

La más profunda de las heridas

Una historia de Hombre Lobo: El Apocalipsis

Autor: Chris Gunning
Diseño: Juhana Pettersson
Producción: Kevin Schluter
Diseño gráfico: Sarah Robinson
Edición: Stephanie Cohen
Lectura de corrección: Zack Schwartz

Equipo principal de Mundo de Tinieblas

Vicepresidente, Mundo de Tinieblas: Sean Greaney

Dirección artística: Tomas Arfert

Edición: Karim Muammar

Dirección de comunidad: Martyna “Outstar” Zych

Dirección de marketing: Jason Carl

Dirección empresarial: Dhaunae De Vir

Dirección de licencia: Nikola Filipov

Paradox Interactive®, Werewolf: The Apocalypse®, World of Darkness®, Copyright 2023 Paradox Interactive AB (publ). Todos los derechos reservados. Para más información, visita www.worldofdarkness.com

© 2023 Renegade Game Studios. Todos los derechos reservados.

Presidente y publicista: Scott Gaeta

Vicepresidente de ventas: Andrew Lupp

Coordinación: Robyn Gaeta

Dirección de operaciones: Leisha Cummins

Dirección asociada: Katie Gjesdahl

Asesoría de ventas: Sophia Gambill

Comercio online: Nick Medinger

Dirección de marketing: Jordan Gaeta

Asesoría de marketing: Anaïs Morgan

Jefe de producción de juegos de cartas y de mesa: Dan Bojanowski

Asesoría de producción de juegos de cartas y de mesa: Kane Klenko

Producción de juegos de rol: Kevin Schluter

Asesoría de producción de juegos de rol: Ben Heisler

Jefa de diseño de Mundo de Tinieblas: Juhana Pettersson

Jefe de diseño de juegos: Matt Hyra

Diseñadores de juego: Dan Blanchett & Christopher Chung

Dirección de diseño visual: Anita Osburn

Dirección creativa de juegos: Jeanne Torres

Dirección creativa de juegos de rol: Sarah Robinson

Producción creativa: Noelle Lopez & Gordon Tucker

Dirección de atención al cliente: Jenni Janikowski

Servicio de atención al cliente: Bethany Bauthues

Asesoría financiera: Madeline Minervini

RENEGADE GAME STUDIOS

Este libro utiliza temas sobrenaturales para escenarios y personajes. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y son utilizados sólo con el propósito de entretenimiento. Este libro contiene temas maduros. Se aconseja discreción al lector.

Creadores de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**: Sam Chupp, Andrew Greenberg, Wes Harris, Robert Hatch, Geoff Pass, Mark Rein•Hagen, William Spencer-Hale, Rich Thomas, Josh Timbrook, Stewart Wieck, Travis L. Williams, Samuel Witt

Reglas basadas en **Vampiro: La Mascarada 5ª edición** por Martin Ericsson, Karim Muammar, and Kenneth Hite

Índice de contenidos

Lo que ha ocurrido antes

La división

El regreso
El secuestro

Capítulo Uno: Los pecados de la historia

Punto Uno (Provocar el incidente): La escena del crimen
Punto Dos: La Asamblea
Sigüientes pasos
Complicación: El Culto se enfrenta al Clan
Las consecuencias de la inacción

Capítulo Dos: Encontrar tres partes

Punto Tres: Explorar el almacén
Complicación: La aparición de Pulmón Negro

Capítulo Tres: La cara fea de la historia

Punto Cuatro: La amenaza al corazón del Túmulo
Resolución final: Garras en el Túmulo
Complicación: Elegante y Cerbero
Resolución sin combate
Desenlace
El futuro

Apéndice: El Túmulo de la Piedra Quebrada

Personajes
Pulmón Negro (también Claude Moreau, o “El dragón oscuro”)
Comemariaposas
Los tres espíritus de la sinfonía
Draug (Eli Markkanen)
El Barón/Yermo
Tres Trozos de Verdad (Janos Saaros)
Roja-en-el-Viento (Vanessa Gomes)

Introducción: La más profunda de las heridas

El Culto de Fenris representa uno de los mayores fracasos de los Garou en estos tiempos de Apocalipsis. Cuando todas las tribus de hombres lobo deberían colaborar juntas para salvar lo que se pueda, los Fenrir han sucumbido al Hauglosk, perdiendo la perspectiva de cómo derrotar mejor al enemigo. O incluso oponerse. Para el Culto de Fenris la violencia extrema es la única respuesta. No hay equidistancia, y todos deben estar a favor de Gaia o contra ella. No existen víctimas inocentes. La caída de los Fenrir en un fanatismo violento no ocurrió de la noche a la mañana. Fue una reacción a las progresivas circunstancias desesperadas a las que se enfrentan todos los guerreros de Gaia. A menudo, para manadas o clanes específicos del culto de Fenris, una tragedia o pérdida local los motivaba a seguir la visión extremista que se extendía por la tribu.

Esa pérdida es la semilla de la historia de "La más profunda de las heridas." Existen elementos en esta historia que aparecen en la historia "No importa el tamaño" del manual básico de Hombre Lobo, 5ª edición. Los jugadores que hayan jugado esa historia pueden disfrutar de las conexiones entre ambas.

Advertencia de contenido

Hombre Lobo: El Apocalipsis es un juego de rol sobre horror espiritual y medioambiental. Temas de violencia gráfica, y corrupción medioambiental y social, así como criaturas monstruosas y grotescas forman parte de la experiencia.

*“La más profunda de las heridas” es una historia diseñada para mostrar muchos de los elementos del escenario de **Hombre Lobo** que lo hacen diferente de otros juegos de rol. En especial, esta historia muestra el Culto de Fenris y los desafíos complicados que representa para los Garou. Esta historia contiene violencia, tortura, cultos y aprisionamiento.*

Lo que ha ocurrido antes

La división

Hace más o menos cinco años, un Túmulo cercano, un santuario espiritual de los Garou, murió. El Túmulo

muerto estaba controlado por el Culto de Fenris. A pesar del esfuerzo febril de los defensores Fenrir del Túmulo, así como la ayuda del Túmulo de los personajes jugadores, las energías espirituales del Túmulo se secaron.

Como resultado de la muerte de su Túmulo, el Culto de Fenris local sucumbió al Hauglosk. Los protectores Fenrir del Túmulo muerte convocaron a todas las manadas Garou cercanas para que se les unieran en una gran ofensiva contra los enemigos de Gaia. Pidieron a todos los Garou leales que se les unieran en su ataque.

La mayoría de los Garou cercanos se negaron a acudir a la llamada a la matanza. Sin embargo, tres miembros del clan de los personajes jugadores acudieron: dos Fenrir llamados Claude “Pulmón Negro” Moreau y Eli “Draug” Markkanen; y una Garra Roja conocida como Comemariposas.

Los atacantes del Culto de Fenris se marcharon de la zona como una plaga de langostas. Pulmón Negro, Draug y Comemariposas no fueron echados de menos por la mayoría de los miembros del clan de los personajes. Pulmón Negro y su lameculos Draug eran considerados individuos cáusticos que solían provocar problemas sólo para ponerle las cosas difíciles a los demás. Comemariposas era una radical que rechazaba cooperar con nadie que no considerara lo bastante “puro” (que era la mayor parte del clan).

El regreso

Sin que lo sepan los personajes o sus aliados, Pulmón Negro y Comemariposas volvieron hace unos días (Draug murió hace unos dos años en una incursión mal preparada contra un laboratorio que realizaba experimentos animales). Estos dos antiguos miembros del clan son los últimos supervivientes del ataque.

Los atacantes nunca encontraron la gran gloria que buscaban, desperdiciaron sus vidas sin sentido alguno. Y en algún momento por el camino, perdidos en la muerte de sus compañeros, la negación de su complicidad en actos horribles y un creciente sentimiento de inutilidad en el grupo, el fanatismo de los Fenrir superó su identidad.

El Culto de Fenris abrazó en masa el Hauglosk y se convirtió en un culto de fanáticos dedicados a la Bestia del Apocalipsis -Fenris. Sus aliados, como Comemariposas, cayeron en el Hauglosk con ellos.

Es en este contexto confuso y fallido que Pulmón Negro y Comemariposas han regresado a su antiguo clan.

El secuestro

Pulmón Negro y Comemariposas se encuentran necesitados. Necesitan curarse. Necesitan descansar. Necesitan recursos como dinero, armas y talismanes. Sobre todo, necesitan refuerzos para recuperar sus filas menguadas. Se niegan a admitir la derrota y planean continuar la cruzada, en esta ocasión con ellos en el liderazgo.

