

# EL FUEGO DE UN DÍA DE VERANO

Por Magus

La siguiente aventura para **Hombre Lobo: el Apocalipsis** está pensada para una manada de Garou de entre tres y cuatro jugadores. Aunque en principio para personajes jugadores recién creados, el nivel de dificultad se puede incrementar con pocos cambios. La aventura está ambientada en los montes de Ourense, en Galicia, pero igualmente se puede adaptar a cualquier escenario rural. El ambiente está relacionado con los frecuentes incendios de verano y sus posibles consecuencias, que pueden afectar hasta a los Garou, a pesar de todo su poder y su relación con Gaia.

En esta aventura el principal enemigo no serán el Wyrn ni sus esbirros, sino las fuerzas desatadas de la naturaleza, con el Kaos enfrentándose consigo mismo y provocando destrucción descontrolada. Para este suplemento sería interesante tener en cuenta las reglas de Fuego para Hombre Lobo, y un vistazo al suplemento **Axis Mundi**, el Libro de los Espíritus, aunque no resulta estrictamente necesario. A grandes rasgos, la historia requerirá que los personajes afronten obstáculos, tanto en el mundo físico como en la Umbra.

Antes de comenzar, deberías acordar con los personajes sus motivaciones para encontrarse en el lugar: ya sea visitando a su Parentela, o habiendo sido enviados para recibir su Rito de Iniciación en Galicia o habiendo acudido por voluntad propia para consultar a un Anciano local, los personajes ya deberían haber establecido lazos previos entre sí, quizás en alguna sesión previa, y haber formado una manada.

## EL FUEGO

*El fuego se parece a los hombres lobo de diversas formas: es primordial, bello y peligroso cuando está fuera de control. El daño provocado por el fuego siempre es agravado, así que puede matar a los hombres lobo con la misma facilidad con la que acaba con los humanos.*

*Los hombres lobo pueden absorber el daño provocado por el fuego de la forma habitual. Sin embargo, la dificultad dependerá de la intensidad del fuego, al igual que lo hará la cantidad de niveles de salud de daño que provoque la llama. El jugador tendrá que tirar la Resistencia del personaje (véase la tabla de dificultades que aparece a continuación) y el Narrador tendrá que decidir la cantidad de niveles de salud de daño que puede provocar la llama (de uno a tres). Ese número determinará la cantidad de éxitos que tendrá que conseguir el jugador para que su personaje no sufra daños.*

<b>Dificultad</b>	<b>Calor del Fuego</b>
3	Calor de una vela (quemaduras de primer grado)
5	Calor de una antorcha (quemaduras de segundo grado)
7	Calor de un mechero Bunsen (quemaduras de tercer grado)
9	Calor de fuego químico
10	Metal fundido

### **Heridas Tamaño del Fuego**

Una	Antorcha; una parte del cuerpo quemada
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo quemada
Tres	Infierno; todo el cuerpo quemado.

*El calor extremo (de 95 o más grados) provocará daños similares al fuego. Utiliza el sistema para el daño por fuego, modificándolo según la situación.*

## TRASFONDO

Desde tiempo inmemorial, Galicia ha sido uno de los territorios tradicionales de la tribu Fianna, y aunque con el paso de los siglos otras tribus han sido aceptadas entre los Hijos de Ciervo, los Fianna siguen siendo los Garou predominantes en el lugar. Aunque afectados por varios reveses históricos, la población gallega de hombres lobo sigue siendo numerosa y fuerte, aunque en el último siglo se ha concentrado especialmente en las provincias del interior, Lugo y Ourense.

El principal de los Túmulos Gallegos se encuentra en la reserva de os Ancares, en Lugo, cerca de la frontera con León, donde también se concentra el principal de los clanes de hombres lobo: Os Vixiantes (Los Vigilantes), con varias manadas que se extienden por Galicia y el norte de la península ibérica.

En los últimos años, los veranos han sido especialmente calurosos y secos, debido al cambio climático, y de forma periódica, debido al abandono del rural y a otros factores, se producen pavorosos incendios que dejan calcinadas extensas extensiones de terreno. En esta ocasión, se ha desatado uno de estos incendios, cerca del territorio conocido como A Raia Seca, cerca de la frontera con Portugal, y a medida que el fuego avanza, se convierte en una amenaza para un pequeño Túmulo de los hombres lobo.

## ESCENA UNO: ¡FUEGO!

Los personajes se encuentran en el Túmulo de os Ancares, situado en un claro del bosque cerca de la población de Pedrafita do Cebreiro, por donde pasa el camino de Santiago. El clan de Os Vixiantes ha convocado a las distintas manadas para una asamblea coincidiendo con el final del verano, para festejar los logros del año y al mismo tiempo

prepararse para los desafíos venideros. La reunión está dominada por la tribu Fianna, así que la asamblea adopta un aire festivo, con música, festines y también algunos juegos. Otras tribus también están presentes, con hombres lobo llegados de otros lugares de la península ibérica.

