

Hombre Lobo: El Apocalipsis

La isla de los sueños quebrados

Autores: Andrew E.C. Gaska & E.L. Thomas
Desarrollo: Juhana Pettersson
Producción: Kevin Schluter
Dirección artística y diseño gráfico: Sarah Robinson
Ilustración de portada: Felipe Headley Lime Frazão da Costa
Ilustratofrd: Nevzat Aydin
Copia de edición: Stephanie Cohen
Consultoría cultural: Stephanie Cohen
Prueba de lectura: Nathan Gerber

Equipo del Mundo de Tinieblas

Vicepresidente: Sean Greaney
Editor: Karim Muammar
Director artístico: Tomas Arfert
Director de Marketing: Jason Carl
Directora empresarial: Dhaunae De Vir
Portavoz de la comunidad: Martyna “Outstar” Zych
Director de licencia: Nikola Filipov
Director de campaña: Viktor Bovallius
© 2023 Paradox Interactive AB. VAMPIRE: THE MASQUERADE, WEREWOLF: THE APOCALYPSE, y PARADOX INTERACTIVE son marcas registradas de Paradox Interactive AB en Europa, Estados Unidos y otros países. Cualquier otra marca, logotipo y propiedad intelectual es de su correspondiente propietario.
Visita World of Darkness online en www.worldofdarkness.com
Presidente y publicista: Scott Gaeta
Control de finanzas: Robyn Gaeta
Vicepresidenta de operaciones: Leisha Cummins
Vicepresidente de ventas: Andrew Lupp
Producción de juegos de tablero y cartas: Dan Bojanowski
Producción de juegos de rol: Kevin Schluter
Asociado en juegos de tablero y cartas: Kane Klenko
Asociado en Heroscape: Lee Houff
Asociado en juegos de rol: Ben Heisler
Directora de diseño virtual: Anita Osburn
Directora creativa de juegos: Jeanne Torres
Directora creativa de juegos de rol: Sarah Robinson
Jefe de diseño de juegos: Matt Hyra
Diseño de juegos: Alex Davy, Dyllan Fernandez, Dan Blanchett, Christopher Chung, & Sarah Rowan
Diseñadora jefa de Mundo de Tinieblas: Juhana Pettersson
Coordinador de prueba de juegos: Marcus E. Burchers
Director de Marketing: Jordan Gaeta
Director de comercio virtual: Nick Medinger
Directora de eventos: Sara Erickson
Director de organización: Trevor McGregor
Directora de proyectos: Rachel Del Rio
Directora de Servicio al cliente: Jenni Janikowski
Especialista financiera: Madeline Minervini
Producción creativa Noelle Lopez & Gordon Tucker
Servicio al cliente: Bethany Bauthues
Coordinadora de Comunidad: Anais Morgan
Coordinadora de ventas y marketing: Sophia Gambill
Especialista de comunidad: Rina Amaranthine

Índice de contenidos

Introducción

Qué ha ocurrido y qué puede ocurrir

Actos y tramas

Escena Uno: El mensajero emplumado

Capítulo Uno: Cuando el cuervo vuela bajo

Escena Dos: Agua. Bosques. Y colinas

Escena Tres: Buscando sombras en la oscuridad

Capítulo Dos: Enemigos, peligros, y encuentros

Escena Cuatro: Maldición, revelación y preparación

Escena Cinco: Un precio de dolor y paciencia

Capítulo Tres: Sangre y plata

Escena Seis: Cambiando de manos

Apéndice: Localizaciones y atracciones

Túmulo: La roca del petroglifo

Personajes

Introducción

“Cuando das tu sangre y tu juramento, tu vida ya no te pertenece. Proteger un Túmulo es tanto un honor como una maldición. Es una lección que se aprende con dificultad mediante el tiempo y la pérdida.”

-Madre Ida

Un Túmulo situado en una isla apartada es amenazado por la contaminación y destrucción de la humanidad. Leñadores, cazadores y campistas han acudido a la isla. Sus mezquinos problemas y la profanación de los bosques amenazan con revelar sus secretos -un acto que requeriría una matanza directa y que no quedase ningún testigo humano.

Pero no todos los que acuden a la isla son humanos. Una manada rival de lobos que se hace llamar el Rostro de Gaia quiere reclamar el Túmulo para hacerse un nombre. Y por debajo de todo eso se encuentra una amenaza más siniestra en acción -una Perdición susurrante llamada Máscara Vándala que se alimenta de la desesperación de quienes tratan de impedir la profanación de la naturaleza.

Debido a la avanzada de edad de los protectores supervivientes, el clan que guarda actualmente el Túmulo puede ser incapaz de protegerlo. Se necesita la ayuda de otros Garou para mantener la seguridad del Túmulo y de la isla de las amenazas que han comenzado a irrumpir en sus terrenos sagrados. La única esperanza es poder encontrar nuevos guardianes que honren la tradición de permitir a todas las manadas acceso al poder curativo del Túmulo.

¿Hay alguien entre la manada de jugadores que quiera aceptar el desafío o que pueda obligar a sus rivales a asumir la responsabilidad en serio?

La historia transcurre en otoño. Es una época de preparación para el invierno, una época de muerte y pérdida. Mientras el color de las hojas se vuelve dorado y la oscuridad del invierno se acerca, la renovación de la primavera también se encuentra más cerca. La guardiana actual del Túmulo está cerca del fin de sus días, pero eso no significa que quedará sin protección. Cuando los tiempos duros pasen, nuevos Garou jóvenes y vigorosos pueden asumir el manto de la vigilancia del Túmulo.

La isla de los sueños quebrados se encuentra especialmente diseñada para que los jugadores descubran cuál es la amenaza de verdad. Esta historia recompensa una interpretación cuidadosa y pensativa en lugar de la acción directa - los jugadores que repriman la Rabia de sus jugadores y la utilicen sólo cuando la violencia sea la respuesta necesaria serán recompensados con la sangre de sus verdaderos enemigos en sus colmillos. Aunque la investigación y la interpretación son partes importantes de la narrativa -como deberían ser todas las historias de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**- también contiene una dosis saludable de combate. Por encima de todo, los jugadores deben hacer lo que haga falta para seguir en pie cuando los dados y las cabezas de sus enemigos dejen de rodar.

Un consejo para el Narrador: Puedes adaptar esta historia a un Túmulo, antagonista y aliados de tu diseño si los que se presentan no son apropiados para tu grupo.

Lo que ha sido y lo que podría ser

“En ocasiones han aparecido unas luces raras. Cada pocos años unos extraños visitan la isla, pero hasta donde sé nunca ha habido problemas de verdad...y he vivido aquí durante ochenta años...”

-Un viejo parroquiano junto a una jarra de cerveza en la taberna Longlook

Cómo empezó

Situada en las oscuras aguas de los Grandes Lagos, hace casi un siglo la Isla Timberland fue cultivada con árboles con la intención de construir una flota de cien barcos de madera. Con el tiempo, la compañía maderera que había comprado la isla y plantado los árboles entró en bancarrota y el terreno fue convertido en una reserva natural. Desde entonces la isla se ha llenado de alces y otras especies de fauna salvaje.

Trasladar el Túmulo

Si estás utilizando esta historia como parte de una Crónica existente, puede que quieras trasladar el Túmulo a otro lugar. Puedes situarlo en una isla grande en cualquier sitio. Puede ser una isla natural en medio de extensos campos de maíz, o una montaña recubierta de bosques. Lo que es esencial es transmitir una sensación de aislamiento y lejanía: No es fácil llegar a ese lugar, y convertirse en su guardián significa renunciar a los placeres de la vida urbana.

Aquí tienes unas pocas conexiones que el Túmulo puede tener y que se pueden utilizar para conectar con tu Crónica.

-El anciano de un clan o un mentor conoció a la Madre Ida y visitó el Túmulo en una ocasión. Se pregunta qué habrá ocurrido allí en todos estos años.

-Un joven cachorro que corría el peligro de caer en el Harano afirma haber visitado el Túmulo y cómo le ayudó a encontrar su propósito de nuevo.

-Aliados humanos asociados con una organización ecologista mencionan la isla y se preocupan por unos compañeros que están realizando actividades allí.

La isla de los sueños quebrados

Antes y después de que los humanos reclamaran la isla, los elegidos de Gaia la utilizaban junto a su piedra sagrada para realizar ceremonias y como santuario. La isla es una larga extensión rocosa con la forma de una garra, recubierta de una punta a otra con un denso bosque verde. En el punto más elevado de la isla se encuentra el Túmulo de los Sueños Quebrados. Rodeado de un anillo de árboles en torno a un claro circular, el Túmulo es casi imposible de percibir desde el suelo.

La roca grabada con runas es de piedra sodalita sienita fluorescente, similar al granito, decorada con petroglifos de varios animales, en su mayoría pequeños pájaros, como si hubieran sido vislumbrados en un sueño. Algunos de ellos se corresponden con animales habituales en la zona, pero otros no se parecen a ninguna criatura terrenal. Durante el día, la piedra del Túmulo parece una roca granítica gris. Sin embargo, cuando llega la noche brilla con la luz de la luna como si tuviera luz en su interior. El Túmulo que brilla en la noche es un lugar de sabiduría poderosa, utilizado por los Garou para celebrar asambleas de paz y curaciones. Los poderes del lugar sagrado y los espíritus que acuden cambian con las estaciones del año.

A unos veinte metros a través del bosque desde el extremo del claro se encuentra un alto acantilado que domina las aguas del lago. En ese lugar el agua es lo bastante profunda para que un nadador atlético sobreviva a una zambullida, aunque si hay algún tipo de distracción como intentar escapar de un enemigo puede ser necesaria una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 3. El margen de fallo indica el daño Superficial cuando el personaje cae en el agua demasiado cerca de las rocas.

Sueño quebrado: Las leyes del Túmulo

Por tradición, a cualquier Garou se le permite visitar el Túmulo y este lugar de paz mientras lo respeten, y también a sus guardianes. En la isla, un seguidor de Gaia puede encontrar introspección, sabiduría, y curación corporal y espiritual. La energía del Túmulo de los Sueños Quebrados es lo mejor para los devotos de Gaia que necesiten alivio para sus almas o encontrar de nuevo su lobo interior.