Después de cinco años luchando y enfrentándose, ahora sólo comprenden la moneda de la violencia y la intimidación. Con ese propósito se han infiltrado en la zona, explorado el clan, y han decidido forzar un acuerdo secuestrando al principal defensor del Túmulo. Quieren debilitar el clan para que así las exigencias de Pulmón Negro se encuentren con una oposición mínima.

Actos y puntos de la trama

Capítulo uno

Punto Uno: La escena del crimen

Punto Dos: La Asamblea

Capítulo Dos

Punto Tres: Explorando el almacén

Capítulo Tres

Punto Cuatro: La amenaza al Corazón del Túmulo

Principales antagonistas

- El Culto de Fenris (global/pasivo, presente en todos los puntos de la trama)
- Pulmón Negro (su sombra se encuentra en todo, convirtiéndolo en local/pasivo hasta el Punto Cuatro cuando se vuelve local/activo).
- Cerbera (local/activo)
- Comemariposas (local/activa, Punto Tres de la trama)
- Espíritus aliados del Culto (local/pasivo) Punto Tres de la trama
- Desunión Garou (local/pasivo, Puntos Dos y Cuatro de la trama)

Capítulo Uno: Los pecados de la historia

El Capítulo Uno comienza poniendo a los personajes en medio de la llamada a la acción. En lugar de una “llamada” tradicional, los personajes comienzan *in media res*, justo en el momento. Se encuentran ante la escena de un crimen y necesitan descubrir lo que ha ocurrido y la llamada es el misterio que aparece mientras investigan la escena del crimen.

La segunda escena de este capítulo es el segundo punto de la trama -con algunos detalles del secuestro que ha ocurrido, los personajes deben mostrar lo que han encontrado a los líderes del clan en la Asamblea. Aquí se revela el lado feo de la historia, mostrando el escenario de la trama posterior.

Puedes adaptar esta historia a un Túmulo y clan de tu propio diseño. El clan por defecto es detallado en la sección: Recursos adicionales.

Punto Uno (Provocar el incidente): La escena del crimen

Los personajes se encuentran ante la escena del crimen. Fueron llamados a la escena por el líder del Clan de la Cicatriz, Roja-en-el-Viento, un anciano de la Asamblea del clan. Roja necesita la ayuda de los personajes.

Objetivos del Punto Uno:

- Determinar que Tres Trozos de Verdad posiblemente fue secuestrado y puede que siga vivo.
- Encontrar pistas que sugieran que el Culto de Fenris puede haber participado.
- Desvelar lo que ha ocurrido para presentarlo en la escena siguiente.

Antagonista principal: El hogar de Tres Trozos de Verdad es el antagonista local/pasivo. Es un desafío ambiental que oculta la verdad.

Roja como Mentora

Puede resultar una buena idea convertir a Roja-en-el-Viento como Mentora de uno o más personajes. En ese caso, permite que los personajes definan su relación con Roja. De otra manera, más tarde en la escena puedes animar a un jugador a elegir como Mentor a la víctima del secuestro. Como Mentor, Tres Trozos de Verdad añade una sensación de apuro, urgencia y drama.

Ante la escena del crimen

Los personajes se encuentran reunidos ante la puerta abierta de la pequeña casa del Guardián del Túmulo, Janos “Tres-Trozos-de-Verdad” Saaros, un Roehuesos. Tres Trozos (como es habitualmente conocido) vive dentro de los límites (boun) del Túmulo para estar siempre disponible para mantener la salud del Túmulo y protegerlo rápidamente. Tres Trozos era la primera línea de defensa del Túmulo -y ahora le ha ocurrido algo.

La casa de Tres Trozos es una estructura sencilla que consiste en un comedor, un dormitorio, un armario empotrado y una pequeña cocina. Tres Trozos es conocido por ser desordenado, pero la casa es un desastre. Todos los muebles están destrozados. Las ropas, la comida, y las herramientas rituales se encuentran desperdigadas.

Mientras entran por la puerta principal en el comedor destrozado, los personajes ven directamente enfrente de ellos (escritas en el lenguaje local) las palabras “Es tiempo de unirse” y “Hemos vuelto.” Existen varias pistas importantes que los jugadores deberían ser capaces de descubrir de forma automática. Revélalas a los personajes emprendedores que ayuden a Narrar lo que hacen sus personajes.

Pistas automáticas importantes

- El pequeño frigorífico y la pequeña caja fuerte han sido destruidos por completo (por algo poderoso -en este caso los dos atacantes Garou- que destrozaron estos objetos).
- Tres Trozos ha desaparecido por completo.
- Su motocicleta sigue aparcada al lado de la casa.
- Aparte de las palabras, muchos, aunque no todos de los símbolos de la pared, son glifos de estilo Garou.
- Las palabras de la pared están escritas con sangre y materia fecal (Una mezcla de la sangre de Tres Trozos y de las heces de Pulmón Negro).

Las pistas automáticas deberían mostrar a los personajes que hubo algo de lucha (los muebles destrozados). Tres Trozos fue arrastrado a la fuerza (no hay ningún cadáver y su motocicleta sigue ahí), y que puede haber criaturas sobrenaturales envueltas (las palabras de la pared).

Si un jugador toma la iniciativa de identificar con una tirada de habilidad apropiada o investigar una parte en particular de la casa, déjales que tiren. Los éxitos mostrarán información adicional, como sugieren las siguientes tiradas:

Pistas reveladas con una tirada con éxito:

-Ninguna de las herramientas rituales parece haber desaparecido. Quizás algo que Tres Trozos no usara a menudo podría haber desaparecido, pero en general todos los objetos que más le gustaban y usaba se encuentran en la casa (Astucia + Consciencia, dificultad 3).

-Varias huellas en el suelo del exterior. Las más recientes son de dos tipos -una serie de huellas de botas (dejadas por Pulmón Negro) y otra serie de huellas de pies de un humano adulto (dejadas por Comemariposas). Parece que arrastraron algo con ellos (Astucia + Supervivencia, dificultad 2).

-Una pequeña caja fuerte destruida, aparentemente arrancando la puerta (Inteligencia + Latrocinio, dificultad 2) (La caja contenía 3.000 \$ y los carnets y tarjetas humanos de Tres Trozos. Los carnets se pueden encontrar en medio del desastre con otra tirada con éxito).

-Aparte de los símbolos de la pared, hay muy poca sangre, sólo unas pocas gotas aquí y allá. (Inteligencia + Consciencia, dificultad 3).

-Una cruda descripción de una pelea entre hombres lobo está dibujada en el suelo de la casa (Inteligencia + Investigación, dificultad 2).

-Hay tres series de glifos/arañazos – (Inteligencia + Ocultismo, dificultad 2, por cada glifo)

-”Fenris” sobre la cama.

-”Garou – Muertos” “Wyrn – Muerto” y “Traidores” en el dormitorio.

- "Nos deben" en el comedor.

Las imágenes y arañazos de la pared son la obra de los dos Garou que secuestraron a Tres Trozos. Los glifos y dibujos son muy rudimentarios -poco más que líneas y círculos apresurados en las paredes en medio de alegría embriagadora.

En la pared sobre la cama de Tres Trozos se encuentra el viejo símbolo del Culto de Fenris. Por otra partes del dormitorio hay una serie de glifos más dibujados que señalan "Garou – Muertos," "Wyrn – Muerto," y "Traidores." En el comedor se encuentran los glifos de "Nos" y "Deben." Esta serie es especialmente importante porque hay evidencias de que los símbolos fueron corregidos. Si los personajes tienen éxito en una tirada adicional de Astucia + Investigación a dificultad 3, pueden ver que originalmente decían "Gaia" y "Deben". (Pulmón Negro borró el original "Gaia" de Comemariposas y lo sustituyó con "Nos.")

Si los personajes son Garou experimentados, inmediatamente reconocerán los glifos como lo que son -aunque puede que no sean capaces de interpretarlos. Si son menos experimentados, necesitarán superar una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 2 para comprender su importancia. El viejo símbolo del Culto de Fenris representa una época en la que los miembros del Culto formaban parte de la Nación Garou, antes de que toda la tribu sucumbiera al Hauglosk.

Hablar con espíritus aliados

Los jugadores avisados pueden querer interrogar a los espíritus cercano. La mayoría de los espíritus estaban inactivos o son incapaces de explicar lo que ocurrió. Crean que la lucha en la casa era normal, ya que los Garou son criaturas violentas. Los espíritus amistosos con el clan confirmarán que dos lobos desconocidos (quizás Garou), llegaron a la residencia de Tres Trozos poco después de que anocheciera. Hubo una pelea entre al menos dos Garou, quizás tres. Cuando estalló la pelea, hasta los espíritus más atrevidos se apartaron, pero no vieron a ninguno de los tres Garou después.

