir eye dará un discurso a todo el Clan:

Discurso de Zafir eye: *Han sido largas noches para los nuestros. Los chupasangres han atravesado nuestras fronteras y con ellos han traído la devastación, pero tengo ante mí al mayor Clan de todo el continente, antárticos que, ante mis ojos, me han demostrado que son capaces de sobrevivir, mejor que cualquiera de esas sanguijuelas que temen el fuego y el sol. El frío estará de su parte, pero el calor está de la nuestra. Alzaremos una alianza entre estados. Los lobos del este han corrompido sus almas al poder y la vanagloria. Los Wendigo han sucumbido al poder de la noche. Pero estar separados nos ha hecho distraernos de la realidad, el enemigo está ahí fuera, apropiándose de nuestros Túmulos, de nuestros hogares, y acabando con nuestros amigos y nuestras familias. Aullad conmigo, hermanos, porque esta larga noche será recordada.*

Cuando Zafir eye haya terminado su discurso Quernertoq Siku aparecerá enloquecido en el Túmulo con varias granadas en la boca y parte de su cuerpo corrupto por el Wyrm. Soltará todas las granadas y lanzará un aullido de pena ante todos los allí presentes, que correrán en todas direcciones.

9 De vuelta a Macizo Vinson

Cuando un líder muere por el diente de un lobo, el vencedor lidera la manada. Cuando un líder muere por el diente del destino, se convoca la Ordalía, porque solo pueden liderar los más ágiles y fuertes (Annette Curtis Klause, Blood and Chocolate)

Los jugadores se despertarán en el Macizo Vinson, recuperándose del impacto de las granadas, que, por suerte, han conseguido esquivar (al menos parcialmente, a criterio del narrador), aunque les provocó un desmayo colosal. Murmullo gurú estará allí hablando con el Clan sobre futuros planes para cooperar con Zafir eye, que, por fin ha entrado en razón. Pero, antes que nada, quiere realizar el “Rito de la Manada Leal” (pág. 215 del H20) para afrontar esta nueva amenaza, en la que necesitará la ayuda de todos los que se quieran comprometerse hasta el fondo.

Tras el ritual, los jugadores podrán percibir la aurora austral formándose en el cielo, estos son los espíritus del cielo que visitan de nuevo sus frías tierras. Según Murmullo gurú: *los espíritus se manifiestan esta noche sobre las Tierras nullius para conceder fuerza a nuestros destinos.*

Esto podría marcar el final de la aventura. Si los jugadores han realizado las misiones secundarias de **Mikhaleva** podrán deducir además que los vampiros tratan de invocar una fuerza oculta en la Antártida y que poseen los antiguos rituales que rescataron del templo de las montañas Gamburtsev. Si no lo han averiguado se llevarán una gran sorpresa en la batalla venidera. Por último, piensa si en la siguiente aventura podría haber presentes más variedades de Tribus o Fera que llegan como parte de un nuevo llamamiento en la lucha contra el Wyrm o la expansión de territorios.

FICHA DE APOYO

Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Ten en cuenta que algunos de los siguientes nombres de Garou no tienen su equivalente humano, estos han de ser inventados. Además, has de saber que todos los Garou se comunican entre ellos en inglés salvo dentro de sus Clanes, donde acostumbran a hablar en sus idiomas. Dentro de estas manadas hay muy pocos miembros parentela (puesto que están en mitad de expediciones extranjeras), pero sí varios lobos secundarios que hacen labores de guardianes o personal militar.

Clan Argentino-Chile/ Base Belgrano (base de trabajo con humanos)/ Macizo Vinson (Título):

2 Defensores del Hombre (Moradores del cristal): **Onda expansiva** (lleva toda su vida realizando misiones en la Antártida, conoce sus costas, es simpático, generoso y precavido, es el Parentela de Chispa fugaz) y **Chispa fugaz** (lleva toda su vida realizando misiones en la Antártida, paciente, pacífico y serio).
2 Uktena: **Llama glacial** (frecuenta viajes a la Antártida, de Tierra del Fuego, precavido, espiritual...) y **Murmullo gurú (Hernán Pujato)** [líder, comandante]. Representa los intereses de Argentina en la Antártida, atrevido, sociable...).