Los necesitados pueden caminar por el bosque tranquilo para encontrar paz o encontrar un lugar apartado para descargar su Rabia. Otros pueden contemplar la tranquilidad de las aguas que lo rodean y ver visiones o estudiar los reflejos que ven. Cuando esté preparado, cualquiera que desee comunicarse con los espíritus o participar en el poder del Túmulo debe encaminarse al círculo rodeado de árboles. Dentro del claro se encuentra la poderosa roca y sus energías curativas. Mediante ritos, favores, o tiempo, es posible encontrar lo que se busca de los espíritus que frecuentan el círculo sagrado, o incluso del poder de la propia roca.

En términos de mecánica de juego, un Garou visitante puede conseguir en esencia los beneficios de un Rito de Rabia o de un Rito de Tranquilidad una vez al mes en el Túmulo, incluso sin conocer esos ritos. No se necesita ninguna tirada, pero el Garou necesita permanecer al menos 15 minutos en contemplación o aullando.

Además, si un Garou conoce el Rito de Rabia o el Rito de Tranquilidad consigue un dado de bonificación a las

tiradas relacionadas con el Túmulo.

El pueblo de Longlook: Vinieron con sierras desde la costa

El pequeño pueblo turístico de Longlook es la única conexión que el mundo de los humanos ha tenido con la Isla Timberland en décadas. Este lugar de vacaciones sólo tiene unos 200 habitantes que viven y mantienen los numerosos albergues y cabañas junto a las orillas del lago. En los meses de verano, casi dos mil turistas, pescadores deportivos, kayakistas y campistas acuden al pequeño pueblo hasta casi desbordarlo y proporcionan los ingresos necesarios para que los lugareños vivan el resto del año.

Con el tiempo llegaron empresas madereras. Mediante permisos del Servicio Forestal, derechos de propiedad, y untando las manos correctas, algunos terrenos de la isla están siendo explotados. Estos nuevos leñadores traen un dinero bienvenido a Longlook. Debido a esta situación, los lugareños estarán contentos de mirar hacia otro lado si se produjera cualquier infracción o tala ilegal de madera.

La mayor parte de las talas de madera se producen en invierno. El momento elegido para cortar afecta al tipo de árboles que volverán a crecer y a veces, las compañías madereras pueden elegir una estación diferente. En otras ocasiones, sólo es una cuestión de dinero o logística.

El clan guardián: La que queda sola

El Túmulo está protegido por un clan que en realidad es una manada de una Garou -la Madre Ida, una Garou muy veterana. El resto de su manada fue desapareciendo debido al tiempo y las batallas. Durante décadas, la vigilancia de la isla Timberland y su Túmulo ha sido en su mayor parte ceremonial. Pero hace poco, la presencia contaminante de los humanos ha puesto el Túmulo de los Sueños Quebrados en peligro. La Madre Ida está pensando en transmitir su protección a una manada más joven y digna. Una nueva manada puede ser nombrada por una Guardiana superviviente como Ida para cambiar la guardia o por cualquier manada que complete el Rito para reclamar la posición. Madre Ida quiere una manada que sea fuerte y justa -que mantenga las tradiciones de permitir a todos los necesitados acceso al Túmulo.

Como el tiempo es breve, con una sensación de inquietud y una amenaza cerniéndose sobre la isla y el Túmulo de los Sueños Quebrados, la Madre Ida acepta a cualquiera que se dedique a proteger el lugar sagrado de fuerzas externas.

La Madre Ida siente el peso de su edad y el otoño siempre la pone melancólica. ¿Cómo sobrevivir a otro invierno? Sin embargo, es posible que la manada de los jugadores anime su vida lo suficiente para que encuentre fuerzas para unos pocos años más. Una tirada con éxito de Astucia + Medicina a dificultad 3 permite a un personaje darse cuenta de que sustituir sus gafas de leer viejas, baratas y gastadas por unas mejores o proporcionarle un audífono le haría la vida más fácil.

Convencer a la Madre Ida de la necesidad de medicina humana cuando ha pasado tanto tiempo vigilando un Túmulo en la naturaleza es difícil, y requiere una tirada de Templanza + Persuasión (dificultad 3).

Perdiciones y el Rostro de Gaia: Profanador y usurpadores

La supuesta amenaza de las madereras, cazadores furtivos, o campistas, no es el verdadero problema del lugar. Una Perdición ha poseído a un ecologista y está utilizando la desesperación del hombre y sus seguidores para sus propósitos nefastos, culpando a las empresas madereras en el proceso. El hecho de que la manada del Rostro de Gaia esté intentando arrebatar el control del Túmulo a la Madre Ida beneficia a la Perdición, sirviendo para distraer mientras envía al activista poseído a destruir el Túmulo.

Si tiene éxito, la Perdición se liberará para buscar otro lugar que dañar y habrá destruido un lugar sagrado de poder y tradición de un solo golpe.

Actos y tramas

“Árboles cortados y almas quebradas, blablabla. Saca tus putos pies de mi asiento antes de que quiebre algún hueso.”

-Garra Loca después de que le cuenten cuál es la amenaza para la isla.

Capítulo Uno: Cuando el cuervo vuela bajo

Escena Uno -El mensajero emplumado: Un espíritu animal con la forma de un cuervo poseído se presenta a la manada de los personajes jugadores. Llamado Mancha Blanca, el cuervo es un mensajero de la Madre Ida -miembro de la manada que vigila el Túmulo de los Sueños Quebrados. Ida pide ayuda a los personajes jugadores. Fuerzas problemáticas amenazan el Túmulo mientras otra manada planea realizar un rito desconocido en el lugar.

Escena Dos -Agua, bosques y colina: Los personajes deben llegar a la Isla Timberland y abrirse camino por el bosque hasta el Túmulo y la Madre Ida.

Capítulo Dos: Enemigos, peligros, y encuentros

Escena Tres -Buscando sombras en la oscuridad: ¡Los personajes se encuentran con la Madre Ida! Deben descubrir quién o qué está amenazando el Túmulo, e identificar a la manada rival y sus intenciones.

Escena Cuatro -Maldición, revelación, y preparación: Los personajes deben encontrar a la Perdición y enfrentarse a ella, descubrir que los leñadores no son la verdadera amenaza, y encontrar los materiales necesarios para el rito.

Capítulo Tres: Sangre y plata

Escena Cinco -Un precio de dolor y paciencia: Cuando la Perdición sea derrotada, las cosas mejoran. Los personajes jugadores deben identificar a sus rivales y comprender lo que intentan. Los personajes jugadores deben regresar rápido al Túmulo con lo que necesitan para el rito. Chocarán con los tres miembros subalternos del Rostro de Gaia que intentarán impedir que lleguen al Túmulo para realizar el rito y darle tiempo a sus tres líderes para que lleguen primero. Una vez en el Túmulo los personajes deben tener una idea de lo que hacer. ¿Quieren ser los nuevos guardianes? ¿O es posible que sus rivales se puedan convertir en unos buenos guardianes? Sea cual sea su decisión, finalmente deberá realizarse el Rito de la Sangre Protectora (ver pág. 18).

Escena Seis -Cambiando de manos: Cuando el rito se completa, los personajes jugadores habrán decidido quiénes serán los nuevos guardianes del Túmulo. La Madre Ida les pide a los personajes una buena muerte para poder unirse de nuevo con su manada y la manada de jugadores debe decidir qué hacer.

Antagonistas principales

El Trío de la Sonrisa de Plata: Ojos-de-Diamante (Devorajoyas), Melena-de-Sombra (Dita Arya) y Caminante-Alto (Cash Wagener): El epitome de los niños ricos mimados, el trío de dos mujeres y un hombre cree que sus acciones no tendrán consecuencias. Están cegados por su sentido de la superioridad y la arrogancia, creyendo que el futuro de los Garou y la guerra de Gaia se encuentra en sus manos. Lo único que necesitan es unas pocas hazañas rápidas para reunir Renombre y hacerse lo bastante famosos para ganar poder. Juntos lideran al Rostro de Gaia. El trío se encuentra relacionado románticamente en un acuerdo turbulento que a veces cambia cada día.

El Rostro de Gaia: Una manada de tres jóvenes hombres lobo dirigidos por el Trío de la Sonrisa de Plata (seis Garou en total). Los miembros subalternos son un fan de Ojo-de-Diamante, otra niñata mimada, y un atleta fallido. La manada rechaza la tradición y ansían el poder y la influencia que creen merecer.

Brendon “Sap” Sapper: El líder descarriado del pequeño grupo ecologista llamado Buenas Raíces. Sap también es el servidor involuntario de una poderosa Perdición. Aunque sus doce seguidores son leales, están comenzando a preocuparse por Brendon y su conducta, planes y acciones actuales.

Máscara Vándala: Es la Perdición destructiva que está afectando a Sap, la Máscara Vándala influye en las mentes de las criaturas en el mundo físico desde la seguridad de la Umbra. Fue atraída por la desesperación de Sap ante lo que consideraba una lucha imposible. La Perdición se alimenta de la destrucción y profanación de personas, lugares, y tradiciones donde siembra su influencia. Cuanta más destrucción cause en el mundo físico, más saciada se sentirá.

Harold Tasker, capataz maderero (antagonista falso): Aunque de mala gana, el capataz Tasker está siguiendo los protocolos de la compañía y prospectores, aunque sin comprobar los árboles marcados antes de cortarlos, resulta fácil que su equipo termine talando los árboles equivocados.

Consejos para el Narrador: Aunque en esta historia Tasker no es el villano, trabaja para una empresa que está destruyendo los bosques con más rapidez de la que pueden regenerarse. Es difícil convencer a los Garou de que dejen en paz a los leñadores. Aunque los jugadores los dejen vivir, el Rostro de Gaia posiblemente no. Por supuesto, esto sólo empeorará las cosas, pues las autoridades acudirán a la isla para investigar el terrible escenario y los libros de la compañía. Esto terminará traspasando los recursos y proyectos de la compañía a otra empresa maderera más dañina y maligna.