El Túmulo se encuentra en el corazón de un bosque de robles, donde los Garou han construido varias pallozas sencillas de estilo tradicional, donde residen los Guardianes durante el año. El territorio también es el hogar de varias familias de jabalíes, que son cuidados y protegidos, pues el principal espíritu del Túmulo es Jabalí. Los hombres lobo locales a menudo recogen bellotas y alimentan a los jabalíes en momentos señalados del año. Aunque no intervienen en el equilibrio natural ni detienen a los depredadores, los hombres lobo tienen prohibido cazar o dañar a los jabalíes que se encuentren dentro del boun del Túmulo.

En total unos treinta hombres lobo han acudido a la asamblea. El Narrador tiene la oportunidad de facilitar encuentros entre los personajes jugadores y no jugadores, quizás facilitando contactos para historias posteriores, o potenciales rivales en el futuro. También es la oportunidad para que el Renombre de los personajes sea reconocido o se encuentren con algún héroe local y aprendan bajo su tutela.

En cualquier caso, el líder de la asamblea es Casiano “Ouveo de Rabia” Silva, un Homínido Ahroun de la tribu Fianna, y aunque no es el más veterano de los Garou presentes, es respetado por su posición como anfitrión y líder tribal. Es un hombre bajo y moreno, de unos cuarenta años, de rostro malencarado, y con varias cicatrices. A pesar de su aspecto taciturno, es un hombre relativamente tímido, que se toma muy en serio su responsabilidad sobre los asuntos de los Garou locales.

En medio de las festividades y en un momento dramáticamente adecuado, un hombre lobo de aspecto cansado, y muy ansioso, es presentado ante Casiano, hablando de forma atropellada, ante la sorpresa de los presentes. Todo lo que los personajes entienden es “¡Fuego!” “¡Fuego por todas partes!”

Los siguientes momentos son frenéticos. Casiano se reúne con varios ancianos y proceden a hablar con el Garou. Se trata de Emilio “Chega de Lonxe” (Llega de Lejos) García, un Galliard de los Caminantes Silenciosos originario del Bierzo. En las últimas horas han comenzado varios incendios en lugares distintos de Galicia, y algunos están amenazando lugares sagrados para los Garou. Es necesario que los hombres lobo tomen medidas urgentes para evitar un desastre que parece inminente. Casiano se retira con su manada y se dirige hacia el centro del Túmulo.

Interpreta la preocupación entre los hombres lobo. Los incendios forestales son un azote que sacude periódicamente los territorios naturales de la península ibérica. En Galicia el abandono rural y el cambio climático, entre otros motivos, son las principales causas de la propagación de las llamas. Los Garou presentes hablan entre sí e intercambian impresiones sobre qué medidas tomar, pero finalmente Casiano comienza a actuar de forma fría pero eficaz, convocando manadas y organizando destinos.

Es el momento de los personajes. Casiano se presenta ante ellos y les dice:

-Los Ancianos y yo hemos hablado. Hemos contactado con las manadas de varios Túmulos para conocer su situación. En los montes de o Xurés, hacia el sur, la situación es especialmente grave. La manada da Raia Seca me ha dicho que el fuego amenaza su Túmulo. Me han dicho que han acudido varias brigadas de voluntarios al territorio y que las autoridades humanas han sido advertidas, pero para nosotros es más apremiante proteger el santuario de Gaia. La manada da Raia Seca necesita refuerzos. ¿Ofreceréis vuestra ayuda?

Suponiendo que los personajes estén dispuestos, la historia continúa. Por supuesto, es una situación de urgencia, donde se supone que todo el mundo debe ayudar, y cualquier reticencia o excusa pública podría provocar la pérdida de Sabiduría. Si aceptan, Casiano y los Ancianos presentes abrirán un Puente Lunar desde el Túmulo de los Ancares que los llevará en cuestión de minutos hasta el Túmulo de O Xurés, donde podrán unirse a la manada da Raia Seca en defensa del Túmulo.

Casiano les ofrece algunos detalles: el Túmulo de O Xurés está protegido por Garou de la tribu Fianna dirigidos por el viejo Aquilino “Voz de Mando” Rabuñal, un Galliard Fianna cuya familia ha residido en la zona durante siglos. El Túmulo está consagrado a Mochuelo, y está protegido por la manada de A Raia Seca (La Raya Seca), actualmente constituida por cinco Garou.

El tiempo es vital para enfrentarse al fuego y proteger el Túmulo, así que una vez estén dispuestos, Casiano guiará a los personajes hasta el centro del Túmulo de os Ancares, donde varios Theurge se preparan para abrir un Puente Lunar: una lluvia de chispas brillantes que forman un portal, a través del que se extiende una larga senda de plata que avanza a través de un paisaje crepuscular.

## ESCENA DOS: EL FINAL DEL CAMINO

La distancia entre os Ancares y O Xurés es de casi unas dos horas mediante medios mundanos; a través de los caminos de la Umbral, la distancia entre los dos Túmulos conectados se recorre en cuestión de minutos. En principio el paisaje Umbral está formado por un bosque espeso y verde, plagado de susurros extraños, la naturaleza reflejada en toda su vitalidad. Sin embargo, a medida que se acercan al final de su destino, los personajes se dan cuenta de que los árboles se agitan, susurrando con el sonido de sus hojas. El horizonte está difuminado por una humareda gris y un resplandor anaranjado. La senda de plata que recorren los personajes se muestra firme y brillante ante ellos, pero a medida que se acercan al final el calor parece incrementarse. De repente los personajes escuchan risas y cuchicheos, como si estuvieran rodeados por niños que preparan una travesura.