Los espíritus pueden confirmar que nadie regresó a la casa de Tres Trozos antes que Roja, que de inmediato se fue y regresó con los personajes.

La opinión de Roja-en-el-Viento

Cuando el clímax de la escena comienza a pasar y los jugadores comienzan a hacer menos preguntas, Roja-en-el-Viento hablará con los personajes para concluir la investigación y acompañarla para convocar la Asamblea del clan. Entonces discutirá con ellos el problema.

Roja les dice que un espíritu mensajero contactó con ella, enviado por el Barón/Yermo (para más información sobre el Barón/Yermo, consulta más adelante). El espíritu informó de que había ruido en la casa de Tres Trozos y que el Barón estaba preocupado. Cuando Roja llegó, los personajes vieron la escena. Les dice que tenía dudas de investigar el lugar ella misma porque Roja y Tres Trozos fueron amantes hace poco, pero se han separado (amigablemente). Roja sospechaba que si ella realizaba la investigación sola podrían acusarla de estar involucrada.

Por lo tanto, Roja responderá las preguntas de los personajes y examinará el lugar si así lo desean. Roja querrá hablar con los demás líder del clan antes de entrar en más detalles y finalmente evitará educadamente las sospechas de los personajes diciéndolos: "Dejad que la Asamblea escuche lo que tenéis que hacer. Continuaremos después."

Consejo para el Narrador: Deja que los jugadores se tomen su tiempo con esta escena. Todos los elementos que descubran deberían servirles en escenas posteriores para aclarar las cosas. Un principio importante de esta historia es que la información clave para avanzar la trama nunca debe estar oculta por una tirada de dados. Las tiradas de dados permite una resolución más firme de un obstáculo o conseguir información adicional que no es imprescindible para continuar la trama. Recuerda: Tira sólo cuando el fallo no amenace con desviar la historia.

Al pasar a la escena siguiente, los jugadores no tienen que conocer el "porqué" de la desaparición de Tres Trozos. Está bien si todavía tienen preguntas (algunas preguntas impulsarán sus acciones en las escenas siguientes). Para terminar esta escena será suficiente con que los jugadores tengan curiosidad por saber si Tres Trozos está muerto o en serios problemas y que el Culto de Fenris está envuelto.

Punto Dos: La Asamblea

La siguiente escena comienza poco después del final de la anterior -idealmente en unas pocas horas. Los personajes no deberían poder hacer muchas cosas antes de que comience.

Objetivos del punto Dos:

- Mostrar la diversidad de los Garou del clan.
- Insinuar lo complicada y divisiva que puede ser la política Garou.
- Señalar a Pulmón Negro (y Comemariposas) como los antagonistas principales.
- Preparar a los personajes para explorar el almacén.

Antagonista principal: Cerbero, uno de los ancianos del clan, es el principal desafío en esta escena. Se opondrá a Roja y arrojará dudas sobre el papel del Culto de Fenris en el secuestro. Elegante, otro miembro de la Asamblea, jugará un papel antagonista menor que anunciará los problemas del Capítulo Tres. Ambos son antagonistas locales/activos.

La escena comenzará con los personajes sentándose en la Asamblea del clan reunido. Cada uno de los miembros de la Asamblea será anunciado por Manchas-de-Púrpura-Oscuro, la Contadora de Historias.

En el centro se encuentra Roja, que cuenta a los líderes la misma historia sobre el mensajero del Barón/Yermo y

que llamó a la manada de los personajes para que la ayudaran en la investigación. Explica que no se involucrará directamente en la investigación y que solicitó la ayuda de los personajes como una parte neutral. Entonces se echará a un lado y dejará su sitio a los personajes para que cuenten lo que hayan encontrado.

Después de que los personajes detallen sus hallazgos, un grave silencio se extiende entre los líderes del clan. Comprenden que lo que han encontrado los personajes sugieren que uno o más de los antiguos miembros del clan han regresado.

Roja hablará después de que terminen los personajes.

Roja-en-el-Viento

Furia Negra/Ahroun, Líder del Clan de la Cicatriz

-Aconseja a la manada de los personajes que rastreen al Culto de Fenris y rescaten a Tres Trozos. Afirma que los personajes no tienen la carga histórica (y emocional) de los miembros veteranos del clan y se enfrentarán al problema con una visión clara.

-A menos que se produzca una distracción importante, el resto de la Asamblea estará de acuerdo con esta sugerencia.

-Utiliza a Roja como la voz de la acción decisiva y rápida. Confía en los personajes y sus habilidades y aceptará que tomen el liderazgo en cualquier decisión que se tome.

Kwame “Cerbero” Vanderpuje

Colmillo Plateado/Theurge, Anciano del clan

-Sugiere que la claridad de las evidencias es demasiado conveniente y quiere otra investigación del hogar de Tres Trozos dirigida por él. No cuestiona lo que hayan encontrado los personajes, sólo que pueden haber perdido algo.

-Finalmente aceptará que posiblemente se trate de Pulmón Negro y Comemariposas, pero aún así, sugiere que no es conveniente enfrentarse a ellos. Son familia del clan, aunque estén descarriados o confusos. Buscar pelea simplemente sería entrar en su terreno, especialmente porque Pulmón Negro era un guerrero hábil, incluso antes de marcharse (La sugerencia de que Pulmón Negro es “familia” recibe murmullos incómodos de aceptación de los líderes reunidos, salvo Roja y Manchas-de-Púrpura-Oscuro.).

-Cerbero es el antagonista de esta escena. Defiende una actitud suave hacia el Culto de Fenris.

Ratna “Manchas-de-Púrpura-Oscuro” Choudhury

Señora de la Sombra/Galliard, Contadora de Historias

-Dedicará su tiempo a repasar hechos importantes. Señalará que Roja y Tres Trozos tenían una relación pública aunque complicada, y que a menudo discutían sobre la mejor forma de proteger el Túmulo.

-También señalará que Tres Trozos perdió su primer intento de convertirse en Guardián del Túmulo ante Pulmón Negro, que humilló a Tres Trozos en combate y le obligó a renunciar a esa posición.

-Utiliza a Ratna para añadir información importante para ayudar a los personajes a seguir la dirección adecuada.

Elegante

Garra Roja/Ahroun, Primer Anciano-Portavoz

-Estará de acuerdo con Cerbero al principio y sugerirá que enfrentarse con Pulmón Negro sería un fratricidio. Elegante se negará a reconocer que Pulmón Negro ha ido demasiado lejos atacando y secuestrando a Tres Trozos, y sugerirá que se debe tratar de comprender las razones de Pulmón Negro antes de precipitarse en las conclusiones.

-Elegante jugará un papel problemático en la escena final y su confrontación ahora establecerá los motivos de sus acciones posteriores.

Esta escena puede no requerir tiradas, pero si los jugadores intentan convencer a Cerbero o a Elegante de su propio punto de vista, entonces se requiere por lo menos una tirada de Manipulación + Persuasión a dificultad 4 para Cerbero y 3 para Elegante. Conecta la tirada con la conclusión de los personajes defendiendo su postura. Si el jugador interpreta especialmente bien, considera reducir la dificultad en uno. Además, si un personaje expone un argumento convincente para un tipo distinto de tirada (como Carisma + Interpretación) e interpreta la acción conectada con la tirada, sigue adelante y permítele hacer la tirada que quiera.

En general, los demás asistentes de la Asamblea permanecerán en silencio cuando se produce la discusión entre Roja y Cerbero. Sin embargo, siéntete libre de utilizarlos para añadir tensión, drama, o mantener a los personajes enfocados.

-Gris (Furia Negra Philodox, Segunda Anciana Portavoz)

-Jonathan “Trozos-de-Hueso-y-Tendón” Graves (Señor de la Sombra Ahroun, Vigilante del Corazón)

-Samantha “Portadora-del-Crepúsculo” Manusson (Furia Negra Theurge, Vigilante del Espíritu).

La discusión llegará a un empate entre Roja y Cerbero. Portadora-del-Crepúsculo deshará el empate si los personajes no intervienen y pregunta a los personajes si están dispuestos a rastrear a Tres Trozos.