Capítulo Uno: Cuando el cuervo vuela bajo

Este capítulo comienza con el espíritu Mancha Blanca buscando a los personajes jugadores en su hogar o al final de otra historia para pedirles ayuda en nombre de la Guardiania Madre Ida. Ella necesita ayuda para defender un Túmulo sagrado en una isla. El espíritu animal, que posee un cuervo, responde a cualquier pregunta que le hagan los personajes pero sólo sabe lo que se menciona en el apartado “El mensajero emplumado.” Cuando las preguntas de los personajes hayan sido respondidas, el espíritu los guiará al pueblo de Longlook, junto a la isla donde se encuentra el Túmulo.

El segundo escenario presenta la llegada de los personajes al pueblo de Longlook y buscando una forma de llegar a la Isla Timberland (junto con una historia para justificar por qué quieren ir allí). La presencia de los madereros se revela y podría utilizarse como una carnada para engañar a los personajes para hacerles creer que son la amenaza.

Escena Uno: El mensajero emplumado

Mancha Blanca encuentra a los personajes en medio de un excitado revoloteo lleno de graznidos. Si la manada de los jugadores se encuentra sola, el cuervo se posa sobre el hombro de un personaje y comienza a hablar apresuradamente. El espíritu animal está intentando decirles que la Madre Ida necesita ayuda y que el Túmulo se encuentra en un terrible peligro. Cuando el mensaje haya sido entregado, y si los personajes parecen dispuestos a ayudar, Mancha Blanca responde a las preguntas que puede, aunque sólo sabe lo que se describe a continuación, aparte del mensaje a entregar.

Lo que sabe Mancha Blanca

Mancha Blanca se encuentra en estado de pánico. También es un pájaro. El espíritu animal transmite sus palabras entre excitados graznidos y pídidos. Que los personajes utilicen sus habilidades para calmar al espíritu para que pueda transmitir completamente su mensaje (dificultad 3 por defecto para tiradas como Compostura + Persuasión). Los personajes jugadores tendrán que investigar un poco la información. Cuando se le preguntan detalles, Mancha Blanca describe las cosas tal y como las puede ver un animal o un niño. Permite que los jugadores dediquen algo de tiempo a analizar la información del espíritu.

Aquí tienes unos pocos ejemplos de lo que Mancha Blanca podría decir:

- “¡Un humano con dientes que gruñen está destruyendo árboles!”
- “¡Madre Ida no siempre reacciona cuando la picoteas!”
- “¡El aire en la sombra de la isla sabe mal!”
- “¡Por favor, sed rápidos! ¡No hay tiempo que perder!”

Esto es lo que el pájaro puede contar cuando los personajes le pregunten:

- Madre Ida es el último miembro que queda con vida de la manada guardiana.
- Madre Ida necesita ayuda desesperadamente para proteger el Túmulo y la isla.
- Madre Ida se encuentra mal (se necesita una tirada de Templanza + Persuasión a dificultad 3 para revelar esto).
- Los profanadores y una entidad maligna se alimentan de algo de la isla (no sabe quiénes son en concreto).
- Otra manada que se comporta mal se dirige a la isla, y la Madre Ida no envió a buscarlos.
- La localización aproximada de la isla.

Una nota sobre la información: La posibilidad de que un personaje jugador haya oído hablar de la isla o el Túmulo es ligera, a menos que sea necesario conectar la historia con una Crónica existente. Una posibilidad es que si los personajes, un amigo, o un mentor hayan sentido la necesidad de encontrar de nuevo al lobo, podrían haber oído hablar del Túmulo o de la isla. Un Theurge puede haber oído hablar de ella a un espíritu, pero esas posibilidades son escasas. Como Narrador, puedes considerar que uno de los personajes jugadores conoce la isla si siente que podría aportar algo a la historia.

Objetivos de la Escena Uno

- Conseguir que los jugadores acepten ir a la isla.
- Darles tantos detalles e información como puedan mediante Mancha Blanca.
- Avanzar la trama hasta el punto en que no haya más tiempo que perder o no se pueda conseguir más información.

Escena Dos: Agua, bosques, y colina

El animal mensajero guiará a los personajes jugadores hasta Longlook y la Isla Timberland. Para simular el viaje, puedes describir rápidamente escenas menores, como una parada en una gasolinera, salpicando los largos y solitarios kilómetros por carretera. Comenzando en el hogar de los personajes o dondequiera que haya terminado su última historia, el viaje de los personajes tendrá pocas o ninguna parada salvo para repostar. Al final del viaje, los personajes llegan a la zona del norte de los Grandes Lagos. Cuando la manada de los jugadores lleguen al pequeño pueblo de Longlook lo encontrarán casi vacío, salvo por los pocos lugareños y leñadores que se encuentran descansando hasta el turno siguiente de diez días.

Pocas elecciones

“Oh, genial, otro pueblo de paletos junto a un lago. Me apuesto a que ni siquiera tienen wifi.”

- Chico Cachorro, después de un primer vistazo al pueblo de Longlook

Mancha Blanca lleva a los jugadores hasta Longlook. Es otoño y muchas de las pequeñas cabañas no muestran señales de vida, ya que la estación turística de verano ya ha terminado. El tranquilo pueblo costero se encuentra en gran parte desierto -salvo por los aproximadamente doscientos lugareños que viven aquí todo el año. Los habitantes son amistosos pero cotillas, pues existen pocas cosas con las que entretenerse. Los lugareños comienzan a desconfiar si los personajes jugadores no parecen campistas, turistas, cazadores, guardabosques o leñadores -especialmente si preguntan cómo llegar a la Isla Timberland en esta época del año.

En su mayor parte los leñadores son muy bebedores y se aburren mucho hasta que tienen que volver al turno siguiente dentro de diez días. Los personajes tendrán que hacerse pasar por alguien que tiene motivos para querer visitar la isla o tener una historia creíble de por qué visitan el pueblo en esta época del año. Otra posibilidad sería ser sigilosos y robar un medio para llegar a la isla sin que nadie se dé cuenta (la tienda cerrada de alquiler de barcas y kayaks es una buena posibilidad).

En el pueblo se encuentran los siguientes establecimientos y edificios públicos que están abiertos en esta época del año:

- Un supermercado (que es poco más que una frutería con opciones adicionales muy limitadas).
- Una gasolinera/garaje con dos surtidores.
- Una tienda de cebos y aparejos de pesca.

- Un hotel (en su mayor parte ocupado por los empleados de la maderera).
- Una taberna.
- Un restaurante.
- Una tienda de alquiler de barcos y kayaks (actualmente cerrada).
- Un servicio de alquiler de barcos y guía de pesca.
- La oficina del sheriff.
- Un edificio que es el ayuntamiento y la oficina de correos.

Si los personajes necesitan algún tipo de suministros, es la última parada para comprar.

Pistas y detalles que los leñadores y lugareños pueden conocer:

-(Lugareños) Un grupo de unos doce universitarios fue a la isla hace un mes.

-(Lugareños) Una pareja de universitarios discutió sobre árboles con uno de los leñadores, pero no ocurrió nada.

-(Lugareños) Algunos leñadores hablan de “accidentes” mientras trabajaban, pero los lugareños creen que no fueron accidentes.

-(Lugareños o Leñadores) La maderera comenzó a trabajar hace poco más de un mes.

-(Leñadores) Existe un puñado de ecologistas -el grupo Buenas Raíces- que ha acampado en algún lugar de la isla y está causando problemas a la maderera.

-(Leñadores) La operación de tala de árboles ha cortado algunos ejemplares por error porque alguien había movido los marcadores (descubrir esto requiere pagarle muchas rondas a un leñador).

Consejo para el Narrador: Utiliza la curiosidad de los lugareños. Es un pueblo muy aburrido cuando no está lleno de visitantes en época de vacaciones. Aparte de la información presentada en “Lo que se sabe”, existen muchas cosas sobre las que hablar como el tiempo, lo que no se vende en la tienda, cómo puede ir la temporada de alces este año, y si la taberna se está quedando sin un tipo de cerveza.

Trata estas cosas. Un lugareño ocasional podría charlar de cómo ha crecido el pueblo. Podrías introducir una conversación sobre un accidente de tráfico en la carretera. La mayoría de los lugareños se muestran muy curiosos hacia los extraños -cuando llegan los personajes ya les han comido la oreja a los leñadores desde hace semanas. Los personajes jugadores deben tener cuidado de no atraer atención indebida. Como Narrador, puedes querer dejarles claro que tengan cuidado -para que lo que hacen y lo que son no se descubra.

La Sombra

Uno o dos miembros del Rostro de Gaia siguen a los personajes jugadores en el pueblo. Si son descubiertos (por ejemplo, con una tirada con éxito de Compostura + Consciencia a dificultad 3), no se revelarán como Garou, pretendiendo ser turistas fuera de temporada aprovechando los precios bajos para crear algún contenido digital relacionado con el otoño. Tampoco descubrirán necesariamente que los personajes jugadores sean Garou. Pero se interesarán por ellos al estar preocupados por cualquier amenaza potencial a sus planes por parte de los agentes del gobierno o de hombres lobo rivales. Cómo se comporten los personajes jugadores determinará la forma en la que el Rostro de Gaia interpreta su identidad.

Es posible que se muestren completamente amistosos si en un encuentro aleatorio entre los personajes jugadores y el Rostro de Gaia ambas partes procuran mantener sus fachadas.

Si tienen razones para desconfiar, el Rostro de Gaia puede sabotear los medios de transporte de la manada de los jugadores mientras se dirigen a la isla. Por ejemplo, la manada puede encontrarse con que se ha producido una filtración de agua en el fondo de su barca o kayak mientras se encuentra a medio camino. Examinar el daño revela el sello del Rostro Gaia tallado en el fondo. El agua está fría. Nadar hasta la orilla de la isla requiere una tirada de Resistencia + Atletismo a dificultad 3, 4 si se llevan objetos pesados o voluminosos como armas grandes. Un fallo en la tirada significa que el personaje sufre un nivel de daño superficial debido al agua fría.