Y de repente los personajes ven revolotear en torno a ellos formas chisporroteantes y anaranjadas. Se trata de espíritus elementales de fuego. Algunos parecen bolas llameantes que vuelan juguetonas, pero algunos adoptan formas

de humanos danzantes sin rasgos. El Puente Lunar se tambalea a su paso, y los personajes pueden ponerse algo nerviosos.

Más adelante se encuentra el final de su camino. Un grupo de elementales canta y baila en torno a una hoguera. Las llamas bailan descontroladas al ritmo de una extraña música. En medio de los danzantes se encuentra un flautista de fuego. En principio los espíritus no atacarán a los hombres lobo salvo que sean amenazados primero, y alguno incluso los invitará a unirse a su danza. Estos elementales son seres volubles y apasionados, movidos por encender el mundo que los rodea.

### **Espíritus de Fuego**

Rabia 10, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 5, Poder 30 (40)

**Hechizos:** Percibir Trochas, Descargar Llama, Crear Fuego. Los más poderosos poseen Metamorfosis.

Los personajes pueden tratar de abrirse paso por la fuerza, en cuyo caso los espíritus se reirán y alguno intentará chamuscarles un poco. De lo contrario, una actitud diplomática y quizás el sacrificio de un punto de Gnosis les ganarán buena voluntad, y los elementales les dejarán pasar. Si hablan con ellos responderán con voces crepitantes y alegres, afirmando que el mundo se ha convertido en una fiesta, y que han venido para danzar con las llamas.

En cualquier caso, por la fuerza o la palabra, los personajes no deberían tener muchos problemas para llegar al otro extremo del Puente Lunar, pero su entrada en el mundo físico es recibida con un incendio en el lugar donde estaban bailando los elementales. El Túmulo de A Raia Seca se encontraba dentro de un edificio que ahora se encuentra en llamas. El calor y el daño del fuego, así como la tensión de sentirse encerrados pueden requerir una tirada de Frenesí. Si los personajes consiguen mantener la calma, se darán cuenta de que se encuentran en el interior de una palloza no muy distinta de las que se encuentran en os Ancares. Hay tres cadáveres humanos entre las llamas. Todos han recibido varios disparos de escopeta.

## **ESCENA TRES: DE LAS CENIZAS**

Los personajes tienen poco tiempo, al encontrarse dentro de un edificio en llamas, pero quizás quieran arriesgarse a investigar un poco. Si es así, pueden realizar una única tirada de Percepción + Investigación (dificultad 8) y encontrar un pequeño bûho de piedra sobre un montón de brasas de lo que debió ser un improvisado altar. Si no retiran con cuidado el pájaro recibirán una quemadura, pues se encuentra candente, pero al hacerlo despertarán a un espíritu de Mochuelo, que con un chillido alzará sus alas y se elevará a los cielos.

No queda mucho más que hacer en el interior de la palloza. Es sencillo abrir la puerta y salir al exterior, aunque los personajes deberán sortear las llamas que los rodean y quizás alguna tirada de Frenesí de Terror. Cuando salen, se encuentran en una elevada colina que asoma en medio de un paisaje de pesadilla. Describe un extenso valle del que se alzan humaredas y altas lenguas de fuego que avanzan de forma implacable. El cielo está en parte emsobrecedo por el humo gris, y el olor a madera y vegetación quemada se extiende por todas partes.

Justo en ese momento escucharán un aullido de dolor y verán a una mujer loba de pelaje gris sarnoso contemplando la escena. Se encuentra en forma Crinos y podrán ver que su cuerpo está cubierto por costras en varios lugares. En cuanto ve a los personajes, se pone a la defensiva, y alguno podría pensar que se trata de una Danzante de la Espiral Negra. Si los personajes liberaron el espíritu del pájaro de piedra, con un chillido se posará en el hombro de la mujer loba, indicando que es una servidora de Gaia.

Si logran evitar el conflicto, la mujer loba se aproximará con precaución y se presentará como Pelica de Cinza (Pellejo de Ceniza), una Philodox Metis de la manada da Raia Seca. Preguntará a los personajes qué hacen ahí y cuáles son sus intenciones, mostrándose desconfiada, pero si consiguen tranquilizarla (Sería preferible que los personajes interpretaran una interacción social razonable, pero si necesitas una tirada, Carisma + Empatía sería lo adecuado), compartirá con ellos lo que sabe. Su lenguaje es algo torpe, ya que tuvo que aprender en soledad a hablar, entre otras muchas cosas.

-La marca del meu nascemiento me fizo sucia a ojos de mis compañeros, así que preferí no habitar con ellos en el Túmulo et soportar los suyos desprecios. He vagado por los bosques de lo Xurés, y recientemente recibí la visita de una compañera de manada que proscrita foi por rompere la Letanía e ayuntarse con otro lobisome.

“Aiudela, pues el menino culpa non tiene de los pecados de la madre, e asistila en el meu fogar durante la preñez. Los mós compañeros aceptaron e nos procuraron alimento. Mas agora que el lume avanza la mi compañera se ha puesto de parto e acudí presta en busca de aiuda. Ques ocurrió?”