Asumiendo que los personajes acepten, la discusión pasará a la forma de rastrear a Tres Trozos y el Culto de Fenris. Roja señalará que ni Pulmón Negro, Draug, ni Comemariposas eran especialmente sutiles o sofisticados, así que lo más probable es que se hayan escondido en un lugar familiar para ellos.

Pasos siguientes

Manchas-de-Púrpura-Oscuro señalará que Comemariposas vivía en el Túmulo y no tenía vida fuera de él. Como Garou, Pulmón Negro permanecía en un almacén abandonado en el barrio industrial de la ciudad cercana.

La otra opción es el Túmulo muerto que el Culto de Fenris protegía antes de que su energía se debilitara y secara (Development Copse West de la historia “No importa el tamaño” en el manual básico de Hombre Lobo: El Apocalipsis). Aunque ni Pulmón Negro ni Comemariposas eran miembros del Clan del Ojo Cicatrizado que protegía el Túmulo, sentían cierto vínculo con él debido a su alianza con Fenris.

La Asamblea sugiere que si Pulmón Negro está buscando protección, se habrá refugiado en el almacén. Si Pulmón quiere hacer una declaración de principios, habrá ido al Túmulo muerto. Los personajes son libre de elegir qué investigar o seguir su camino.

Consejo para el Narrador: Permite que los personajes sean el centro de la escena. Tienen información importante que interesa a la Asamblea y son miembros respetados del clan. Recuerda que puedes tener que representar a varios personajes en la misma escena. Esto puede ser todo un desafío hasta para Narradores veteranos. Por esta razón, ten en cuenta qué personajes del Narrador introduces. Siéntete libre de utilizar voces para diferenciar a los distintos personajes -aunque te sientas un poco abrumado al hacerlo, puede resultar útil para aclarar la escena.

Los personajes jugadores deberían terminar la escena con un camino claro: encontrar al Culto de Fenris y salvar a Tres Trozos. Si los jugadores piden ayuda a los demás Garou del clan, serán rechazados educadamente. Nadie querrá dejar el Túmulo con menos defensas, especialmente porque los personajes tienen que irse. Además, la naturaleza de la amenaza es desconocida, y los líderes del clan no están dispuestos a añadir una ayuda extraordinaria hasta que los personajes vuelvan conociendo mejor a qué se enfrentan.

Complicación: El Culto de Fenris se enfrenta al Clan

Si quieres dejar bien clara la amenaza del Culto de Fenris y darle un rostro, puedes hacer que Pulmón Negro se presente en el boun del territorio del clan y exija una audiencia con la Asamblea.

El clan dejará paso a Pulmón Negro y Comemariposas. Pulmón Negro anunciará su intención de acceder al Túmulo, tomar lo que quiera, y reclutar “a los débiles para hacerlos fuertes.” Si se le presiona, dirá al clan que quiere acceso al corazón del Túmulo, dinero (montones), armas, talismanes, y el derecho a seleccionar a tres miembros del clan para que se unan a él en su siguiente ataque. Dejará las cosas claras y evitará demasiadas preguntas. Dará 24 horas al clan para que acepte todas sus demandas, o volverá y tomar lo que quiere.

Entonces Pulmón Negro se marchará, dejando al clan más ansioso que antes. Elegante y Cerbero sugerirá que quizás deberían aceptar las demandas de Pulmón Negro. Roja estará en desacuerdo.

Los personajes deben hacer algo antes de que termine el plazo de 24 horas.

Las consecuencias de la inacción

Si los personajes no hacen nada, o tardan demasiado, Tres Trozos será convertido a la causa de los Fenrir. El clan cederá a las demandas de Pulmón Negro, lo que debilitará el Túmulo y el clan. Elegante y Cerbero se unirán al Culto de Fenris en su ataque, lo que llevará a más muerte y destrucción “en el nombre de Gaia.” Finalmente el clan se disolverá cuando los vínculos de confianza se rompan sin remedio.

Capítulo Dos: Encontrar a Tres Trozos

Los personajes deberían tener suficientes motivos para seguir adelante. Cuando termine la escena pasada, debería tener la misión de buscar al Culto de Fenris y salvar a Tres Trozos. Posiblemente tengan dos lugares que explorar: el viejo almacén de Pulmón Negro y el Túmulo Muerto del Clan del Ojo Cicatrizado.

En el almacén se encuentra la continuación de la historia, pero también está la posibilidad de que los personajes reúnan recursos e información ante un posible enfrentamiento con el Culto de Fenris.

Reunir recursos: El Túmulo muerto

Los jugadores pueden investigar los restos del Túmulo muerto donde se encontraba el Clan del Ojo Cicatrizado (El clan del Culto de Fenris que comenzó el ataque). Si diriges “No importa el tamaño” del manual de **Hombre Lobo: El Apocalipsis, 5ª edición**, es el mismo Túmulo, y puedes compartir un poco de su historia con los personajes.

El Túmulo se encuentra en un lugar en los límites de la ciudad llamado Development Copse West. Los restos del Túmulo se encuentran dentro de una pequeña reserva forestal. Un gran prado abierto marca el lugar en que se encontraba. Ahora ese lugar se encuentra en un inquietante silencio. El canto de los pájaros y el zumbido de los insectos parecen apagados de alguna manera.

De hecho, el Túmulo carece de energía espiritual. Sin embargo, varios espíritus todavía habitan en los límites del Túmulo y pueden proporcionar información útil sobre la historia del Culto de Fenris (y del propio Fenris). Convencer a los espíritus reticentes de que ayuden requiere un éxito en una tirada de Compostura + Intimidación a dificultad 2.

Muchos espíritus recuerdan al Culto de Fenris antes de que cayera en el Hauglosk. Por lo general describen a los Garou del clan agresivos e impulsivos. Muchos espíritus guardan rencor hacia los miembros del clan porque les trataban como si fueran desechables.

Los espíritus saben poco sobre Pulmón Negro y Comemariposas porque ninguno pasó mucho tiempo en el

Túmulo antes de que su energía espiritual se secase. Confirmarán que ninguno de ellos ha venido al Túmulo.

Reunir recursos: Hablar con el Barón/Yermo

Conseguir información del Barón/Yermo requerirá que los personajes sean educados y respetuosos con el antiguo espíritu. El Barón/Yermo es el espíritu más antiguo del lugar, y lo sabe. Rechazará cualquier tipo de cooperación con los Garou que no le parezcan lo bastante respetuosos. Se necesita una tirada de Compostura + Etiqueta, dificultad 2, para convencerlo de que los ayude.

El Barón/Yermo vio a Pulmón Negro y Comemariposas en su ataque contra Tres Trozos. El espíritu puede detallar la naturaleza de la lucha, y que Tres Trozos se defendió bien. Si se le pregunta en concreto, confirmará que los miembros del Culto de Fenris no se retiraron al Túmulo muerto, aunque no puede confirmar con exactitud hacia dónde se fueron.

El Barón/Yermo también confirmará que fue quien alertó a Roja de lo que ocurría después de que Tres Trozos no le respondiera. Tres Trozos normalmente es bastante educado y confía en la ayuda del Barón/Yermo para vigilar el Túmulo.

El Barón/Yermo conocía a Pulmón Negro, Draug y Comemariposas cuando eran miembros del Clan de la Cicatriz. En especial, Comemariposas prefería la compañía del Barón/Yermo a la de los demás Garou y pasaba mucho tiempo con él. Sin embargo, el Barón/Yermo no considera a Comemariposas una “amiga” (apenas comprende el concepto cuando se aplica a criaturas del mundo físico), y no tendrá problemas en ser honesto sobre ella.

El Barón/Yermo debería ser un recurso para que tú, como Narrador, añades cualquier información del trasfondo que creas que merecen los personajes. A veces los jugadores pierden pistas importantes aunque hagan un buen trabajo en una escena. Es tu oportunidad de recompensarlos por una buena interpretación, aunque las tiradas no les hayan acompañado.

Reunir recursos: Descubrir a Draug

Si los jugadores hablan con otros miembros del clan, tendrán la posibilidad de conseguir algo de información sobre Pulmón Negro, Draug y Comemariposas. Es un buen momento para revelar que hubo un tercer Garou que dejó el clan (Draug).

Si los jugadores oyen hablar de Draug pueden utilizar esa información para enfrentarse a Pulmón Negro (especialmente en la escena final en el Túmulo). A Pulmón Negro le gustaba Draug, y su pérdida es lo que le ha impulsado a regresar al clan e intentar continuar su cruzada.