Desembarco

La distancia desde Longlook hasta la Isla Timberland es de unos diez kilómetros, y se tarda más o menos una hora en barca. Las aguas son traicioneras y hay niebla, por lo que no es aconsejable ir demasiado rápido.

Existen diferentes opciones para llegar a la isla. Llegar en barca hasta la orilla rocosa requiere una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 3. Un fallo significa que el personaje y sus posesiones se mojan. Un resultado Brutal arruina la barca y significa que los dispositivos electrónicos están estropeados. Los dos lugares más adecuados para desembarcar son los muelles construidos para los visitantes por el Servicio Forestal cerca del campamento de los leñadores y el muelle discreto y reciente que sirve como campamento oculto para el grupo ecologista de Buenas Raíces. Si los personajes utilizan cualquiera de los dos lugares para desembarcar, habrán llegado a la isla sin problemas adicionales, pero evitar a los leñadores o a los ecologistas requiere una tirada de Compostura + Sigilo a dificultad 3. Un fallo significa que la manada de los jugadores ha sido vista y tendrá que justificarse ante los humanos.

Debe señalarse que ni los leñadores ni los ecologistas tienen motivos por el momento para enfrentarse con los personajes. Los leñadores pueden sospechar que los personajes son más ecologistas y los ecologistas pueden sospechar que son policías, leñadores o cualquier agente encubierto dentro de la lógica. En cualquier caso, no es probable que la situación se vuelva violenta, a menos que los personajes hagan que lo sea.

En la isla

El aire gélido cristaliza vuestro aliento cálido en cada bocanada. Después de una hora de niebla y silencio interrumpido tan solo por los sonidos de vuestro paso por el lago, habéis llegado. Altas formas sombrías se alzan sobre aguas tranquilas envueltas en la niebla -árboles verdes tan juntos que se atrapan entre ellos por dominar la luz de la luna. Sobre las aguas del lago podéis escuchar los lejanos sonidos de los búhos y los perros que ladran en la otra orilla. Pero aquí, el único sonido que se escucha es el susurro tímido de las olas que rompen suavemente sobre la orilla rocosa. Mientras pisáis la tierra sentís un escalofrío instintivo en la nuca. Algo va mal aquí -muy mal.

Una vez en la isla, los personajes sienten una inquietud repentina. Todos los personajes necesitan hacer una tirada de Compostura + Templanza a dificultad 2 o sufrirán una penalización de un dado a todas sus tiradas de Habilidad. Un resultado Brutal provoca la destrucción de objetos como teléfonos o armas, pues el personaje reacciona con frustración destructiva. La sensación permanece hasta que consiguen llegar hasta el Túmulo. No existe cobertura telefónica en la isla, lo que aumenta la sensación de aislamiento.

El poder de la Perdición Máscara Vándala se extiende por la isla. El mundo espiritual está tan presente que cualquiera con el Don: Sentidos de Penumbra, Sentir la Sombra, Visión del Más Allá u Ojos del Búho siente una ominosa oscuridad sobrenatural de forma automática, y los demás Garou tienen la posibilidad de sentirla con una tirada de Astucia + Consciencia a dificultad 2. El éxito significa que se dan cuenta de que hay un espíritu maligno presente en la isla.

Los personajes pueden necesitar el uso de Sigilo para evitar ser descubiertos por los leñadores o los ecologistas. Si son descubiertos, pueden tener que convencerlos de que pueden estar allí y que no buscan problemas. Mientras no estén a la vista o interactúen con los humanos, Mancha Blanca puede guiarlos hasta la colina donde se encuentra el Túmulo y la Madre Ida.

Por ejemplo.

-Templanza + Sigilo para ocultarse y esperar a que los humanos se hayan ido.

-Carisma + Persuasión para convencer a los humanos de que la manada de los personajes se encuentra allí por motivos inocentes.

-Manipulación + Intimidación para asustar a los humanos y sugerir que los jugadores son algún tipo de agentes o inspectores del gobierno.

-Manipulación + Subterfugio para sugerir que los personajes se encuentran de alguna forma del mismo lado que los humanos con los que hablan.

La dificultad es 2 en todos los casos.

Consejo para el Narrador: Cuando los personajes lleguen a la isla, interpreta la opresión y la oscuridad que se ciernen por encima del poder sagrado y tranquilo del lugar. Si los jugadores tienen cuidado y deciden que sus personajes desembarquen lejos de los leñadores y no hacen nada que llame la atención (como encender luces, fuegos, o disparar un arma de fuego) deberían ser capaces de llegar hasta el Túmulo sin incidentes.

Objetivos de la Escena Dos

-Conseguir cualquier suministro necesario a partir de la escasez de las tiendas locales.

-Conseguir un transporte para cruzar el lago, ya que la Isla Timberland se encuentra a diez kilómetros de Longlook.

-Conseguir información o indicios de los lugareños, como información de lo que hace la compañía maderera, o si también hay otros visitantes en la isla.

-No llamar la atención de los lugareños ni las autoridades.

-Llegar a la isla y encontrar el camino hasta el Túmulo.

Capítulo Dos: Enemigos, peligros, y encuentros

“¡Escucha con tu espíritu y podrás oír a los árboles hablando de una cosa que quiere destruir la piedra y todo lo sagrado! Debes escuchar ese aviso y aplastar a ese enemigo como una garrapata gorda agarrada a tu pelaje.”

-Madre Ida

Este capítulo presenta el círculo del bosque -un escudo perfecto de pinos que forman un muro que atraviesan los personajes para entrar en el Túmulo. Contemplan la grandeza de la piedra del túmulo. Si es de noche, casi parece que la piedra brilla bajo la luz de la luna. De día parece una roca de granito salpicada de gris. El espíritu que posee a Mancha Blanca se posa en lo alto de la roca e inclina su cabeza en reverencia hacia una pequeña forma sentada. Ante la piedra se encuentra la Madre Ida -como si estuviera en una profunda contemplación. Antes de que ninguno de los personajes diga nada los saluda por sus nombres como si fueran viejos amigos. Entonces procede a contarles sus problemas y por qué necesita su ayuda.

Escena Tres: Buscando sombras en la oscuridad

Tras haber sido guiados hasta el Túmulo por Mancha Blanca, los personajes conocen a la Madre Ida. La anciana Garou les cuenta a los personajes sobre la presencia de una Perdición oculta que acecha en la zona (si es que no lo sospechan ya). La Madre Ida se encuentra tan conectada a la isla y el Túmulo que puede “sentir” a la mayoría de los

humanos, Garou, y espíritus cercanos. Puede hablar a los personajes que en la isla se encuentran diez leñadores y su capataz en un campamento, y que en otro campamento oculto se encuentran unos doce ecologistas (incluyendo a su líder, Brendon “Sap” Sapper), y que cada grupo tiene una oscuridad, una mancha, en ellos. La Madre Ida también siente que una manada Garou a la que no ha invitado -el Rostro de Gaia- se encuentra cerca, si es que no se encuentra ya en la isla.

La Madre Ida también tiene la siguiente información además de la mencionada:

-Si se le pregunta, responde que los personajes jugadores le fueron revelados en una visión por los serviciales espíritus del Túmulo (o mediante su Don: Visión del Más Allá). En su visión vio que los personajes podrían ser dignos de proteger el Túmulo, si están dispuestos a asumir su responsabilidad. Si quieren elevar sus nombres en la lucha por Gaia, es su oportunidad de hacerlo.

-La Perdición debe ser descubierta y derrotada (expulsada o eliminada) antes de que la manada de los jugadores pueda comenzar el rito para que sus personajes se conviertan en los nuevos guardianes.

-La edad ha debilitado sus sentidos mortales, se ha llevado su vista, y ha comenzado a jugar con sus recuerdos.

-Comparte todo su conocimiento mundano (incluyendo las instrucciones del rito y los objetos necesarios) en una docena de diarios artesanos ocultos en un lugar cerca del Túmulo.

-Comparte todo su conocimiento e incluso realiza el rito con algo de ayuda si se le pide.

-Si se le pregunta, dice que los personajes deben encontrar a la manada intrusa y descubrir sus intenciones. Si esos Garou pretenden dañar la isla o el Túmulo deben ser mantenidos a raya hasta que los personajes y la Madre Ida completen el rito que traspasa el derecho de protección a los personajes jugadores.

-Si se le piden ideas, sugiere que los personajes podrían intentar pedirles más información a los espíritus o ayuda para encontrar a la Perdición o a la manada intrusa.

Consejo para el Narrador: Madre Ida es una Garou orgullosa, pero consciente de su flaqueante salud y capacidades. Toda su interacción con los personajes es una prueba. No les des información sin que te la pidan a menos que sea necesaria para la trama y el avance de la historia. Aunque los personajes parezcan ser los apropiados para convertirse en nuevos Guardianes, Ida quiere asegurarse. No quiere terminar la misión de su vida con un error. Como Narrador, recuerda que la historia es tuya y de tus personajes -si alguno de los requisitos necesarios para el rito (alguno de ellos es complicado) no encaja con tu grupo o la historia que quieres contar, siéntete libre de cambiarlo por otro.

Preguntar a los espíritus

Algunos jugadores pueden querer preguntar a los espíritus cercanos. La mayoría de los espíritus son Lúnulas de Poder 3 (consulta **Hombre Lobo**, pág. 260) y son conscientes de la presencia de la Perdición, pero son incapaces de explicar qué es y lo que hace. Las Lúnulas pueden sentir que la oscuridad emana de las cercanías del campamento maderero y del campamento oculto de los ecologistas.

Sólo un Hijo del Calvero de Poder 4 (consulta **Hombre Lobo**, pág. 260) que habita un árbol retorcido golpeado por un rayo cerca del claro sabe qué es la Perdición Máscara Vándala y cómo actúa.

Un Espíritu Animal de Poder 2 (consulta **Hombre Lobo**, pág. 259) que habita un zorro está dispuesto a actuar como explorador en la isla para ayudar en la investigación o buscar el paradero de la manada intrusa.