Los personajes pueden deducir fácilmente que los hombres lobo de la manada da Raia Seca fueron asesinados, y que sus cuerpos son los que encontraron al llegar al Túmulo. Pelica entrecerrará los ojos con algo de desconfianza y murmurará para sí mientras activa el Don: Verdad de Gaia, decidiendo que confiará en los personajes. Les pedirá que la ayuden, porque su compañera de manada se encuentra de parto y no puede desplazarse, por lo que deben actuar con premura.

El humo y el calor se extienden en el aire, y en el horizonte el cielo aparece cubierto y con los colores del crepúsculo, aunque todavía falta bastante para que anochezca.

## **ESCENA CUATRO: EL CAMINO ENTRE LAS LLAMAS**

El hogar de Pelica de Cinza se encuentra en una cueva escondida entre los montes. Durante años ha vagado por las profundidades de O Xurés, comunicándose con los espíritus de la naturaleza, hasta que encontró un lugar apropiado

para convertirlo en su hogar. Despreciada por sus compañeros, decidió convertirse en guardiana de las profundidades del bosque, apreciando la paz que encontraba sola.

Hace poco recibió la visita de su compañera de manada, María Xosé “Camiña sen medo” (Camina sin miedo) Rabuñal, que había concebido un Metis rompiendo la Letanía, lo que la enfrentó con sus compañeros, y especialmente con su abuelo, el viejo Aquilino “Voz de Mando”, quien esperaba que asumiera el liderazgo de la manada a su muerte. Aquilino insistía en que debía abortar antes que “parir una abominación”. Tuvieron una fuerte discusión y Aquilino la expulsó del Túmulo. Fue entonces cuando Pelica de Cinza, reconociéndose en la situación que afrontaba María Xosé, intervino y le ofreció compartir su hogar, por lo menos hasta que la situación se tranquilizara entre ella y sus compañeros.

Pasaron los meses, y Aquilino seguía en sus trece de no aceptar el regreso de su nieta hasta que se “purificara,” e irónicamente fue eso que la salvó. Tomás, un asesino en busca de venganza, prendió fuego a las inmediaciones del Túmulo y emboscó a los hombres lobo uno tras otro, matándolos y arrastrando sus cadáveres hasta la palloza.

Tomás no se fue, sino que permaneció en las inmediaciones, esperando la llegada de otros hombres lobo. Estaba a punto de disparar contra Pelica de Cinza, cuando se sorprendió al ver salir a los personajes de la palloza. Ahora ha decidido seguirlos y acabar con ellos. Evitara cualquier enfrentamiento mientras se sienta en inferioridad.

El camino hasta la cueva de Pelica de Cinza puede ser tan largo y difícil como desees. Por el momento el fuego no ha llegado hasta la cueva, pero el asesino seguirá a los personajes. Si algún personaje se queda solo, aprovechará la oportunidad e intentará matarlo con su escopeta. Si es descubierto, intentará hacer que los personajes lo sigan y caigan en varias trampas que ha dispuesto, como cepos e incluso un foso con estacas, aprovechando una antigua trampa para lobos.

Si crees que los personajes cuentan con demasiada ventaja, puedes añadir algunos aliados para Tomás, quizás algunos cazadores sin escrúpulos.

Por otra parte, si los personajes liberaron al espíritu de Mochuelo, si uno de ellos está a punto de ser emboscado, puede advertirle con un chillido de alarma.

La cueva de Pelica está disimulada con unas piedras y una puerta rudimentaria de madera. El interior es espacioso, aunque la cueva no es muy profunda. Varias piedras talladas con glifos constituyen el principal pasatiempo de Pelica, así como algunos objetos sencillos para su vida como ermitaña. En el fondo de la caverna hay un jergón con mantas, y tumbada sobre él se encuentra María Xosé “Camiña sen Medo” en forma Crinos, para poder dar a luz a su cachorro Metis, pero es evidente que no lo está teniendo nada fácil, debido a sus contenidos gemidos de dolor, su vientre exageradamente abultado y sus convulsiones.

Pelica tiene algunos objetos básicos, medicinas y hierbas para ayudar en el parto, pero ni siquiera sus conocimientos parecen suficientes para ayudar a su compañera. Fue por esta razón que acudió en busca del resto de la manada y ahora ha pedido ayuda a los personajes.

El parto ya ha comenzado, pero tratándose de un cachorro Metis, es un proceso arduo y peligroso, que puede llevar varias horas y terminar con la muerte de la madre, del hijo...o de ambos. Si alguno de los personajes conoce el Don: Roce Materno o algún Don curativo, puede utilizarlos para ayudar a la madre a resistir, o tiradas apropiadas de Destreza + Medicina. Tras una hora, para los personajes debería quedar claro que se encuentran con una tarea excesivamente delicada. No pueden transportar a María Xosé, ya que no puede abandonar la forma Crinos ni moverse por sí sola, y la ayuda adicional que pueden conseguir tardará demasiado tiempo en llegar.