Clan Estadounidense-Noruego/ Base McMurdo- Maudheim (base de trabajo con humanos)/ Finger Mountain (Título):

1 Fianna: **Zafir eye** (Ojo Zarifo, en inglés. **Finn Ronne** [líder, comandante]. Representa los intereses de EE.UU. pero coopera con Noruega. Habla español y noruego. Echa de menos a los suyos en EEUU).
1 Camada de Fenris: **Velsignet av himmelen** (Bendecido por los cielos, en noruego. **Gastón de Gerlache** (de origen Belga, pero Representa los intereses de Noruega. Colaborador, temerario, sabio del grupo).
1 Wendigo: **Quernertoq Siku** (Hielo negro, en Inuit. Desobediente, huidizo, inseguro. Admira y trabaja en secreto para Juzne).

Clan Ruso-Soviético/ Base Polo de Inaccessibilidad (base de trabajo con humanos)/ Cascada de sangre (Título corrompido):

1 Colmillo Plateado: **Južné /yuzne/ nebezpečnostvo** (peligro del sur, eslovaco [líder, comandante]. **Aleksei Tryoshnikov**. Representa los intereses de Rusia y los países soviéticos).
1 Furia Negra: **Dühsomj /dítsoni/** (Sed de rabia, en húngaro. Ritualista, sabia del grupo, sádica).

Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos. Temperaturas extremas pág. 259 del H20; Pilotos Umbrales, pág. 501 del H20; Asfixia y ahogamiento pág. 257 del H20; Ritual de La Larga Vigilia, pág. 208 del H20; Periferia, pág. 311 del H20; Harano, pág. 69 del H20; Proclive al Harano, pág. 484 del H20; Viajes más lejanos: Trochas de luz lunar, pág. 320 del H20; Espíritu Albastros = semejante al cuco, pág. 376 del H20; Espíritu Ballena = Tótem de sabiduría, semejante al Uktena, pág. 376 del H20; Elemental del agua, pág.370 del H20; Incarna Maeljin, pág. 14 de El Libro del Wyrn versión H20; Sendero de la Guerra, pág. 504 del H20; Caídas, pág. 258 del H20; Changeling, pág. 458 del H20; Sentido de la Tríada pág. 437 del H20; Alucinógenos, Venenos y Drogas, pág. 259 del H20; Rito de Renuncia, pág. 214 del H20; Perdiciones, pág. 439 del H20; Masas Grises, pág. 444 del H20; Wakshaani, Toxinas, pág 448 del H20; Vampiro, pág. 453 del H20; Danzantes de la Espiral Negra, pág. 424 del H20; Logia del Sol de Colmillo Plateado, pág. 494 del H20; Casa del Clan de la Luna Creciente del Colmillo Plateado, pág. 494 del H20; Siberakh, pág. 508 del H20; Silbato de viento, pág. 224 del H20; Hombre Diente de Sable, pág.248 de Razas Cambiantes, versión H20; Rito de la Manada Leal, pág. 215 del H20.

DATOS DE LA AVENTURA:

- Si quieres unir esta campaña con la de Argentina recomendamos utilizar el campo “Sociedad de Nidhogg” de los Señores de la Sombra (pág. 503) para una posible alianza con los vampiros.
- Al ser los nombres de muchos de los lobos complicados de pronunciar, recomendamos llamar a algunos de ellos únicamente por su primer nombre.
- Recomendamos las BSO de algunas series y videojuegos: Metro 2033 (videojuego); Dishonored (videojuego); Wolfenstein (videojuego).
- Si los jugadores hacen esfuerzos por acabar con el mal de la Base del Polo de Inaccessibilidad y del Título de este Clan por su cuenta al final de esta historia podrías hacer que el Clan recuperara su viejo Título sin terminar de corromperse al Wyrn cooperando hasta cierto punto con el Clan Macizo Vinson.
- La Tierra de Marie Byrd no ha sido, de hecho, reclamada por ningún país (es Terra nullius). Fue descubierta realmente por este almirante, que, según algunas teorías históricas cuentan, descubrió un mundo en el interior de la Tierra (es por esto que nos gustó diseñarlo como un Changeling). Describe todos los detalles sobre este viaje en un supuesto libro publicado titulado “El mayor descubrimiento

geográfico de la historia hecho por el almirante Richard E. Bird en la tierra misteriosa más allá de los polos. El origen real de los patillos volantes”.