Una nota sobre los espíritus: Los tipos de espíritu -Hijo del Calvero, Lúnula, y Espíritus Animales, son atraídos por el Túmulo, y son fáciles de invocar, pues quieren protegerlo tanto como la Madre Ida. Cuando se realice el Rito de Invocación del Espíritu cerca del Túmulo, el Maestro del Rito gana un dado de bonificación.

Objetivos de la Escena Tres

-Reunirse con la Madre Ida y descubrir la amenaza de la manada rival, los humanos y la Perdición.

-Presentar el problema de qué hacer con la vigilancia y protección del Túmulo.

-Descubrir lo que se necesita para completar el Rito para transmitir la guardia del Túmulo.

Escena cuatro: Maldición, revelación, y preparación

La escena comienza cuando los personajes atraviesan el bosque para investigar a los leñadores, el campamento ecologista oculto, u otro lugar que hayan elegido. Están buscando a la Perdición Máscara Vándala y los objetos necesarios para el rito para convertirse en los nuevos guardianes. Al mismo tiempo, también deberían tener cuidado con la manada intrusa.

Si deciden investigar a los leñadores

Ante vosotros, el denso bosque abre paso a una franja amplia de terreno abierto salpicado por los tocones recién cortados de árboles muertos. Reunidos en torno a una grúa amarilla de seguridad estacionada se encuentran ocho contenedores prefabricados para alojar, equipar, y aprovisionar a los empleados de la maderera en la isla.

Si es de noche, todo está en silencio. Todos los leñadores están durmiendo en uno de los contenedores prefabricados. Se levantan temprano para trabajar. Si es de día, los leñadores están trabajando en el bosque. Sólo el capataz Harold Tasker y Buck Treacle, el operador de la grúa, se encuentran en la oficina, en otro de los contenedores.

Si deciden investigar el campamento ecologista

Podéis olerlo antes de verlo -una combinación intensa a olor corporal, humo de marihuana, madera quemada,

tofu y aceite de pachulí en torno a seis tiendas para dos personas y una tienda unipersonal, que forman un campamento para una docena de mochileros.

Si es de noche, todos los ecologistas se encuentran aquí. Si es de día, posiblemente estén fuera -haciendo planes y comprobando el paisaje o posiblemente tratando de sabotear el trabajo de los leñadores poniendo clavos de hierro en los árboles para dañar el equipo cuando los leñadores intenten talarlos.

Si eligen investigar otros lugares de la isla

“¡Voy a abrirte en canal sólo para ver qué desayuna un cobarde!”

-Garra Loca a cualquiera que se atreva a mirarle.

Cuanto más tiempo pasen los personajes en la isla, más posibilidades tendrán de encontrarse con uno o más de los Garou de la manada del Rostro de Gaia, buscando suministros e información sobre otros hombres lobo que podrían estar interesados en el Túmulo. Si pasan más de unas pocas horas, el encuentro con la manada rival será una certeza.

Si la manada de los jugadores se encuentra con el Rostro de Gaia, sus rivales no tratarán de establecer contacto, pero tampoco los evitarán. Todos les tratarán como si fueran mierda en sus zapatos -algo asqueroso que quieren sacarse de encima cuanto antes y apartar de su espacio personal.

Si los personajes se encuentran con los Garou del Rostro de Gaia puedes tirar un dado o elegir un resultado de la Tabla 1: La manada del Rostro de Gaia.

TABLA 1: LA MANADA DEL ROSTRO DE GAIA

Tirada Miembros encontrados

- 1 **El Trío de la Sonrisa de Plata:** Ojos-de-Diamante y Melena-de-Sombra discuten posibilidades sobre hacer un video mientras Caminante Alto se saca la camisa.
- 2 **Chico Cachorro:** Está en su forma de lobo mestizo, oliendo plantas y árboles.
- 3 **Camina-tras-la-Luna:** Está escondida, vigilando a alguien, como los leñadores o los ecologistas.
- 4 **Garra-Loca:** Está de patrulla, disfrutando como un cazador en un bosque.
- 5-6 **Los Tres Subalternos:** Camina-tras-la-Luna, Chico Cachorro y Garra-Loca están descansando, maravillados, hablando de lo hermosa que es la isla.
- 7-10 **Toda la manada:** Ojos-de-Diamante está arengando a los demás sobre la necesidad de encontrar todos los ingredientes necesarios para realizar el rito para tomar el control del Túmulo.

Consejo para el Narrador: Si los personajes jugadores revelan la amenaza de la Perdición, el Rostro de Gaia puede ser convencido de alcanzar un acuerdo temporal para hacerle frente, y colaborar para acabar con todas las amenazas de la zona. Sin embargo, los líderes de la manada, el Trío de la Sonrisa de Plata, todavía se comportan como si los personajes jugadores estuvieran por debajo de ellos. Tan pronto como la Perdición sea derrotada, el Rostro de Gaia traiciona a los personajes y los desafía por el derecho a proteger el Túmulo (consulta el Capítulo Tres).

Es posible abrir una brecha entre líderes y subalternos, y así dividir a la manada disfuncional del Rostro de Gaia. Garra-Loca, Camina-tras-la-Luna y Chico Cachorro se encuentran por primera vez en sus vidas en un ambiente casi prístino. Están experimentando las maravillas de Gaia de una forma que despierta en ellos nuevos impulsos y emociones, así que es posible convencerlos de que vean su deber de proteger el Túmulo bajo una nueva luz, una misión sagrada en lugar de una forma rápida de conseguir Renombre. A largo plazo, es posible convencer al Rostro de Gaia que se dedique a la protección del Túmulo, pero es necesario convencerlos de que renuncien a sus prioridades actuales de fama y gloria rápidas.

Buscando pistas en los distintos lugares

Cada lugar tiene pistas importantes y pistas menores que se pueden encontrar con las habilidades apropiadas. Se sugieren las tiradas a continuación.

En el campamento de los leñadores

“Abrazaárboles con su mierda hippy. Siempre es lo mismo en todas partes. No piensan en el papel con el que se limpian el culo, la madera de sus esterillas de meditación, o los letreros de protesta... ¡matar esos árboles es útil y bonito, pero éstos no!”

-Buck Treacle, operador de grúa del proyecto de la Isla Timberland.

(Pista importante) Mapas e informes: En la oficina se encuentra un mapa de obra marcado con las localizaciones de los árboles adecuados; el horario del día; permisos del Servicio Forestal donde se realiza la operación de tala; planes de cultivo y regeneración. Todos los informes muestran una operación concienzuda y seria, al menos para lo que es una empresa maderera.

El diario del capataz: Se encuentra en el contenedor dormitorio, y menciona varios errores durante la operación

de tala debido a la retirada y traslado de varios marcadores. Cree que la culpa es de uno de sus hombres o de los lugareños (Inteligencia + Investigación a dificultad 2 para descubrir esta información).

Sin malas vibraciones: No hay una sensación amenazante en el campamento de los leñadores (Templanza + Consciencia a dificultad 2), o por lo menos no más que en el resto de la isla.

En el campamento de los ecologistas

“Ahora veo que la violencia es el único lenguaje que comprenden estos capullos con motosierras... así que... cállate... mi cabeza, mi cabeza me duele... por favor, para... ¿Si los mato a todos te callarás?”

-Brendon “Sap” Sapper, líder y fundador del grupo ecologista Buenas Raíces.

(Pista importante) Todo es normal entre los ecologistas: Cinco de las seis tiendas son equipo de acampada y mochilas básicas, junto con unas pocas camisetas y sombreros con el logotipo de Buenas Raíces.

(Pista importante) Una tienda de desesperación: Dentro de la única tienda unipersonal hay una serie de indicios extraños -el nombre del propietario de todo el equipo es Brendon “Sap” Sapper (el líder y fundador de Buenas Raíces). Todo en la tienda es un caos y locura -diarios desesperados con la palabra *escucha* escrita una y otra vez. Dibujos delirantes e infantiles de demonios de ojos rojos y dientes afilados pintados por todas partes, objetos, mapas y libros. Una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 2 puede detectar la influencia de la posesión de la Perdición en los dibujos. Si se obtienen 3 o más éxitos en la tirada, el personaje puede descifrar que Brendon se encontraba cada más desesperado ante la destrucción a la que intenta oponerse. De repente, algo respondió a su desesperación.

(Pista importante): Envuelto en miedo y maldad: Todo el campamento emite la energía sobrenatural de la Perdición y es posible sentir con una tirada con éxito de Templanza + Consciencia a dificultad 2.

Una súplica de ayuda: Una tirada de Inteligencia + Investigación a dificultad 2 revela en una de las otras cinco tiendas de campaña una nota, escrita apresuradamente en una copia del mapa de la empresa maderera donde aparecen los lugares de tala aprobados, con otras marcas en lugares no permitidos. En la nota se lee: “¡Por favor, ayudadnos, Brendon no se encuentra bien!” con una flecha que indica donde el grupo ecologista actuará cerca del campamento de los leñadores.

Signo de violencia: 3 éxitos en la tirada de Inteligencia + Investigación revela fotos del campamento de los leñadores que tienen las palabras de *Mata a los asesinos* escritas por la mano de Brendon, tiradas por el suelo. 4 éxitos en la tirada también revelan que ocultas cerca del campamento se encuentran varias botellas de vino convertidas en cócteles molotov y una docena de cartuchos de dinamita.

Encontrar a Brendon y su pasajero

Localizar a Brendon “Sap” Sapper o a cualquier criatura bajo la influencia de la Perdición Máscara Vándala es posible mediante métodos como los siguientes:

-Utilizar un espíritu para rastrearlo.

-Utilizar la habilidad de Supervivencia para rastrear a los ecologistas (que no son muy buenos ocultando sus huellas).

-Si se encontró el mapa de la maderera con un mensaje de ayuda, utilízalo para localizar el lugar.

-Ir al campamento de noche cuando Brendon y todos los ecologistas de Buenas Raíces duermen en sus tiendas.