Es entonces cuando Pelica de Cinza propone, si nadie ofrece esa posibilidad, recurrir a la ayuda de los espíritus. El Túmulo más próximo se encuentra en llamas, pero en el fondo de la cueva hay una fuente donde la Celosía es especialmente fina. Pelica explica que existen varios espíritus del bosque que poseen poder curativo, como los robles, el laurel, el castaño, el eucalipto y otros, y tal vez se pueda tratar de convencer a alguno de ellos que comparta sus dones. Sin embargo, con el incendio que azota la zona, la Umbra puede no ser un lugar seguro, posiblemente reflejando la destrucción de las llamas.

Si los personajes aceptan, Pelica los guiará hasta el fondo de la cueva, donde hay una pared donde rezuma el agua, que se deposita en un pequeño hueco entre las rocas. Pelica alza su mano y emite una luz esmeralda (Don: Luz Feérica) y las aguas cristalinas reflejan la luz con una miríada de chispas. Si se mira de cerca pueden percibirse formas que parecen nadar como pececillos en las profundidades.

En cualquier caso, los personajes pueden utilizar la fuente para cruzar de lado y pasar a la Umbra.

Pelica de Cinza permanece atrás, ayudando a María Xosé. Si alguno de los personajes quiere acompañarla y quedarse en el mundo físico, puede hacerlo. Mientras el resto de la manada pasa al mundo espiritual, quizás sea un momento propicio para un ataque de Tomás.

## **ESCENA CINCO: LA DANZA DEL FUEGO**

Si los personajes liberaron al espíritu de Mochuelo, el pequeño pájaro nocturno los estará esperando en la Umbra, y podrá ayudarles como guía en el mundo espiritual, o incluso como intermediario ante otros espíritus. La intervención de un Theurge también podría resultar útil, aunque no es estrictamente necesaria.

La Umbra refleja el incendio que se está produciendo en el mundo físico. El cielo está anaranjado y los espíritus están agitados. Los personajes escuchan las risas de los elementales de fuego y los espíritus de humo que los acompañan, revoloteando como criaturas aladas o adoptando otras formas como fuegos fatuos. Los espíritus del bosque huyen, aterrados, pero algunos intentan hacerles frente. Los Hijos del Calvero y los espíritus de los árboles y plantas agitan sus ramas, sacudiendo a los elementales de fuego como si fueran moscas. Algunos son atacados por enjambres de llamas.

En medio de esta situación, los espíritus no son muy receptivos, y sin son molestados, pueden atacar a los

personajes. Los elementales de fuego, especialmente, actúan de forma descontrolada, agitándose en una danza enloquecida. De hecho, los personajes pueden escuchar una endiablada música. Si siguen el sonido, verán a un elemental de fuego que ha tomado la forma humanoide de un gaitero ígneo, que no deja de tocar de una manera enfurecida. Otros elementales de fuego bailan a su alrededor de forma desenfadada, y alguno incluso revolotea juguetón alrededor de los personajes.

Si los personajes intentan interactuar con los elementales, éstos se ríen. El propio gaitero les sonríe y simplemente afirma:

-Lo viejo debe arder, para que lo nuevo pueda crecer. Hoy humo, lágrimas y cenizas, para que mañana puedan crecer las nuevas semillas.

El gaitero continúa danzando y tocando su melodía desenfadada. Si no es detenido, los elementales de fuego continuarán su danza, quemando y arrasando el bosque. Está en manos de los personajes decidir ponerle fin al incendio espiritual. Si atacan al gaitero, será defendido por otros elementales de fuego, tantos como estimes necesario para constituir un desafío para los personajes.

### **El gaitero llameante**

Rabia 8, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 7, Poder 50

**Hechizos:** Percibir Trochas, Descargar Llama, Crear Fuego, Metamorfosis.

Una vez disipado o destruido el gaitero, los demás elementales de fuego detendrán su danza, y se dedicarán a revolotear de forma más lenta, antes de disiparse o marcharse a otros lugares de la Umbra, habiendo terminado lo que consideran su diversión.

Los Hijos del Calvero y los espíritus del bosque se mostrarán agradecidos a los personajes, y estarán más que dispuestos a ayudarles con sus dones curativos, una vez les expliquen la situación. Los espíritus concentrarán su poder sobre la fuente de la cueva de Pelica, dotando a sus aguas de propiedades sobrenaturales.

## **ESCENA SEIS: NACIDO ENTRE LAS LLAMAS**

Los personajes pueden entonces regresar al mundo físico, donde Pelica de Cinza se encuentra atendiendo a su compañera, intentando que el parto siga adelante. La mujer lobo embarazada se encuentra muy mal, pero con la ayuda de los personajes podrá terminar de dar a luz.

En primer lugar, es necesario que los personajes hagan una tirada de Destreza + Medicina (dificultad 9). Si utilizan el agua curativa, la dificultad se reduce a 6. Si ninguno de los personajes tiene conocimientos de Medicina, Pelica puede realizar la tirada. Por cada uno de los personajes que esté ayudando activamente en el parto (que conozca Medicina) se puede añadir un dado más. Cada dos personajes que estén ayudando activamente reducen la dificultad en -1 (hasta un mínimo de 5).