Consejo para el Narrador: Esta historia está diseñada para ser un desafío para entre tres y cinco jóvenes Garou. Si quieres elevar la dificultad, puedes cambiar el destino de Draug, y hacer que sobreviva para regresar con Pulmón Negro y Comemariposas. Puedes introducirlo en la escena del almacén o en la escena final del Túmulo. Para más información sobre Draug, consulta el apartado de Personajes.

Punto Tres: Explorar el almacén

El almacén servirá como escenario para el primer enfrentamiento con el Culto de Fenris

Objetivos del Punto Tres:

-Permite que los personajes descubran un poco más del Culto de Fenris mediante la exploración y el encuentro con Comemariposas.

-Derrotar a Comemariposas.

-Decidir el destino de Tres Trozos.

Antagonista principal: Comemariposas (local/activo).

El almacén es un viejo edificio grande de cemento, cristales rotos, charlos profundos, y vigas torcidas. En el pasado se utilizó para almacenar aparatos de aire acondicionado, pero no se ha utilizado en décadas. El almacén se encuentra en el corazón de una zona industrial decadente y en gran parte abandonada. Es un corazón muerto, que parece emitir estancamiento y decadencia hacia el exterior. Sólo los edificios a tres bloques o más de distancia del almacén muestran algo de actividad moribunda.

El terreno inútil donde se encuentra el almacén fue el hogar de Pulmón Negro fuera del clan. Nunca fue muy querido, así que dormía lejos de los demás Garou y a menudo minimizaba su tiempo con otras manadas, acudiendo sólo a asuntos urgentes del clan o para proteger el Túmulo.

Investigar la propiedad en los archivos municipales o en internet utilizando Inteligencia + Finanzas a dificultad 2 revelará que el ayuntamiento fue el propietario del almacén durante más de diez años, después de que el propietario anterior, “Cool-Blast Inc.” dejara de pagar impuestos durante años. El almacén no está conectado a servicios municipales como el agua y la electricidad, y nunca estuvo conectado a internet.

Pasar unos pocos momentos observando la estructura confirmará que el almacén está ocupado. Varias ventanas reflejan colores ambientales que cambian, la señal de una televisión o pantalla cambiando. Existen unos pocos parpadeos amarillos de las luces tradicionales.

Los personajes no verán a nadie entrar o salir. Si guardan silencio, pueden explorar el almacén con cuidado. Cada personaje debe pasar una tirada de Destreza + Sigilo a dificultad 2 para no ser detectado. Dentro del almacén no hay mucho más aparte, de vigas oxidadas de cemento y hierro. Hay muchas habitaciones, grandes y pequeñas. La mayoría de

las puertas hace mucho que fueron arrancadas, y las pocas que quedan están abiertas y atascadas.

Si llegan a la siguiente escena sin ser detectados, permite a los jugadores ver a Comemariposas “trabajando” mientras intenta convertir a Tres Trozos a la causa de Fenris. Si son detectados, está preparada para enfrentar a ellos y ha invocado a tres espíritus aliados para que la ayuden.

En la Umbra

Tres espíritus vigilan la Umbra para proteger a Comemariposas. Si los jugadores hacen cualquier cosa que altere la Umbra, incluyendo el uso de Dones, Ritos, o Talismanes, los espíritus se darán cuenta y alertarán a Comemariposas. En ese caso, no podrán sorprenderla y estará en una posición defensiva (y preparada para ejecutar a Tres Trozos) cuando los personajes la encuentren.

Complicación: La aparición de Pulmón Negro

Mientras se enfrentan a Comemariposas, otro ataque simultáneo se está produciendo en el Túmulo de los personajes. Antes de que esta escena influya en la acción, es un gran momento para hacer un poco de deducción, añaden algunas curiosidades provocadas por los espíritus.

Por ejemplo, puedes utilizar el momento justo antes de que los personajes intenten entrar en el almacén para que uno de ellos vea una mancha de gasolina que refleje con los colores del arco iris una hoja de aspecto siniestro (un Klaive), seguido de una punzada en su pecho cerca del corazón. O quizás, que vean una flor que se encuentra en el Túmulo de los personajes marchitarse y morir en cuestión de segundos.

Estos eventos son manifestación del ataque de Pulmón Negro contra el Túmulo que resuenan en los personajes debido a sus conexiones espirituales y emocionales con el Túmulo y el clan.

La conversión

La habitación más importante del almacén es la sala de reuniones central -un espacio cavernoso en el corazón del edificio. Aquí es donde los miembros del Culto de Fenris aprisionan a Tres-Trozos-de-Verdad y se están esforzando por obligarlo a unirse a su causa.

En un rincón hay un montón de bolsas y mochilas de todos los tamaños y estilos. Son las pertenencias colectivas del Culto de Fenris. Viajan ligeros porque lo consiguen todo mediante la fuerza o la astucia. La mayoría de las bolsas contienen armas, especialmente cuchillos y armas de fuego utilizadas por los siervos. También hay algo de comida, equipo de supervivencia, una pequeña cantidad de dinero (en billetes pequeños hasta 100\$), y mudas de ropa. Todo está en mal estado; es un reflejo de la situación desesperada en que se encuentran los últimos miembros del Culto de Fenris.

Si los jugadores mueven las bolsas del suelo un gran número de insectos (cucarachas y escarabajos) se escurren por debajo. Rápidamente forman el viejo glifo del Culto de Fenris, manteniéndose quietos el tiempo suficiente para que los personajes se den cuenta de lo que están viendo, y entonces se marchan en una perfecta línea recta. Un personaje que observe la extraña conducta de los insectos puede tirar Astucia + Ocultismo, a dificultad 3 para determinar que su marcha es deliberada -y en la dirección del Túmulo.

Salvar a Tres Trozos

Tres Trozos está retenido en el centro de la habitación. Está magullado, golpeado y exhausto. Tres Trozos llevan los restos destrozados de su ropa, que apenas lo cubre. Se encuentra en forma Homínida, y se encuentra agazapado, con las manos sobre las rodillas y la cabeza baja. Sus ojos están cerrados. Respira despacio y deliberadamente con un breve suspiro al final de cada aliento.

Seis clavos de plata recubiertos con sangre coagulada están clavados en su espalda. Sus muñecas y tobillos están atados con cuerda gruesa (lo suficiente para hacer los intentos de huida imposibles -incluso en forma Crinos). Las cuerdas están sujetas a argollas de metal incrustadas en el suelo de cemento.

Alrededor de Tres Trozos hay varias televisiones y pantallas de ordenador. Cada pantalla está encendida y parpadea regularmente con diversas imágenes y recortes de video. Cada imagen es algo inquietante u horrible -especialmente para los Garou. Muchas de las imágenes muestran los efectos de la degradación medioambiental masiva como lagos secos, bosques devastados y corrientes de agua llenas de plástico. Otras imágenes sólo muestran colores cambiantes -rojos, azules y verdes vibrantes que se deshacen en filamentos de negro y blanco. También hay imágenes de texto con palabras como “Sométete,” “Furia,” y “Muerte.”

Las imágenes inquietantes son acompañadas por una cacofonía de sonidos y palabras grabadas. Cientos de altavoces pequeños y grandes rodean a Tres Trozos, repitiendo palabras como las que aparecen en las pantallas, o frases más largas y explícitamente llaman “fracasados” a los Garou. Voces electrónicas en muchos lenguajes diferentes pronuncian frases cortas alabando y venerando a Fenris.

Un personaje que observe y escuche la Sinfonía un tiempo puede hacer una tirada de Compostura + Ocultismo a dificultad 3 para determinar la conexión del Culto de Fenris con el ataque electrónico.

La Sinfonía de los Gusanos

La localización y acceso del archivo .exe para activar “La Sinfonía de los Gusanos” es un secreto abierto en el Culto de Fenris y su ubicación en la red oscura le fue entregada a Pulmón Negro por el líder anterior del Culto. Quién creo el archivo y el proceso de conversión es desconocido por Pulmón Negro y Comemariposas.

Cuando los archivos son activos y emitidos deliberadamente por un Garou, se convierten en un Talismán místico

e incorpóreo. Muchos de los archivos contienen mensajes subliminales dirigidos a alabar a Fenris (o más raramente, a Gaia), desatando la furia y provocando la caída en el Hauglosk. Las imágenes y sonidos chisporrotean como el rayo en la Umbra y atacan la esencia espiritual de los Garou de la misma manera que en el mundo físico.

Un Garou que sea sometido a los archivos de la Sinfonía de los Gusanos durante una hora debe realizar una tirada de Compostura a dificultad 2. Si el personaje falla, recibirá un punto de daño superficial en su Fuerza de Voluntad (Como si hubieran superado Rabia 5). Los personajes que lleguen a cero de Fuerza de Voluntad corren el peligro de sucumbir al Hauglosk.