Si se encuentran en el mundo físico, la Perdición intentará ocultar su presencia simplemente dejando que el humano que posee hable por sí mismo. Si los Garou parecen haber descubierto su presencia, intentará jugar sucio, idealmente utilizando los explosivos a los que Sap tiene acceso (consulta el Consejo para el Narrador, pág. 16, y las estadísticas de Brendon en las págs. 22-23).

En la Umbra, el ambiente alrededor de Máscara Vándala parece sombrío, enigmático, resonando con susurros quebradizos, como si cada vez que los personajes dieran un paso se rompiera algo pequeño y delicado. El espíritu prefiere luchar en el mundo físico, utilizando humanos poseídos en lugar de enfrentarse a los Garou en la Umbra. Si tiene que hacerlo, tratará de huir si la lucha se pone fea.

Consejo para el Narrador: Evoca la sensación de temor y dolor que la Perdición provoca y deja a su paso describiendo el aspecto estresado, desesperado e insomne de todos los ecologistas. Si los personajes no se están enterando de lo que ocurre, haz aparecer de forma automática alguna pista o reduce la dificultad de las habilidades para que la historia avance. Aunque es fácil enfrentarse a la Perdición de momento, todavía no ha sido vencida, y los personajes no necesitan esperar una emboscada. Si los personajes siguen sin enterarse de lo que ocurre, haz que les ayuden los espíritus. La mayor amenaza es la posibilidad de que Brendon utilice su dinamita. Una explosión provocaría mucha atención indeseada, y una cantidad suficiente es peligrosa hasta para un hombre lobo y podría herir gravemente a uno o más de los personajes jugadores. Podría ser una buena idea darles pistas a los jugadores de que puede haber explosivos aunque no los encuentren en el campamento.

Recibir una explosión de dinamita causa 10 niveles de daño Superficial (para un hombre lobo -un humano normal queda hecho papilla). Una tirada con éxito de Destreza + Atletismo reduce el daño en 1 por cada éxito en que el personaje

consigue apartarse.

Posibles ideas para materiales del rito

La Madre Ida explica lo que se necesita para realizar el rito. Aquí tienes algunos elementos y materiales potenciales y cómo conseguirlos:

Espíritus:

-Por lo menos se necesita que una Lúnula muestre dónde colocar el cuenco del rito en la estación actual. Las Lúnulas revolotean en torno al Túmulo en la Umbra.

Materiales:

-La mano cortada de un trabajador o las herramientas de un artesano (las dos cosas se pueden conseguir en el campamento de los leñadores).

-Cabello de un niño nacido en verano y que haya muerto en otoño (encontrar a alguien que haya nacido en verano; actualmente es otoño, todo lo que se necesita es que muera; o puedes probar suerte buscando en un cementerio).

-El corazón de un enemigo o un profanador de la naturaleza (el pobre Brendon es la elección más obvia; o sacarle el corazón a un miembro del Rostro de Gaia, provocando una pelea ya puedes sacarle el corazón a un enemigo).

-Un cuchillo de cobre (por suerte la Madre Ida tiene uno).

-Un boline consagrado, un tipo específico de cuchillo ritual con forma de luna creciente (Buena suerte, posiblemente puedas encontrar un cuchillo de plata en Longlook o modificar uno antes de consagrarlo).

-Sangre (una mezcla de la sangre de la Madre Ida y de todos los personajes jugadores).

-Un cuenco de ofrendas elaborado con el barro local (existe una alfarería en Longlook).

-Alcohol etílico destilado de cereal o whisky artesano (es el momento de visitar la taberna o la tienda de licores).

Objetivos de la Escena Cuatro

-Es necesario encontrar a la Máscara Vándala.

-Descubrir que los leñadores no han hecho nada malo aparte de trabajar normalmente.

-Conseguir los materiales necesarios para el rito.

Capítulo Tres: Sangre y plata

“¿Te va a costar decir mierdas cuando te arranque la cabeza del cuello!”

-Caminante Alto a cualquier idiota que cree que le desafía

En este momento se determina si el Túmulo dispondrá o no de guardianes en el futuro. Es la culminación de la historia. También determina el futuro de la Madre Ida y posiblemente el destino de los miembros de la manada del Rostro de Gaia.

Escena Cinco: Un precio de dolor y paciencia

La escena comienza justo después de la derrota de la Perdición. Si quedan humanos vivos en la isla, el bosque resuena con gritos de pánico y el sonido rugiente de las motosierras. Si se investiga, los personajes descubrirán que todos los humanos de la isla han muerto, tras haber sido heridos, desmembrados y decapitados por el Rostro de Gaia. Si todos los humanos murieron debido al enfrentamiento entre los personajes jugadores y la Perdición, el Rostro de Gaia simplemente inspecciona el “trabajo” de los personajes.

Si los personajes jugadores no han descubierto ya quienes son el Rostro de Gaia, lo sabrán ahora. A los tres subalternos se les ha ordenado que utilicen cualquier medio necesario para demorar, matar, o detener a los personajes jugadores para impedir que lleguen al Túmulo antes que los tres Colmillos Plateados para que puedan obligar a la Madre Ida a que les ayude a realizar el rito y reclamar el Túmulo de los Sueños Quebrados para ellos.

Llegar hasta el Túmulo

Si los personajes jugadores no han llegado ya al Túmulo para realizar el rito, todos deben realizar una tirada de Resistencia + Atletismo. Si el número total de éxitos de todos los personajes de la manada es mayor que o igual a dos veces su número, consiguen evitar con éxito todas las emboscadas. Por ejemplo, si los personajes jugadores son 4, necesitarán al menos un total de 8 éxitos. Si los personajes quieren luchar, es posible introducir las emboscadas deliberadamente.

Un resultado Brutal significa que los personajes consiguen emboscar con éxito a los emboscadores, sorprendiéndolos. En este caso, los emboscadores asumen que los personajes son agresivos.

La emboscada en marcha

Cuando intenten llegar al Túmulo, los tres subalternos del Rostro de Gaia atacarán a la manada de los personajes. Los personajes deben decidir si algunos se enfrentan a ellos mientras otros intentan llegar hasta el Túmulo y la Madre Ida o todos luchan contra los emboscadores. Si deciden luchar todos, entonces tira un dado después de cada turno de combate.

Si sale un 1, entonces los personajes jugadores llegarán tarde. Los líderes del Rostro de Gaia habrán llegado al Túmulo antes que ellos.

¿Cuál es el problema?

El Rostro de Gaia quiere conseguir el control del Túmulo. La Madre Ida quiere sucesores dignos para el trabajo de su vida. ¿Cuál es el problema si el Rostro de Gaia asume su deber?

Existen dos problemas que se deben resolver. En primer lugar, el Rostro de Gaia es una manada inexperta dirigida por sabuesos buscadores de gloria que han puesto el Túmulo en peligro llamando la atención de las autoridades humanas con sus acciones asesinas. Los tres Colmillos Plateados en particular pueden haber caído ya en el Hauglosk, justificando cualquier atrocidad con la necesidad de luchar en la guerra final contra el Profanador.

En segundo lugar, el Rostro de Gaia no quiere proteger el Túmulo a largo plazo. Para ellos el Túmulo sólo es un peldaño para conseguir más gloria, un logro que incrementará su fama entre los Garou. Sienten que basta con eliminar las amenazas inmediatas y después se irán.

Si se les presiona con este segundo punto, saben que el Túmulo caerá si queda sin vigilancia pero tratarán de justificar su decisión diciendo que el Apocalipsis ha llegado así que dedicarse al lugar a largo plazo no tiene sentido.

Si al menos un personaje jugador decide llegar hasta el Túmulo mientras sus compañeros rechazan la emboscada, llegará hasta la Madre Ida antes que los Colmillos Plateados.

Guardar a la Guardiana

“No te preocupes, vieja, te haremos un favor y te mandaremos a los felices Territorios de Caza con tu clan de paletos si te interpones en nuestro camino.”

-Ojos-de-Diamante al encontrarse con la Madre Ida.

Si los personajes jugadores llegan antes que el Rostro de Gaia, encontrarán a la Madre Ida esperándoles con su diario con las instrucciones del rito y un cuchillo de cobre. El rito comienza tan pronto como uno de los personajes lea todas las instrucciones y estén disponibles todos los objetos necesarios. Tan pronto como el cuenco se coloque en la posición correcta en la piedra del Túmulo, la manada de Gaia aparecerá y atacará.

El Rito de la Sangre del Guardián

Transmitir el control del Túmulo de los Sueños Quebrados, proporcionar el uso del lugar como un santuario umbral y conceder el poder para elegir a quien se beneficie de los dones del Túmulo es un proceso largo que requiere el traspaso ceremonial del viejo guardián a uno nuevo, como el ciclo de las estaciones. El rito depende por encima de todo de orden y paciencia. Por ejemplo, el rito requiere que el cuenco de ofrendas se coloque en un lugar específico de la base de la piedra del Túmulo, que depende del momento del año en que se realice el rito (una Lúnula puede determinarlo). Cuando se coloque el cuenco, cada objeto debe colocarse en su interior en el siguiente orden: Mano (o herramienta), Pelo, Corazón, Sangre del Guardián actual, Sangre del Guardián(es) nuevo(s) de uno en uno. Cuando todas las ofrendas del cuenco se quemem (utilizando el alcohol) y se conviertan en cenizas, se completará el rito.

Reserva: Astucia + Ocultismo

Sistema: La dificultad para realizar el rito es 2 + 1 por cada guardián nuevo por encima del primero. Después de realizar el rito con éxito, todos los nuevos guardianes tienen un éxito automático en las tiradas de Consciencia realizadas en la isla y 2 éxitos automáticos en las tiradas de Conocimiento realizadas a la vista de la piedra del Túmulo. Con un fallo Brutal, cualquier rito realizado en la isla fallará automáticamente hasta que cambie la estación.