A continuación se realiza una tirada extendida hasta acumular cinco éxitos. Cada tirada implica una hora de proceso laborioso (Procura añadir algo de tensión). Una tirada fallida provoca un nivel de daño no absorbible a la madre, que no puede regenerar (aunque se puede curar con Roce Materno u otros Dones curativos). Cada hora de parto también provoca automáticamente un nivel de daño no absorbible. Un fracaso provoca un nivel de daño agravado.

Cuando el parto termina, María Xosé ha dado a luz un cachorro Metis especialmente grande en proporción a lo que sería un bebé medio (Mérito: Corpulento). Su deformidad Metis es su columna vertebral torcida (Jorobado). En cualquier caso, Pelica de Cinza lo acuna entre sus brazos.

Si los personajes salen de la cueva, podrán comprobar que está lloviendo con fuerza. El horizonte todavía está gris y se ven varias humaredas y débiles llamas que poco a poco comienzan a apagarse. Un arco iris tenue se extiende entre dos valles calcinados, una débil señal de esperanza.

## **LA VENGANZA DE TOMÁS**

Tomás es el principal antagonista de esta historia, y a pesar de ser un humano, no es un adversario que subestimar. Se ha preparado bien para su enfrentamiento y su venganza, habiendo acabado con tres hombres lobo con su habilidad como cazador, y de la misma forma, intentará acabar con los personajes. Es consciente de que los hombres lobo son monstruos sanguinarios, por lo que procurará actuar cuando se encuentre en una situación de ventaja, especialmente cuando sus víctimas estén solas. Por otra parte, su principal ventaja es que Tomás es Inmune al Delirio, así que no se asustará ni enloquecerá si ve a los personajes en sus formas de hombres lobo.

En primer lugar, Tomás procurará no acercarse. Utilizando su escopeta y su mira telescópica, disparará de lejos, procurando apuntar a la cabeza si tiene la oportunidad. Si es descubierto, se ocultará, y si alguien comienza a rastrearle, procurará llevarlo hasta alguna de las trampas que ha dispuesto en varios lugares estratégicos: cepos, un foso con estacas, etc.

Si tiene que enfrentarse directamente a los personajes y se ve acorralado, Tomás activará una granada que sustrajo de un almacén del ejército y escupirá con desprecio: “¡Jódete, monstruo!”. No le importa inmolarsse si se lleva a uno de sus enemigos por delante.

Si consideras que Tomás no es suficiente adversario para los personajes, siempre puedes hacerlo acompañar de más cazadores. No obstante, no deberían ser tan hábiles como él.

Aunque Tomás ha deducido por el folklore que los hombres lobo son vulnerables a la plata, no dispone de balas

de plata, pero si de un puñal de caza que ha bañado en plata. No hace tanto daño como si fuera de plata pura, pero aún así espera utilizarlo sólo como último recurso si se ve obligado a luchar cuerpo a cuerpo.

La principal desventaja de Tomás es que ignora la naturaleza espiritual de los Garou. No sabe que pueden cruzar la Celosía y moverse entre mundos, simplemente cree que son muy escurridizos. Para él fue toda una sorpresa ver a los personajes saliendo de la palloza en llamas. Puede intentar atrapar a los personajes en la cueva de Pelica, provocando un derrumbe, pero los Garou tienen la posibilidad de huir a la Umbra y regresar para sorprenderle.

## EPÍLOGO

El clan de os Vixiantes se siente devastado por la matanza de la manada de la Raia Seca y el ataque contra el Túmulo de O Xurés. Cuando son advertidos, envían refuerzos para ayudar a la reconstrucción, reconociendo los actos de los personajes para detener el incendio y ayudar a los servidores de Gaia, con el debido incremento de Renombre que consideres apropiado.

En cuestión de meses el Túmulo es purificado. Si los personajes aceptan, se les encomendará su vigilancia y se convertirán en sus nuevos protectores. Los ancianos forman una nueva manada, entre los personajes, Pelica de Cinza y Camiña sin Medo (si sobrevivió al parto). También les encomiendan el cuidado de “Nacido nas Chamas” (Nacido entre las Llamas), el hijo de Camiña sin Medo.

De esta manera los personajes dispondrán a partir de ahora de una base para actuar en medio de uno de los principales parajes de Galicia. Tras el incendio, el futuro parece incierto y es necesario repoblar los bosques que fueron calcinados. Puede que haya quienes quieran aprovecharse sin escrúpulos del daño medioambiental, quizás alguna empresa maderera o constructora que busque beneficios inmediatos, o quizás algunos Garou no estén conformes con la posición de los personajes y se consideren más dignos de proteger el Túmulo. En cualquier caso, esta historia puede ser el principio de una Crónica a largo plazo.

## APÉNDICE

### Túmulo de los Murmullos en los Árboles

Nivel: 2

Celosía: 3

Tótem: Moucho (Mochuelo)

Tipo: Astucia

### MOCHUELO

#### Coste de Trasfondo: 4

Mochuelo es un espíritu de la prole de Búho. Al contrario que Búho, es más curioso y activo, aunque confía en su astucia e ingenio para salir airoso. También es menos enigmático, y en ocasiones actúa directamente como guía de sus Hijos e intermediario ante otros espíritus.

**Bendiciones:** Todos los Hijos de Mochuelo reducen en -1 la dificultad de todas las acciones relacionadas con Sigilo o permanecer en silencio. También proporciona dos dados en Subterfugio y un punto adicional en Astucia.