-No tengas miedo de presentar ciertos clichés. Los personajes que representan naciones como EEUU o Australia pueden presentar una actitud orgullosa, controladora o ambiciosa. Del mismo modo Rusia y los países soviéticos podrían tener actitudes más distantes y estrategias más confusas o rebuscadas para los jugadores. En cualquier caso, puedes hacer que ambas naciones hayan realizado expediciones o misiones que podrían resultar sospechosas para el resto de naciones.

-Se perciba o no en el mapa, las bases Belgrano I y II están muy cerca. La nombrada en esta aventura es la primera de ellas, la segunda se construiría más tarde.

-El Monte Sidler es de hecho el volcán más alto de la Antártida, así como la Base Polo de Inaccesibilidad es la base más alejada de la costa de todo el continente y se sabe que está abandonada.

-El clavel antártico de hecho, según investigaciones, protege del sol y es la única flor de la Antártida.

-Si crees que por alguna razón los jugadores avanzan rápido o buscan más acción bélica, puedes hacer que cuando visiten la Base McMurdo o Belgrano los jugadores avisten grandes embarcaciones de cazadores de ballenas que deberán destruir (también puedes hacer que un Rokea les pida para confiar en los jugadores esta tarea).

-Hemos tratado de no incluir demasiadas especies no pertinentes de Fera, de este modo los jugadores disfrutarán siendo “los únicos” de esta especie en estos parajes si deciden usar Fera en esto.

-Usa las fotos de los Ski de motor, los tractores antárticos y los helicron para enriquecer el entorno.

-Las fotos y los personaje de Hernán Pujato, Finn Ronne, Gastón de Gerlache y Aleksei Tryoshnikov son verídicas. Algunos de ellos posaron casualmente con perros, lo que ofrece una ambientación más verídica.

-La Antártida aún está demasiado despoblada y sus mitos son desconocidos. Si quieres haz que los jugadores se topen con cualquier cosa que se te ocurra que se pueda encontrar en un entorno así. Es realmente un continente grande, así que siéntete libre para incluir Clanes, Feras o inventar mitos.

-El “Somniosus microcephalus” es el tiburón natural de los mares de la Antártida, tiene una apariencia terrorífica, muy similar a la foto que hemos elegido para nuestros Rokea en el apartado de fotos de apoyo.

-Si quieres realizar una continuación de esta aventura en la siguiente los jugadores podrían ser reclamados por los Garou (si quieren jugar a Hombre Lobo) o por los Vástagos (si quieren jugar a Vampiro) y empezarán tras las bajas por la batalla entre Hombres Lobo y Vampiros que habría tenido lugar en Terra nullius. Puedes hacer que esta criatura de la que se habla sea el Qyrl, un monstruo de tentáculos negros.

-No introducimos fotos del **Erebus Ice Tongue, Macizo Vinson o la Barrera de Hielo de Filchner.**

Tampoco hemos introducido fotos de los espíritus del Caos, la Tejedora o algunos del Wyrn.

-Recuerda que en todo momento menos en las dos primeras escenas, los jugadores sufrirán temperaturas bajo cero un tanto peligrosas si no llevan el suficiente abrigo, además de la nocturnidad perpetua del resto de escenas. Los Túmulos y sus Clanes tienen el mismo nombre. El Clan Ruso olvidó su nombre de Clan.

-No hemos querido ahondar más sobre la operación **Highjump**, el narrador puede incluir cualquier dato interesante que enriquezca la historia. En esta aventura ha sido una actividad estadounidense sospechosa.

-El H20 está lleno de criaturas del Wyrn, Kaos y Tejedora, siéntete libre para cambiarlas o incluirlas.

Enlaces útiles para esta época

-Bases disponibles y activas según países en esta época: **Argentinas** (Estación Oscadas; Estación San Martín; Estación Carlini; Base Esperanza; Estación Decepción; Estación Melchior; Estación Brown; Estación Petrel; Estación Cámara; Estación Primavera; Base Ballvé; Base Gurruchaga) **Estadounidenses** (Base Amundsen-Scott; Bases Little America I-V; Estación científica Ellworth); **Neozelandesas** (Base Scott; Base Hallett;); **Australianas** (Base Davis; Base Mawson; Estación meteorológica automática Isla Lewis; Base Wilkes; Base S2); **Noruegas** (Base Noruega); **Japonesas** (Base Showa); **Británicas** (Base Signy; Base A; Base E; Base Y; Base F; Base W; Base V; Base B; Base G; Base N; Base O; Base Isla Barry); **Soviéticas** (Base Mirmi; Base Piónerskaya; Base Komsomólskaya; Base Sóvetskaya; Base Oasis).

EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:

Todos los Clanes presentes en esta historia menos los que antes estaban en Terra nullius han querido apropiarse de las últimas zonas de la Antártida, Terra nullius:

El Clan estadounidense de Fianna (Finn Ronne), Camada de Fenris y Wendigo de Zafir eye lo tienen bastante claro, han apodado estas tierras con un nuevo nombre que han elegido “Marie Byrd Lands” y han optado por realizar tratos con los cambiantes Rokea de la zona proporcionándoles complejos materiales y recursos subacuáticos y para la superficie (alimento, armamento y tecnología) para que estos pudieran desarrollarse como especie, a cambio de poseer derechos y pactos sobre este territorio además de proteger

sus territorios de la influencia de otras tribus y naciones. Además, la nación británica se ha enterado de que los argentinos reciben más recursos para sus expediciones y ha pedido a Finn, que, en secreto, provoque un accidente.

Por otro lado, el Clan de Furias negras y Colmillo Plateado de Južné nebezpečnostvo han visto las operaciones Highjump y al poseer menos recursos que sus compañeros estadounidenses, han optado por aliarse con una fuente del Wyrn que ya se había asentado en la Antártida, aunque no tenía demasiada influencia sobre ella, los vampiros. Pactando con ellos protegerlos en los meses de sol a cambio de terminar con los Rokea y hombres lobo del Clan estadounidense. Este pacto ha provocado que este Clan ruso olvide sus raíces y abandone su Túmulo además de sus relaciones pacíficas con los espíritus y Tótems del Túmulo, que ahora se ha corrompido. Algunos Wendigo, que solo desean aliarse con el mejor postor, han descubierto los planes de Južné nebezpečnostvo y han decidido realizar rituales para ofrecerles su lealtad a él.

Por último, Murmullo gurú ha optado por aliarse con los espíritus de la zona para que estos le informen sobre extraños sucesos. Poseen muy pocos recursos para el avance científico y aún menos para asegurar sus territorios, de este modo han solicitado algo de apoyo del exterior (los jugadores).

La realidad es que los Rokea no son cambiantes con una organización clara, de hecho, es más bien dispersa. Esto hace que muchos de ellos hayan escogido 3 opciones: aliarse con Zafir eye manteniendo su Túmulo en Terra nullius, investigar por su cuenta sucesos relacionados con los nuevos Garou que se han asentado en el continente, o abandonar la zona para siempre. Además, los vampiros ocultos han terminado de apropiarse de Terra nullius, terminando con muchos de los hombres lobo y humanos liderados por Zafir eye y los Rokea de la zona (que esconden en una plantación en la Base Polo de Inaccessibilidad), apropiándose incluso del principal Túmulo de estos Rokea, refugio donde asentarán su principal base.

CARTAS CONFIDENCIALES DEL TELÉGRAFO (trasfondo de Contacto):

Recomiendo para el que vaya a narrar esta aventura y quiera ofrecer pistas a través del Tráfico "Contactos" que este jugador tenga un contacto que también hayan mandado a la Antártida, un humano que a través de un telégrafo mande señales desde otro lado de la Antártida y que pueda leer cada cierto tiempo porque el telégrafo le proporcione estos mensajes de manera privada:

1ª Ya veo que te han mandado a Belgrano, es un placer saber que no estamos solos en este puto continente de mierda. Espero que te paguen más que a mí, aquí soy el encargado de medir las temperaturas, uno de los peores trabajos que te pueden mandar, siempre te eres consciente de la temperatura que hace, un asco. Espero no verte por aquí, aquí los recursos son mínimos y el espacio limitado. Ándate con ojo con los estadounidenses, el otro día vimos como uno de sus rompehielos cruzaba no lejos de la Base Esperanza patrullando y vigilando. Fue extraño, ese día las mareas estaban más altas y juraría haber visto algo en el mar que los perseguía. Nos han pedido a todos que nos mantengamos al margen de sus movimientos, pero 2 de nosotros salieron ayer a ver qué ocultaban, ya te contaré.