Realizar el rito

Por defecto, la Madre Ida debe realizar el rito ya que es la que lo conoce. Si se encuentra demasiado débil, un personaje jugador puede realizarlo siguiendo las instrucciones a partir del diario de la Madre Ida. El líder del rito puede añadir un dado adicional a su reserva por cada personaje que le ayude, incluyendo Ida, y que tenga al menos un punto en Ocultismo (consulta Trabajo en Equipo, **Hombre Lobo**, pág. 122).

Aunque la Madre Ida dirija el rito, puedes pedirle a un jugador que haga la tirada con la reserva de dados de Ida de 7.

¿Durante cuánto tiempo deben ser contenidos los rivales?

“No puedes quedártelo aunque creas que es tuyo, así que aparta, porque nosotros, el Rostro de Gaia, siempre conseguimos lo que queremos.”

-Melena-de-Sombra a cualquiera que crea que puede negarle algo.

Cada parte del rito dura un turno -Colocar el cuenco, Mano, Pelo, Corazón, la Sangre del Guardián actual, 1 turno por cada Guardián nuevo, prender fuego, quemar las ofrendas (mínimo 8 turnos +1 turno por cada guardián nuevo por encima del primero). La Madre Ida y cualquiera que le ayude debe ser defendido durante al menos 8 turnos para

completar el rito.

Las tácticas del Rostro de Gaia: Sólo Caminante Alto y Garra Loca son guerreros, y los otros dos son más matones que estrategias. Los dos Ahroun atacan al objetivo más próximo hasta que lo venzan y pasarán al siguiente. El resto de la Mano de Gaia permite que sus dos guerreros hagan los primeros ataques y entonces huyen utilizando la pelea como distracción para interferir en el rito y matar a cualquiera que realice la ceremonia. Como no son guerreros, el resto de la manada huirá si los dos Ahroun mueren o si las cosas se ponen especialmente feas. Caminante Alto y especialmente Garra Loca no se retirarán a menos que se lo ordene Ojos-de-Diamante.

Consejo para el Narrador: En este momento, no te detengas. Es el momento para el que fue construido la historia y los jugadores merecen una culminación excitante y furiosa. Si la situación es demasiado fácil para los jugadores, puedes prolongar la duración del rito porque la Madre Ida tiembla al colocar las ofrendas en el cuenco o la tensión puede resultar excesiva para ella y debe detenerse antes de continuar -por que el rito tiene más posibilidades de ser interrumpido. Pero tampoco robes la victoria a los personajes, simplemente haz que sienten la tensión para que recuerden la historia.

Objetivos de la Escena Cinco

- Llegar hasta el Túmulo antes que el Rostro de Gaia y salvar a la Madre Ida.
- Completar el Rito de la Sangre del Guardián.
- Rechazar y derrotar al Rostro de Gaia.

Escena Seis: Cambiando de manos

Esta escena se produce como consecuencia del Rito de la Sangre del Guardián. La Madre Ida parece todavía más distante y anciana de lo que era antes, teniendo en cuenta su considerable edad. Quizás el traspaso del control del Túmulo ha agotado sus últimas fuerzas. Ida sonríe débilmente a los personajes jugadores y parece lista para morir. Entonces es cuando les pide ayuda por última vez, para que la envíen con su manada desaparecida y le den una buena muerte. Los personajes tienen que tomar una decisión. ¿Aceptan que la vida de la Madre Ida ha terminado y la ayudan a acabarla o prefieren motivarla para que siga viviendo con ellos? (consulta la Guardiana del Túmulo en la pág. 6, y las estadísticas de la Madre Ida en la pág. 23 Ella les habla del final, de haber completado su deber, pero es posible convencerla de que permanezca en el Túmulo como consejera, quizás incluso uniéndose a la manada de los nuevos Guardianes.

Como se produce el resto del final depende de las decisiones realizadas por los personajes jugadores. ¿Se queda alguno o más de ellos como Guardianes? ¿Consiguen convencer a uno o más miembros del Rostro de Gaia de que se tomen la responsabilidad de Guardianes en serio? Sea cual sea el caso, es el momento de las despedidas cuando algunos personajes se vayan y otros se queden.

Recompensas

Si la historia tiene lugar en una Crónica, existen algunas recompensas adicionales además de puntos de experiencia.

-El espíritu de Mancha Blanca le ha pillado el gusto al mundo físico. Gastando 2 puntos de experiencia, un personaje puede ganárselo como un Pacto Espiritual de 2 puntos.

-El Túmulo atrae a distintos tipos de espíritus. Las Lúnulas y todos los espíritus de los animales típicos de los Grandes Lagos se pueden encontrar en las cercanías y se les puede convencer de que enseñen Dones a lo largo de la semana tras realizar el rito. Poco después, la memoria de los espíritus comienza a difuminarse y necesitarán de nuevo que se realicen ofrendas más atractivas.

El futuro

Si diriges esta historia como parte de una Crónica aquí tienes unas pocas posibilidades en que los eventos pueden continuar:

-Las autoridades se han interesado por lo que ha ocurrido en la isla. La compañía maderera y la policía quieren saber qué les ocurrió a los leñadores y otros ecologistas pueden seguir la estela de Buenas Raíces.

-Otros Garou acuden al Túmulo en busca de las bendiciones de Gaia.

-La aparición de rumores sobre ataques de osos a los visitantes de Isla Timberland atraen a cazadores que buscan fauna peligrosa.

Objetivos de la Escena Seis

- Determinar el futuro del Túmulo y de la Madre Ida, de una forma o de otra.

Apéndice: Localizaciones y atracciones

En este Apéndice encontrarás las localizaciones y personajes importantes de la historia.

Túmulo: La Roca del Petroglifo

Esta roca fluorescente de sodalita sienita tiene el símbolo de un pájaro solitario en lo alto. Otro símbolo de pájaro traza círculos en la parte inferior de la piedra, como si otro pájaro estuviese buscando una forma de subir. El Túmulo de

los Sueños Quebrados está situado en el claro de un bosque en el punto más alto de los aislados bosques de la Isla Timberland. Cuando el Rito de la Sangre del Guardián y el cambio de dominio se haya completado, el Túmulo se considera un Santuario Umbral para sus guardianes. Además la Roca del Petroglifo atrae a Lúnulas de Poder 2 o 3 debido a sus conexiones umbrales. Es más fácil encontrar Lúnulas en este lugar que pueden enseñar ritos y dar pistas sobre otras bendiciones que puede conceder el Túmulo a los que lo tratan con reverencia.

El Pájaro del Sueño y el Pájaro de Piedra

Espíritus Animales (Hombre Lobo, pág. 259).

Los espíritus proporcionan bendiciones a la manada que se convierta en los Guardianes del Túmulo. El Pájaro de Piedra les ofrece la bendición de un Corazón Brillante, que proporciona una bonificación de 2 dados a la reserva al realizar el Rito del Renacer del Lobo para que alguien que haya perdido su lobo interior pueda encontrarlo con más facilidad. El Pájaro del Sueño proporciona Salubridad Intensa: si un Guardián lo permite, cualquier Garou que pase una hora cerca del Túmulo con su mente y cuerpo tranquilos (meditando y sin moverse) regenera el daño sin importar su forma mientras sigan permaneciendo quietos.

Reparto de personajes

Aquí encontrarás espíritus, hombres lobo rivales, otros enemigos y personajes aliados.

Máscara Vándala

La Máscara Vándala es una Perdición que susurra en las mentes de las criaturas del mundo físico desde la seguridad de la Umbra. Se infiltra en lugares donde hay poder o emociones intensas, aguardando para encontrar una mente mortal de la que alimentarse y dominar. Un espíritu único, no sirve a ningún objetivo salvo a los suyos. Disfruta tocando las mentes de los humanos y siente una curiosidad genuina por los cambios en el mundo físico desde hace siglos. Opina que todo cambia excepto ella, ya que las emociones que más le gustan son eternas.

A la Perdición le gusta el dolor, la inquietud y la desesperación porque son fáciles de extender con sólo un toque. Puede sentir que hace lo correcto, considerándose necesaria para que funcione el mundo.

La Máscara Vándala infecta la mente del humano que posee, buscando quienes sufren dolor o miedo, los vanidosos, o los inmorales. En algunos casos, un espíritu embaucador puede provocar la infección de un humano por parte de la Máscara Vándala sólo para ver lo que ocurre. La Perdición se alimenta de la destrucción y profanación de personas, lugares, y tradiciones. Cuanta más destrucción cause su voz en el mundo humano y más se desvíe la víctima poseída de sus principios morales, más saciada quedará la Máscara Vándala. Romper su dominio requiere una de las siguientes acciones: Destruir a la Perdición en la Umbra, atar al humano o humanos infectados, o trasladar al humano infectado a un lugar alejado, poniendo una considerable superficie de agua entre la víctima y el ancla corpórea de la Máscara Vándala en la isla.

Poder: 6

Reservas de dados excepcionales: Intimidación +2 , Persuadir +4

Notas/Otros Rasgos: *Posesión Múltiple:* La Máscara Vándala puede poseer un máximo de hasta seis víctimas. Cada víctima puede ser influenciada por separado para que tome acciones que vayan incluso en contra de sus principios y creencias. La influencia o posesión de la Máscara Vándala se manifiesta en una conducta maníaca, arrebatos de locura, obsesión, tics, y conductas opuesta a los principios o personalidades afectados.

Observación Oculta: La Máscara Vándala puede observar e influenciar el mundo material mientras permanece en la seguridad de la Umbra. Como resulta habitual en los espíritus, no puede ser vista por sus víctimas sin el uso de Dones u otras habilidades que permitan observar la Umbra desde el mundo físico.

Ojos-de-Diamante (Devorajoyas)

Colmillo Plateado, Ragabash

Joven, guapa, y alegre, Ojos-de-Diamante es una influencer social con un grupo creciente de seguidores cautivados por su vida que enseña en intervalos de tres minutos online. Es presumida, quejica y maleducada con quien no considere su igual. Su contenido es una mezcla de fiestas de madrugada, blogs de viaje, y tutoriales de maquillaje y moda, mezclados con sus opiniones de cualquier tema que se le mete en la cabeza. La joven Colmillo Plateado siempre intenta ir más allá del límite e incluso rechaza las enseñanzas tradicionales de los Garou. Le preocupan poco cosas como la Letanía y hace lo que sea para animar a los fans que la adoran online. Con su encanto es capaz de enganchar a la gente con su meñique.