**Prohibición:** Mochuelo pide a sus Hijos que ayuden a los sabios siempre que se crucen en su camino.

## DRAMATIS PERSONAE

### Tomás Blanco

**Trasfondo:** Tomás nació hace unos cincuenta años en la zona de O Xurés, en una pequeña granja familiar. Sin embargo, su vida fue marcada por la tragedia por culpa de los hombres lobo. El padre de Tomás había desbrozado una parte de los terrenos del bosque para plantar pinos, y a su vecino Aquilino Rabuñal no le gustó nada que se aproximara a su Túmulo. Después de un desencuentro entre ambos vecinos, Aquilino lo mató en forma de lobo, ante la mirada aterrizada de Tomás, que entonces sólo tenía ocho años.

Después de que sus vacas fueran devoradas por los lobos. Tomás y su madre tuvieron que malvender la granja a su vecino. Años más tarde Tomás supo que Aquilino había aterrizado a su madre para quedarse con sus tierras y les ordenó que se fueran de allí.

Tomás se esforzó duro por salir adelante, con la ayuda inestimable de su madre. Cuando tuvo suficiente edad cumplió el servicio militar e ingresó en el ejército, con una carrera brillante en los Balcanes y Afganistán. Sin embargo, cuando regresó a España, decidió recuperar las tierras de su familia si tenía la oportunidad, quizás mediante la compra.

Fue entonces cuando descubrió que Aquilino era un hombre lobo y dedujo correctamente que era el asesino de su padre. Aterrorizado, vigiló a los Garou de O Xurés durante varios años. Quería acabar con los monstruos, pero no se sentía capaz. Durante varios años dejó su venganza en el aire, limitándose a hacer planes y ocupándose de su familia en Pontevedra.

Recientemente, Tomás fue diagnosticado con un cáncer terminal, y consciente que su tiempo se acababa, decidió llevar a cabo su venganza. Con la excusa de visitar el parque natural de O Xurés, durante varias semanas vigiló los movimientos de los hombres lobo, y al mismo tiempo preparó varias trampas antes de realizar su ataque.

Provocó un incendio en los montes, que quedó disimulado entre otros que se produjeron al mismo tiempo, y procuró que las llamas se dirigieran hacia el Túmulo. Con los hombres lobo asustados, los emboscó uno tras otro y acabó con ellos, armado con su escopeta. Se presentó ante Aquilino y le disparó en la frente sin más explicaciones, arrastró los cadáveres de sus compañeros al interior de su granja y le prendió fuego. Después se dispuso a esperar a la mujer sarnosa que visitaba periódicamente el lugar.

Fue para él toda una sorpresa encontrarse a los personajes saliendo del edificio en llamas. Para él sólo son más monstruos asesinos y piensa acabar con ellos.

**Imagen:** Tomás es un hombre de mediana estatura, curtido por la edad. Casi calvo, se rapa su cabello gris periódicamente. Sus ojos son pequeños y oscuros y tiene la nariz rota desde su tiempo en el ejército. A pesar de tener unos cincuenta años todavía se mantiene en buena forma y es un hombre especialmente fibroso y robusto. Lleva ropa de camuflaje y va meticulosamente armado, habiendo preparado su venganza durante años.

**Consejos de interpretación:** Te estás muriendo y para ti tu venganza es una carrera contra el tiempo. Acabar con Aquilino y otros dos hombres lobo te ha envalentonado y ansías seguir adelante, lleno de adrenalina. Para ti los hombres lobo son monstruos que se alimentan de la humanidad, y matarlos es una satisfacción personal.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 1; Armas C.C. 2, Armas de Fuego 4, Pericias 3, Sigilo 2, Supervivencia 3; Ciencias 2, Lingüística 2, Ocultismo 2

Fuerza de Voluntad: 6

### **Pelica de Cinza**

**Trasfondo:** Pelica de Cinza era la sobrina de uno de los hombres lobo de la manada de Raia Seca, uno de los amigos de Aquilino Rabuñal, que murió hace unos años. Aunque Aquilino detestaba especialmente a los Metis, aceptó a Pelica en la manada, por respeto a su amigo y también por la petición de Casiano “Ouveo de Rabia”. No obstante, nunca ocultó sus prejuicios, pero Pelica ya había sufrido una infancia difícil entre los Garou, así que aceptó los desprecios en silencio, y cuando tenía la oportunidad, se apartaba del Túmulo para moverse por los montes de O Xurés, donde desarrolló un fuerte conocimiento del lugar y de los espíritus del bosque. Sólo visitaba esporádicamente a sus compañeros, para participar lo justo en los rituales de la manada y su deber hacia Gaia. En cierto sentido, alcanzó una especie de equilibrio con Aquilino, que no se veía obligado a soportar su presencia.

Recientemente Aquilino tuvo un enfrentamiento con su nieta María Xosé, que había quedado embarazada de otro Garou, y Pelica se ofreció a cuidar de ella durante su embarazo, sintiendo empatía por el hijo indeseado. En un giro del destino, sin duda la intervención de Pelica ayudó a María Xosé a sobrevivir, al encontrarse apartada del Túmulo cuando llegó Tomás en busca de venganza. Como se menciona en la historia, cuando María Xosé se puso de parto, Pelica acudió a sus compañeros de manada en busca de ayuda y se encontró con los personajes.