Dirigir la sinfonía

Comemariposas está cerca, ella misma, una conversa de la causa furiosa de Fenris. La voz de Comemariposas se eleva sobre el sonido de los altavoces. Se inclina adelante y atrás, ocasionalmente cambiando de forma. En forma lupus, ladra y gruñe a Tres Trozos, animando a sus espíritus aliados de la Umbra a mantener su ataque. En forma Homínida se inclina, señala y escupe a Tres Trozos. Un personaje que la observe puede reconocer sus lamentos y gruñidos rituales como una comunicación con sus espíritus aliados. Una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 3 revelará esta información.

Comemariposas tiene unos pocos objetivos en esta escena. Quiere proteger su equipo y convertir a Tres Trozos. Comemariposas sabe que está a punto de quebrar a Tres Trozos y hará lo que sea para completar el proceso.

Cuando cambia a forma Homínida, Comemariposas se burla de Tres Trozos por su debilidad y promete forjarlo en un arma de la que Fenris estará orgulloso. Comemariposas le ofrece quitarle los clavos y las ataduras si se somete a Pulmón Negro y a Fenris. Cuando Tres Trozos acepta someterse a Pulmón Negro, Comemariposas continúa su ataque psicológico diciendo:

-Todavía no. No creo que todavía estés preparado. ¡Sigamos!

Enfrentarse a Comemariposas

Primero hablará con los personajes, pero pronto recurrirá a la violencia si es necesario. Si la sinfonía no ha sido interrumpida, intenta convencer a los personajes de que se calmen y la escuche. La razón de que los atacantes del Culto de Fenris hayan regresado al lugar es reclutar refuerzos y Comemariposas utiliza la oportunidad para soltar su discurso.

-Veo que el clan ha enviado guerreros capaces. Está bien. Muy bien. Pulmón Negro y yo os necesitamos. Nuestra habilidad para llevar a cabo la causa de Fenris necesita ayuda...”

A partir de entonces, intentará convencer a los personajes de que se unan a su cruzada. Señalará que Gaia ha muerto y que los Garou siguen haciendo lo mismo sin reconocerlo. Señalará que Fenris es un patrón poderoso que todavía es respetado (supuestamente) por todos los Garou.

-Si Fenris nos pide que actuemos, ¿por qué seguir aguardando sin hacer nada?

Comemariposas es una auténtica creyente y se niega a reconocer que lo que le está haciendo a Tres Trozos no es compasión.

-Es resistente. Tozudo. En realidad, es compasión.

Si las cosas comienzan a ir mal para Comemariposas luchará a la defensiva e intentará huir para reunirse con Pulmón Negro (que puede añadirse como complicación en el punto siguiente).

También en esta escena (pero ocultos en la Umbra) se encuentran tres espíritus aliados del Culto de Fenris: uno de Dolor, otro de Confusión, y otro de Transformación. Comemariposas los invocará cuando sea alertada de la presencia de los personajes. Se manifestarán poseyendo cualquier escombros cercano, como trozos de cemento, barras retorcidas o cristales rotos.

Consejo para el Narrador

La resolución de esta escena está en manos de los jugadores, no hay una forma correcta o incorrecta de enfrentarse con Comemariposas y Tres Trozos.

Si es liberado, Tres Trozos no será cooperativo. Estuvo cerca de la conversión a la causa de Fenris, y se resistirá a dejar el almacén por miedo a las represalias de Pulmón Negro. Estará confuso y desorientado, yendo tan lejos como para luchar contra su propia identidad. Si los jugadores están cómodos con este tipo de escena, interprétala. Permite a los jugadores que tranquilicen (y quizás curen) a tres Tres Trozos.

Si los jugadores buscan indicios sobre Pulmón Negro, encontrarán poco más que un viejo carnet de conducir en una de sus bolsas de viaje. También encontrarán la vieja y gastada cartera de Draug, con algunos de sus viejos carnets humanos.

Cuando Tres Trozos sea rescatado (o quizás, asesinado) los jugadores posiblemente querrán regresar al clan para informar sobre lo que encontraron.

Capítulo Tres: La cara fea de la historia

La escena final es la culminación del ataque del Culto de Fenris contra el clan. Pulmón Negro debe ser detenido.

Objetivos del Punto Cuatro:

-Resolver la amenaza que representa Pulmón Negro.

-Decidir cómo continuar cuando el Culto de Fenris sea derrotado.

Antagonista principal: Pulmón Negro se convierte un antagonista local/activo en este punto. Elegante, Garra Roja, también puede convertirse en un antagonista principal (local, activo).

Punto Cuatro: La amenaza al Corazón del Túmulo

La siguiente escena comienza de regreso al Túmulo de los personajes. Mientras ellos estaban fuera enfrentándose a Comemariposas, Pulmón Negro aprovechó la oportunidad de atravesar las defensas reducidas del Túmulo y abrirse paso hasta el corazón espiritual del Túmulo por su cuenta. No es un proceso sutil, y el resto del clan sabe lo que está haciendo pero no están seguros de cómo reaccionar. Los personajes tienen que ser quienes aporten la solución.

Esta escena debería comenzar poco después del encuentro con Comemariposas. Los personajes deberían encontrarse agostados y quizás heridos. Posiblemente vuelvan al clan para informar sobre el destino de Comemariposas, y quizás para conseguir ayuda para Tres Trozos.

Si los jugadores se detienen para ir a algún otro lugar (quizás el Túmulo muerto del Ojo Cicatrizado) adereza la escena con unas pocas señales espirituales (como las que se produjeron en el apartado “La aparición de Pulmón Negro”) que sugiere que las cosas están desequilibradas y el Túmulo se encuentra en tensión. Si los personajes son reticentes, haz que un miembro del clan aparezca para pedirles que regresen.

El enfrentamiento

Pulmón Negro se encuentra en medio de varios Garou que lo rodean. Está arrodillado en forma Glabro. En una mano sostiene un Klaive con su hoja hincada en el suelo, y con la otra, está fumando un cigarrillo. Del agujero en el suelo creado con el Klavie brota un líquido viscoso y oscuro, de la consistencia del barro o la sangre, que burbujea y crea un charco en torno a Pulmón Negro.

Pulmón Negro está robando el poder espiritual del Túmulo para transmutar su Klaive en algo más poderoso. Literalmente está tomando la sangre del Corazón del Túmulo y transfiriéndola a su arma. Como es de esperar, es un proceso increíblemente dañino (y egoísta). Si no es detenido, la reserva de poder umbral del Túmulo quedará reducida para siempre.

Todos los miembros del Clan están reunidos dentro del Túmulo y han rodeado a Pulmón Negro. Todos se encuentran a una distancia de al menos cinco metros, formando un círculo amplio a su alrededor.

Roja y Cerbero se encuentran en lados opuestos, aullándose el uno al otro. Cada uno se acusa al otro de haber provocado la situación con su indiferencia o sus acciones equivocadas.

Elegante (la Garras Roja) actúa separado del resto del clan. Elegante se encuentra en el centro intentando evitar un enfrentamiento entre el clan y Pulmón Negro. Está de espaldas a Pulmón Negro y mirando al resto del clan, aullándoles para que permanezcan apartados “mientras hace lo que está haciendo.” Hace un gesto con sus manos al clan para que mantenga la distancia. Elegante afirma que atacar a Pulmón Negro sería una profunda violación de la confianza que el clan tiene sobre sí mismo.

Resolución final: Garras en el Túmulo

Como ha ocurrido en la escena de Comemariposas, no hay una única respuesta “correcta” a cómo detener a Pulmón Negro.

Por supuesto, atacar a Pulmón Negro es una opción razonable y la más probable. Pulmón Negro es seguramente el guerrero más hábil de la escena y debería ser algo más que un desafío para uno o dos Garou, así que los personajes deben ir con cuidado.

Pulmón Negro tiene dos objetivos no negociables en esta escena. Primero, permitir que el Klaive “beba” hasta saciarlo. En segundo lugar, dejarle vivo. También le gustaría añadir a uno o más de los Garou del clan a su nueva manada, pero es algo que está dispuesto a dejar de lado.

Pulmón Negro está poseído por el Hauglosk y será muy difícil negociar con él. Su único lenguaje es la violencia. Para ganar tiempo pretenderá escuchar y seguirá la corriente a las personas si intentan hacer un trato, pero espera tener que luchar para marcharse.