Dificultad general: 4/2

Reservas de dados medias: Físicas 4, Sociales 6, Mentales 4

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 9

Reservas de dados excepcionales: Consciencia 5, Conocimiento 7, Liderazgo 7, Persuasión 8, Dones 6

Ritos: Rito de Dedicación

Dones: Aullido de Asamblea, Instinto de Manada, Mirada Aterradora, Risa del Cuervo

Melena-de-Sombra (Dita Arya)

Colmillo Plateado, Theurge

Melena-de-Sombra es una chica tan guapa como mimada. Es una diva derrochadora de los Colmillos Plateados, más seguidora que líder. Siempre prefiere que otros tomen las decisiones mientras la incluyan y no le supongan mucho esfuerzo -a menos que se trate de pagar algo o de hablar con los espíritus. Es una devota de Ojos-de-Diamante y está fascinada con Caminante Alto, aunque no enamorada de él. Le gusta cómo Ojos-de-Diamante toma todas las decisiones y cómo Caminante Alto cumple todos sus caprichos sin rechistar.

Dificultad general: 4/3

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

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 7

Reservas de dados excepcionales: Academicismo 7, Investigación 7, Ocultismo 7, Dones 7

Ritos: Rito del Paso de Sombra

Dones: Instinto de Manada, Ojos del Búho, Pacto de Plata, Roce Materno

Caminante Alto (Cash Wagner)

Colmillo Plateado, Ahroun

Este enorme Colmillo Plateado de Texas es hermoso y atractivo con el estilo de una portada de novela romántica. Caminante Alto es la combinación perfecta de vaquero curtido y modelo de revista de fraternidad. Un antiguo atleta universitario, este Adonis esculpido se comporta con un legado de autoridad y se considera un tipo duro y ejecutor. La verdad es que no es muy listo, es celoso hasta la locura, y bastante peligroso. Caminante Alto se encuentra tan atraído por Ojos-de-Diamante y Melena-de-Sombra que matará por cualquiera de ellas sin pensarlo. A veces sin ningún motivo.

A pesar de su lealtad hacia sus compañeras de afecto, Caminante Alto se distrae fácilmente con la seducción. Seducirlo no es imposible, y puede ser apartado de sus amigas, aunque no las atacará físicamente. Engañarlo para que cometa una estupidez no es tan difícil.

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 6, Sociales 5, Mentales 4

Atributos secundarios: Salud 9, Fuerza de Voluntad 8

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

Ritos: Rito de Búsqueda de Pariente

Dones: Cambio Rápido, Espíritu de la Refriega, Instinto de Manada, Salto de la Liebre

Chico Cachorro (Pete Bonney)

Morador del Cristal, Ragabash

Este pequeño y delgado pirata informático parece en parte un golfillo de la calle, y en parte un punk de la vieja escuela. Aunque un miembro inferior de la manada del Rostro de Gaia, Cachorro está completamente dedicado a Ojos-de-Diamante y es su mayor fan. Aunque no es una amenaza física, su habilidad técnica y capacidad de piratear sistemas lo hacen bastante peligroso en el mundo moderno.

Dificultad general: 4/3

Reservas de dados medias: Físicas 5, Sociales 4, Mentales 7

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de dados excepcionales: Academicismo 8, Conocimiento 8, Investigación 8, Tecnología 8, Dones 7

Ritos: Rito del Renacer del Lobo

Dones: Atadura de la Piel, Canción de la Araña, Duendes, Sentidos de Penumbra

Garra Loca (Cody Carver)

Garra Roja, Ahroun

Midiendo casi dos metros treinta y pesando casi 180 kg, Cody es un pedazo de becerro. Este hombre enorme ha sufrido tantas contusiones que ya no es capaz de pensar mucho -si alguna vez lo hizo. Es un hermano de fraternidad, un compañero de fútbol americano, y el leal mejor amigo de Cash. Garra Loca resuelve todos los problemas con violencia y sólo puede seguir estrategias sencillas. Es miembro del Rostro de Gaia sólo porque Cash le dijo que lo era.

Dificultad general: 4/2

Reservas de dados medias: Físicas 7, Sociales 4, Mentales 3

Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 3

Reservas de dados excepcionales: Atletismo 9, Consciencia 5, Intimidación 6, Pelea 8, Dones 6

Ritos: Rito de Rabia

Dones: Asesino Oculto, Detener la Flecha, Garras como Cuchillas, Golpe Devastador

Camina-tras-la-Luna (Willa Page)

Roehuesos, Galliard

Willa, una chica delgada como un junco y de aire ratonil conoció a Melena-de-Sombra mientras se encontraba en rehabilitación y las dos pronto se hicieron amigas, en gran parte porque Willa siempre está dispuesta a escuchar lo que dice Dita. Camina-tras-la-Luna puede pasarse días sin hablar, sólo escuchando y observando el mundo.

Se siente más cómoda cuando está lejos de ser el centro de atención, pero es bastante hábil siendo discreta e

invisible cuando quiere. Willa es una Garou inferior en el Rostro de Gaia y está contenta con ser una seguidora en lugar de una líder.

Dificultad general: 4/3

Reservas de datos medias: Físicas 5, Sociales 4, Mentales 6

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 6

Reservas de datos excepcionales: Conocimiento 6, Consciencia 8, Investigación 7, Sigilo 6, Dones 6

Ritos: Rito del Registro Olvidado

Dones: Cambio Rápido, Canción de Rabia, Pies de Gato, Sentidos Agudos

Brendon “Sap” Sapper

Líder de Buenas Raíces

Un hombre pequeño con una voz grande y objetivos todavía más grandes, Brandon era un ecologista con buenas intenciones, aunque un poco fanático, listo para luchar por cualquier causa que lo convenciera.

Después de unirse y salir de varios grupos ecologistas que sentía que se preocupaban más de la prensa y la publicidad que del verdadero activismo, fundó Buenas Raíces. Buenas Raíces defiende cualquier causa para proteger la naturaleza y lo ha hecho en muchas ocasiones en el pasado. La organización ha defendido reservas naturales, ha detenido cacerías, e incluso ha trabajado para reformar zoológicos. La causa más reciente de Buenas Raíces consiste en acabar con las madereras consideradas “éticas.” Desde que llegó a la Isla Timberland, la actitud pacífica y rigurosa de Brendon se ha vuelto peligrosa, a veces causando más daño del que evita. Aunque sus seguidores lo consideran valiente, ha comenzado a sentirse desesperado e insignificante, pensando que nada de lo que hace cambiará las cosas a largo plazo.

Ese malestar espiritual ha atraído a la Perdición Máscara Vándala. Cuanto más tiempo pasa Brendon bajo la influencia de la Perdición, más maníaco y reaccionario se vuelve. Sus brillantes estrategias se convierten en planes improvisados y apresurados. Las protestas pacíficas se convierten en acciones emocionales y violentas. Finalmente Brendon terminará sucumbiendo a la locura o cometerá un asesinato si no se lo detiene o libera de la influencia de la Perdición.

Dificultad general: 4/3

Reservas de datos medias: Físicas 7, Sociales 5, Mentales 6

Atributos secundarios: Salud 4, Fuerza de Voluntad 8 (Ahora 2 debido a la locura de la influencia de la Perdición)

Reservas de datos excepcionales: Academicismo 7, Investigación 7, Liderazgo 6

Notas/Otros Rasgos: Brendon siempre lleva un cartucho de dinamita para volar la grúa de la maderera.

Madre Ida

Hija de Gaia, Theurge

La Madre Ida es una mujer anciana, pequeña, y de aspecto frágil, que se parece a una vieja abuelita de otra época. El vestido de Ida es una ropa sencilla hecha a mano y un pañuelo para cubrirse el pelo -todo de tonos terrosos. Sus agudos ojos azules ahora están recubiertos de cataratas. Su voz es suave, pero se vuelve fiera cuando se la provoca. La anciana Garou está desesperada por encontrar guardianes que asuman la protección de su Túmulo, pues su tiempo en el mundo se agota y su visión y su memoria han comenzado a debilitarse. Ha puesto por escrito la mayor parte de su conocimiento para poder transmitirlo y que no se pierda. Puede completar el rito necesario para transmitir su posición de Guardiania pero necesita ayuda, pues ya no puede leer sus diarios.

Dificultad general: 4/3

Reservas de datos medias: Físicas 3, Sociales 7, Mentales 6

Atributos secundarios: Salud 4, Fuerza de Voluntad 10

Reservas de datos excepcionales: Academicismo 7, Conocimiento 8, Consciencia 9, Etiqueta 8, Ocultismo 7, Dones 9

Ritos: Rito de la Sangre del Guardián, Rito de Contrición, Rito del Túmulo Vivo, Rito del Pasado de la Sombra, Rito de Dedicación, Rito de Invocación de Espíritu, Rito de Construcción del Túmulo, Rito del Claro Velado

Dones: Atadura Umbral, Compartir el Dolor, Lengua de las Bestias, Protección Viva, Revelar Trauma, Roce Materno, Sentidos de Penumbra, Visión del Más Allá

Notas/Otros Rasgos: Los Guardianes tienen 1 éxito automático en las tiradas de Consciencia mientras se encuentren en la isla y 2 éxitos automáticos en las tiradas de Conocimiento mientras se encuentren a la vista del piedra del Túmulo (tampoco se añade a las reservas).

Mancha Blanca

Espíritu de Cuervo, Poder 4

Este cuervo tiene una mancha blanca que parece una estrella en su pecho recubierto de plumas negras. El mensajero espiritual está dedicado al Túmulo de los Sueños Quebrados y a sus Guardianes porque siente su tragedia, los pájaros del sueño y de la piedra añorándose el uno al otro. Mancha Blanca ayuda a los personajes jugadores de cualquier forma que pueda a proteger el Túmulo y la isla.