**Imagen:** En forma Homínida, Pelica es una mujer bajita y morena de unos treinta años, de cabello negro despeinado y ojos negros, que no se preocupa mucho de su aspecto. Su piel está cubierta por manchas sarnosas. En sus formas lupinas, Pelica tiene pelaje gris sarnoso que se desprende constantemente, lo que en ocasiones ha llevado a confundirla con una Danzante de la Espiral Negra. Cuando se desenvuelve entre los humanos suele utilizar diversos nombres, aunque le gusta especialmente Elisa.

**Consejos de interpretación:** Desde que eras pequeña has tenido que valerte por ti misma, por lo que procuras aprender por tu cuenta y no pedir ayuda a nadie. Suelen mantenerte en silencio, y sólo respondes cuando te preguntan. No quieres provocar conflictos, y si alguien trata de humillarte o despreciarte, simplemente asientes, si no queda más remedio, o te vas cuando surge la oportunidad. Te sientes especialmente próxima a quienes son marginados o despreciados como tú lo has sido.

Raza: Metis

Auspicio: Philodox

Tribu: Fianna

Rango: 2

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 3, Empatía 2, Impulso Primario 3, Pelea 1; Armas C.C. 2, Pericias 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 3; Enigmas 3, Lingüística 1, Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 2

Dones: Crear Elemento, Luz Feérica, Olor de la Verdadera Forma, Verdad de Gaia; Fuerza del Deber, Madriguera Rabia 4, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 5

### **María Xosé “Camiña sin Medo” Rabuñal**

**Trasfondo:** María Xosé nació en una familia de la Parentela, hija de un hijo de Aquilino “Voz de Mando” Rabuñal. Creció como una niña desafiante y de mal carácter, y durante la adolescencia sufrió el Primer Cambio. Aquilino estaba orgulloso, porque ninguno de sus hijos se había convertido en un Garou, por lo que volcó todos sus esfuerzos en su nieta, y la reclutó para la manada da Raia Seca.

Pero María Xosé no estaba dispuesta a dejarse avasallar por un anciano que insistía en convertirla en la heredera perfecta de su legado. Tuvieron varios enfrentamientos, en los que María Xosé terminaba abandonando a su manada

durante un tiempo antes de regresar. En su última riña regresó embarazada de otro Garou. Nunca reveló quién había sido el padre, pero la furia de su abuelo se desbordó. Aquilino amenazó con convertirla en una Ronin marginada por todos, y abuelo y nieta estuvieron a punto de enfrentarse en un duelo.

Sólo la intervención de Pelica de Cinza consiguió detener semejante arrebato de furia. Propuso llevarse a María Xosé durante un tiempo para tranquilizar la situación, y estuvo dispuesta a hacerse cargo del cachorro Metis que estaba por nacer.

Alejada de su autoritario abuelo, María Xosé encontró algo de paz en compañía de la paciente Pelica de Cinza. Comprendió la soledad de la Philodox Metis y con el paso de los meses ambas se hicieron amigas. Sin embargo, el embarazo de un Metis no es fácil, y cuando comenzó el parto, María Xosé se encontró con un desafío al que jamás se había enfrentado. Después de varias horas de dolor, finalmente se tragó su orgullo y aceptó que Pelica fuera en busca de ayuda.

**Imagen:** En forma Homínida, María Xosé es una mujer morena de unos veinte años de cabello negro y ojos negros, con un atractivo feroz, que no suele sonreír y a menudo mira de forma altiva. Con el tiempo se ha suavizado algo y aprendido algo de humildad, aunque todavía se muestra arrogante con los desconocidos. En sus formas lupinas es una loba grande, de pelaje marrón oscuro, más claro en el rostro y los flancos.

**Consejos de interpretación:** Estás harta de que te ordenen lo que hacer. Pero también eres consciente de que tienes dificultades para dominar tu Rabia de guerrera. Te gusta actuar de forma independiente y te cuesta pedir ayuda. A menudo alejas a quienes podrían ayudarte, pero con el tiempo has aprendido que alguna gente tiene buenas intenciones, la lástima es que no sabes contener tu lengua afilada y tu carácter el tiempo suficiente para que se mantengan a tu lado.

Raza: Homínida

Auspicio: Ahroun

Tribu: Fianna

Rango: 1

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 1, Esquivar 2, Impulso Primario 1, Pelea 3, Subterfugio 2; Armas C.C. 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Sigilo 1, Supervivencia 1; Ciencias 2, Informática 1, Investigación 1, Ocultismo 1

Dones: Maestro del Fuego, Olor a Hombre, Resistir Toxina, Roce del Derribo

Rabia 5, Gnosis 2, Fuerza de Voluntad 4

### **Nacido das Chamas**

El hijo de María Xosé es un cachorro Metis con el Mérito Corpulento y la Deformidad: Jorobado. Aunque nació bajo la luna nueva y en principio se convertirá en un Ragabash, recuerda que algunos hombres lobo adquieren su Auspicio en función de la luna bajo la que se produce el Primer Cambio.