Si los personajes dudan, o permiten que el Klaive sacie su sed de espíritu y ningún Garou del clan acepta irse con Pulmón Negro, decidirá abrirse paso violentamente. Cuando el Klaive está preparado, Pulmón Negro dará una última calada a su cigarrillo, lo tirará a un lado y entonces sacará la espada del suelo. Limpiará la sangre viscosa de la hoja, y entonces embestirá a toda velocidad a los personajes (asumiendo que son los más débiles de los Garou reunidos). Los personajes tendrán que someter como puedan a Pulmón Negro y su Klaive lleno de poder espiritual.

Complicación: Elegante y Cerbero

Pulmón Negro atacará cuando decidas que tiene más sentido. El Klaive se cargará tan pronto el clímax de la escena esté decayendo. Dale tiempo a los jugadores para que intenten explorar posibilidades, pero tan pronto como sus ideas comiencen a entrar en un callejón sin salida o la charla deje de tener sentido, es el tiempo de desatar a Pulmón Negro.

La principal complicación de esta escena no es Pulmón Negro, sino Elegante. A menos que se le convence de que se eche a un lado, Elegante hará todo lo que pueda para impedir que los personajes actúen físicamente contra Pulmón Negro. Elegante simpatiza con la situación del Fenrir, y mascullará argumentos morales de “lealtad”, “compañerismo” y “honor” para detener a los personajes y al resto del clan.

Si los personajes no hablan con Elegante y atacan de inmediato a Pulmón Negro, entonces Elegante romperá con el clan y lo defenderá. Si Pulmón Negro puede terminar su saqueo del Túmulo y dar poder a su Klaive sin incidentes, se marchará y Elegante lo seguirá para unirse a su siguiente ataque.

Cualquier conversación con Elegante puede por lo menos conseguir que no interfiera en el siguiente paso de los planes de los personajes. Mostrarle a Elegante cómo Tres Trozos fue torturado por Comemariposas será un argumento eficaz. Si Elegante ve a Tres Trozos en mal estado, dudará y tratará de encontrar argumentos para que no se enfrenten con Pulmón Negro. La excusa mental de honor y protección de Elegante es destruida con la evidencia de lo que el Culto de Fenris le ha hecho a Tres Trozos.

Si comienza el combate, Roja y Cerbero se transformarán en Crinos y comenzarán su propio conflicto. Puedes decidir quien gana esta batalla.

Lo que parece un caso claro para los personajes es mucho más complicado para los personajes del Narrador. Nadie quiere luchar contra Pulmón Negro. La duda sembrada en las escenas posteriores significa que muchos Garou están preocupados de que si atacan a Pulmón Negro entonces otros miembros del clan como Elegante o Cerbero le ayudarán y romperán para siempre los delicados vínculos sociales del clan. Por lo tanto, para muchos Garou de la secta, la inacción y la duda representan la forma más segura de actuar.

Resolución sin combate

La forma más directa de detener a Pulmón Negro y Comemariposas es la violencia, especialmente para los Garou que se encuentran equipados para ese tipo de solución. Sin embargo, los personajes ingeniosos pueden explorar otras opciones menos violentas.

Puedes permitir a la manada que intente convencer a Comemariposas o a Pulmón Negro de que están dispuestos a aceptar demandas menores (pero no demasiadas). Tú decides si se les puede disuadir de seguir sus planes, pero si permites esa posibilidad, debería ser un objetivo difícil, conseguido sólo después de varias tiradas con éxito acompañadas de una interpretación excepcional. Pulmón Negro sólo aceptará demandas menores si se ve obligado por alguien que parezca más fuerte o poderoso. Pulmón Negro abandonará la violencia si cree que está perdiendo el control de la situación, así que los personajes tienen que actuar de forma rápida y decisiva.

Si un jugador se ofrece a acompañarlo en su cruzada, entonces Pulmón Negro (o Comemariposas) aceptará después de algo de interpretación y una tirada de Manipulación + Persuasión a dificultad 2 por parte del personaje dispuesto a marcharse. Esta “rendición” puede estar sometida a condiciones, incluyendo que los saqueadores se marchen de inmediato. Aunque se evite un baño de sangre, es un resultado oscuro. Un nuevo Garou es una herramienta poderosa para los saqueadores. Deberías hablar de las repercusiones con los jugadores. ¿Abrazará el Haugloak el personaje perdido? ¿Qué clase de caos y daño será obligado a cometer el personaje que ha abandonado?

Desenlace

Sin embargo, al margen de cómo los jugadores resuelvan la amenaza de Pulmón Negro, debería haber repercusiones. No hay una solución óptima, y cada conclusión debería aportar algo a un drama futuro.

Posiblemente Pulmón Negro luche contra los personajes mientras el resto del clan observa. Es lo peor de la política Garou en juego. A pesar de todo, los miembros del clan son incapaces de tomar acciones decisivas debido a su historia común con el Culto de Fenris. Si los personajes sobreviven al combate contra Pulmón Negro, el resto del clan les ofrecerá disculpas sinceras y se reconciliarán con ellos.

Es posible que Elegante y otros miembros del clan sean convencidos de unirse a Pulmón Negro, debilitando el clan de manera considerable. En ese caso, un aura de melancolía se extenderá por el clan. El espectro del Harano se aferrará a muchos Garou, y a menos que tengan una idea o causa a la que unirse, uno o más Garou sucumbirán al Harano y se marcharán.

El Túmulo quedará debilitado si Pulmón Negro consigue completar el ritual de saqueo. Los espíritus locales se apartarán de los Garou, creyendo que han fallado en su deber sagrado de proteger el Túmulo. Algunos espíritus aliados se marcharán, o en algún caso, se marchitarán y se disiparán sin acceso al poder del Túmulo.

El futuro

La conclusión de esta historia debería llevar a un drama futuro. Existen unos pocos elementos en esta historia que los personajes podrían querer explorar.

-¿Quién creó la Sinfonía de Gusanos y mantiene su presencia en la red oscura? ¿Por qué? ¿Cómo conocen a los Garou y al Culto de Fenris?

-¿Qué otras repercusiones tendrá el saqueo del Culto? El Culto de Fenris ha destruido, asesinado y dañado en nombre de Gaia durante años. ¿Quién ha sido herido debido al saqueo?

-¿Puede el clan curar las heridas sociales y físicas provocadas por el regreso de Pulmón negro? ¿Son las heridas tan grandes que el propio clan se disolverá?

Apéndice: El Túmulo de la Piedra Quebrada

Si estás dirigiendo esta historia de manera independiente, puede que necesite un Túmulo preparado. El Túmulo de la Piedra Quebrada está situado justo en los límites de un barrio suburbano decadente en expansión desde la década de 1960. El Túmulo en sí es una enorme dolina que apareció mientras el barrio se expandía y fue la razón de la pérdida de

financiación y abandono del proyecto. El Túmulo fue uno de los últimos en ser descubierto, y durante un tiempo en el siglo XX, fue una señal de que quizás Gaia se estaba curando. Resultó no ser así, pero los Garou que acudieron por primera vez al Túmulo con esperanzas formaron un clan para protegerlo.

El Corazón del Túmulo se encuentra en la depresión de la dolina. La depresión tiene unos 50 metros de ancho y se hunde hasta una profundidad de 10 metros en un desnivel a veces gradual y a veces abrupto. La dolina está cubierta de hierba y flores todo el año, y a pesar de que no acumula agua, la zona es vibrante y fértil, atrayendo a muchos tipos de insectos y varios anfibios que croan y cantan de día y de noche.

Cualquier criatura no espiritual que pase tan sólo unos minutos en los límites de la dolina, alivia su sed y su sangre espiritual. Los espíritus que pasan tiempo en la dolina se alimentan de forma similar, bañándose en la energía radiante que emana de la parte más profunda de la dolina.

En la Umbral, el Túmulo es una explosión vibrante de colores. Pétalos de flores flotan en el aire, algunos de flores extinguidas, girando en un remolino circular que llega hasta las rodillas. El remolino de colores no tiene efectos físicos, y cada vez que los pétalos impactan con un espíritu, se deshacen inofensivamente como fuegos artificiales.

Espíritus de descubrimiento y crecimiento son atraídos al Túmulo y su poder, y muchos de ellos se alían con el clan.

Personajes

Pulmón Negro (Claude Moreau, “El dragón oscuro”)

Culto de Fenris (Fenrir) Ahroun

Es el líder de lo que queda de los saqueadores del Culto de Fenris y también un antiguo miembro del Clan de la Cicatriz. Pulmón Negro confía en su posición como miembro del Culto de Fenris. Intenta imitar el poder sin compromisos de Fenris abrazando el Hauglosk. Los años le han pasado factura y ya no es capaz de pensar en otra cosa que en la simple dinámica de poder. Analiza todo lo que ve en función de si es más fuerte o más débil -no hay término medio.