(Esta pista es para que los jugadores se percaten más adelante de que los estadounidenses en el juego no son de fiar)

2ª ¿Qué hay de nuevo? Solo quería contarte que los 2 compañeros volvieron ya hoy con algunos documentos que encontraron por los suelos, tuvieron que avanzar varios kilómetros tratando de no ser descubiertos. Uno de ellos jura haber visto a los estadounidenses cavando en varias cuevas con material de minería tirando vertidos al mar. Llevan días diciéndonos que debemos respetar el ecosistema ¿Qué se creen que están haciendo? Se supone que estamos juntos en esto por el AGI. Llevo dos semanas haciendo ejercicio como un loco ¿Cómo haces tú para mantenerte caliente?

(Esta pista es para enfatizar lo mismo que antes pero incluyendo la información de por qué están enfadados los Rokea en la historia)

3ª Ya por fin me van a trasladar de vuelta a Argentina. Espero que a ti también pronto. Desgraciadamente no por el motivo que esperaba. Han pillado a mis compañeros con los documentos que te conté el otro día y se han metido en algún lío internacional. Poco más te puedo decir, quedarse aquí es un suicidio ahora, al menos hemos destapado la verdad, asegúrate de mandar esta ubicación a tus superiores, que se enteren de una vez de lo que está pasando por aquí. (En esta carta hay unos números, que indican una ubicación)

FOTOS PARA LA TRAMA



Murmullo gurú
Hernán Pujato



Elsa Pujato



Llama glacial



Chispa fugaz



Onda expansiva



Norberto Falcone



Quernertoq
Siku

Velsignet av
himmelen
Gastón de
Gerlache



Zafir eye
Finn Ronne



Južné
nebezpečnostvo
Aleksei
Tryoshnikov



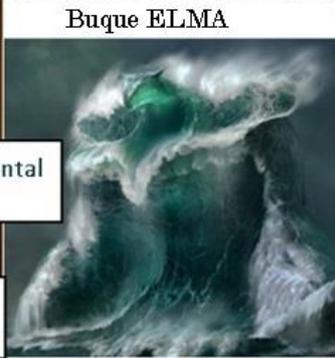
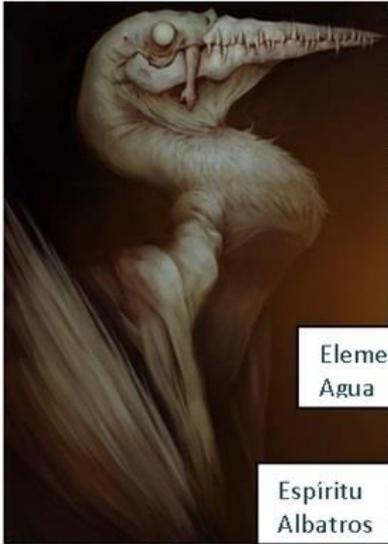
Lars
Dittrich



Ghoul
Fomori

Dühszomj





Elemental
Agua

Espiritu
Albatros

Buque ELMA

Nave umbral

Rokea
antártico



Espiritu Ballena

Puente lunar

Cementerio Ballenas



Templo del Clan Amargas Almas Perdidas

Mikhaleva

Changeling

Incarna
Maelji

Herbolario corrompido



Cascadas de sangre



Finger Mountain



Monte Sidley



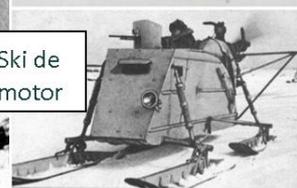
Base Belgrano I



Helicron



Ski de motor



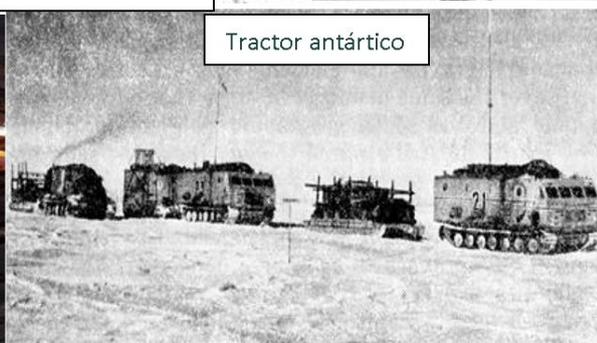
Base Polo de Inaccesibilidad



Base Mcmurdo



Tractor antártico



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