El Clan de la Cicatriz es la última localización real y estable que Pulmón Negro recuerda. En su interior se siente avergonzado por los escasos logros de los pasados cinco años, y una pequeña parte de él añora la estabilidad de su anterior clan. Nunca ha sido un gran comunicador, así que no desea encontrar un terreno común con el clan. En su mente, sus antiguos compañeros terminarán comprendiendo que tiene razón y la necesidad de la causa de Fenris o morirán como débiles. Tiene cuidado y es tranquilo en sus acciones, y rara vez actúa precipitadamente. A pesar de esto, aunque piensa antes de actuar, su visión del mundo está tan alejada de la realidad, que termina tomando acciones que parecen completamente antagónicas o incluso inexplicables para los demás.

“Bebedor de Corazones”, Klaive de Pulmón Negro: Esta Talismán está lleno de la furia y resentimiento de Fenris. Como un klaive “normal,” el arma causa daño agravado +2 de plata y puede ser utilizado en forma Homínida o Glabro. Si bebe todo el Corazón del Túmulo, dará más poder a Pulmón Negro. Cuando adopte forma Crinos se transformará con él y sus garras harán +3 de daño agravado.

Dificultad general: 5/2

Reservas de dados generales: Físicas 7, Sociales 3, Mentales 3

Atributos secundarios: Salud 10, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 8, Intimidación 7, Pelea 9, Dones 6

Dones: Detener la Huida del Cobarde, Garas como Cuchias, Rabia Primaria, Verdadero Miedo y Piel de Vikingo (Armadura de Selene).

Comemariposas

Garra Roja Theurge, aliada del Culto de Fenris. Saqueadora.

Comemariposas es una Theurge hábil y gran parte de la razón de que Pulmón Negro siga vivo con unos pocos aliados espirituales para continuar su cruzada (por lo menos en nombre). Aunque técnicamente Comemariposas no es parte de la tribu del Culto de Fenris, es leal a Fenris y está impulsada por los mismos deseos que caracterizan al Culto. Reconoce que nunca será de la tribu, no importa lo mucho que se sacrifique ante el altar de Fenris, y esa su frustración es el principal impulso de su propia versión del Hauglosk.

Comemariposas (como Garra Roja) corteja activamente la furia y la desesperación abrumadoras del Hauglosk con la esperanza de ser más “Fenrir que Fenris.” Su sentido constante de anomia, duda y ostracismo, asegura que nunca saldrá del abrazo del Hauglosk.

En general, Comemariposas odia a los demás Garou por no dedicarse como deben a la preservación del Kaos. En Fenris Comemariposas ve un espíritu poderoso que está dispuesto a destruir, matar y dañar para mantener el Kaos “puro.”

Utiliza el *Theurge Vengativo* de la página 280 de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**

Los tres espíritus de la Sinfonía de Gusanos

Estos tres Yaglinos efímeros han sido atraídos al saqueo. Entonces Comemariposas utilizó su poder de Theurge para obligarlos a servirla a ella y a Pulmón Negro. Los encuentra útiles para aumentar el poder de *La Sinfonía de Gusanos*.

Estos espíritus aparecen en el Punto Tres, pero pueden utilizarse en cualquier parte de la historia para añadir drama y tensión.

Memoria-de-Dolor (Dolor)

Poder: 2-4

Reservas de dados excepcionales: -

Dolor poseyendo una amalgama de objetos afilados

Dificultad general: 4/2

Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 3, Mentales 6

Atributos secundarios: Salud (Incrementada) 10, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 8

Todo es afilado: Cada ataque de Pelea contra la amalgama causa un nivel de daño agravado y la pérdida de un punto de Fuerza de Voluntad al atacante.

Incertidumbre-del-Futuro (Confusión)

Poder: 2-4

Reservas de dados excepcionales: -

Confusión poseyendo miasma

Dificultad general: 4/2

Reservas de dados normales: Físicas 5, Sociales 5, Mentales 6

Atributos secundarios: Salud (Incrementada) 10, Fuerza de Voluntad 3

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 8

Un poco de todo y nada: Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, la Miasma vacía todos los objetos físicos de las cercanías y los absorbe en sí misma (basura, huesos, líquidos...lo que sea) y automáticamente se cura todo el daño (incluyendo el daño agravado).

Rechazo-del-Presente (Transformación)

Poder: 2-4

Reservas de dados excepcionales: -

La Crisálida que se transforma.

Dificultad general: 4/2

Reservas de dados normales: Físicas 5, Sociales 5, Mentales 5

Atributos secundarios: Salud (Incrementada) 10, Fuerza de Voluntad 5

Reservas de dados excepcionales: Armas C.C. 7

Nunca lo mismo: Las Reservas de Dados y los Atributos Secundarios (incluyendo la Salud) de la Crisálida mejoran cada turno de combate en 1. Si el espíritu no es eliminado al final del combate, su energía se deshace y se ve obligado a regresar a la Umbral.

Draug (Eli Markkanen)

Culto de Fenris Galliard, primero al mando de Pulmón Negro

Draug era un aliado leal de Pulmón Negro incluso antes del saqueo. Draug a menudo servía como mediador para arreglar las tensas relaciones sociales después de que Pulmón Negro hiciera o dijera algo. En muchos sentidos, Draug fue la razón de que Pulmón Negro no fuera expulsado antes del Clan de la Cicatriz.

A pesar de tener mejor habilidad social que Pulmón Negro, Draug no era menos fanático. Despreciaba al resto del clan, considerando a sus compañeros incapaces y demasiado cobardes para tomar decisiones difíciles. Draug no tenía complejos en justificar aspectos “deplorables”, odiosos y los prejuicios de la sociedad humana como el movimiento nacionalista blanco y los neonazis. Nadie recibía bien sus ideas, excepto Pulmón Negro, y por eso permanecieron juntos.

El Barón/Yermo

El Barón/Yermo es un espíritu arbóreo aliado con el clan y situado cerca del Corazón del Túmulo. Su nombre homónimo refleja ambos aspectos al mismo tiempo -es una entidad que inspira respeto de otros espíritus menores, pero al mismo tiempo carece de hojas.

El Barón/Yermo es viejo, y ha visto cientos de estaciones, aunque sus recuerdos de sucesos más viejos que una década pueden volverse difusos (su memoria se enfoca en metáforas e impresiones emocionales a medida que sus recuerdos se hacen más antiguos). Su existencia es anterior en siglos al descubrimiento del Túmulo y puede contar la historia del Clan de la Cicatriz con algo de autoridad. No será evasivo en sus tratos y hablará sinceramente.

El Barón/Yermo puede servir a los jugadores como un punto importante de referencia sobre el Túmulo y la historia del clan.

Tres Trozos de Verdad (Janos Saaros)

Roehuesos Ahroun, Guardián del Túmulo

Aunque no es el Ahroun más poderoso del clan (ni siquiera después de la marcha de Pulmón Negro), Tres Trozos es un líder capaz y hábil para conseguir que los espíritus reticentes hagan lo que quiere. Su relación con los espíritus del Túmulo lo ha convertido en la elección ideal para ser el defensor residente del mismo.

Si Tres Trozos sobrevive a la conversión, cambiará. Antaño afable y confiado, se volverá nervioso, muy cauteloso y desconfiando de cualquiera nuevo. Recuperarse física y mentalmente le llevará tiempo y esfuerzo

(especialmente porque le gustaba Comemariposas cuando todavía era parte del clan).

Utiliza las estadísticas del Ahroun Berserker del manual básico de **Hombre Lobo: El Apocalipsis 5ª edición**, pág. 280.

Roja-en-el-Viento (Vanessa Gomes)

Furia Negra Philodox, Líder del Clan de la Cicatriz

Aunque la estructura social del clan no identifica un líder específico, Roja sirve como la líder *de facto* del clan. Sin embargo, no es una posición con la que se sienta a gusto, y se esfuerza en construir alianzas sociales y de confianza entre los miembros del clan. Está orgullosa de los progresos que está haciendo, y de la integración de los personajes de la manada, pero el regreso de Pulmón Negro y Comemariposas amenaza con deshacer su obra.

Una optimista convencida, cree en el poder unificado de la Nación Garou y lamenta profundamente la pérdida del Culto de Fenris y los Contemplaestrellas. Roja está dispuesta a morir como mártir, especialmente si cree que su muerte puede unir al clan.