

# Perdidos en el fuego

Una historia del Mes de la Oscuridad para Hombre Lobo: El Apocalipsis

**Autor:** Søren Aske Hjorth

**Desarrollo:** Kevin Schluter con Juhana Pettersson

**Producción:** Kevin Schluter

**Dirección artística y diseño gráfico:** Sarah Robinson

**Portada:** Mayra Luna

**Ilustradores:** Mayra Luna e ilustradores de Paradox

**Copia de edición:** Brendan Rabon

**Consultoría cultural:** Logan Boese

**Lectura de prueba:** Nathan Gerber

**Jugadores de prueba:** Brandon Fobes, John Garrison, Elina Pohjola, Mike Pohjola, Mikko J. Ryytty, Lance Schlenker, Tony Schluter, Zack Schwartz, y Jukka Seppänen

## Equipo del departamento de Mundo de Tinieblas

**Vicepresidencia ejecutiva:** Marco Behrmann

**Dirección creativa:** Jess Lanzillo

**Departamento de empresa y expansión:** Viktor Bovallius

**Departamento de dirección creativa:** Karim Muammar

**Director de licencia:** Nikola Filipov

**Dirección de marketing:** Jason Carl

**Dirección artística:** Tomas Arfert

**Producción creativa:** Martyna Zych

**Departamento de comunidad:** Debbie Lane

Paradox Interactive®, Werewolf: The Apocalypse®, World of Darkness®, Copyright 2024 Paradox Interactive AB (publ). Todos los derechos reservados

Para más información, por favor visita [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com)

© 2024 Renegade Game Studios. Todos los derechos reservados.

**Presidente y publicista:** Scott Gaeta

**Vicepresidencia de ventas:** Andrew Lupp

**Control:** Robyn Gaeta

**Dirección de operaciones:** Leisha Cummins

**Dirección de proyectos asociados:** Rachel Del Rio

**Asistente de ventas:** Sophia Gambill

**Comercio electrónica:** Nick Medinger

**Dirección de marketing:** Jordan Gaeta

**Asistente de marketing:** Anais Morgan

**Producción de juegos de mesa y cartas:** Dan Bojanowski

**Producción asociada de juegos de mesa y cartas:** Kane Klenko

**Producción de juegos de rol:** Kevin Schluter

**Producción asociada de juegos de rol:** Ben Heisler

**Dirección principal de Mundo de Tinieblas:** Juhana Pettersson

**Diseño principal de juegos:** Matt Hyra

**Diseño de juegos:** Dan Blanchett & Christopher Chung

**Dirección de diseño visual:** Anita Osburn

**Dirección creativa de juegos:** Jeanne Torres

**Dirección creativa de juegos de rol:** Sarah Robinson

**Producción creativa:** Noelle Lopez & Gordon Tucker

**Dirección de atención al cliente:** Jenni Janikowski

**Atención al cliente:** Bethany Bauthues

**Contabilidad y finanzas:** Madeline Minervini

Este libro utiliza lo sobrenatural para escenarios, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficción y sólo se utilizan con el propósito de entretenimiento. Este libro ofrece un contenido adulto. Se considera discreción al lector.

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

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

# Índice de contenidos

## Introducción

## Capítulo Uno: En el bosque de cenizas

## Capítulo Dos: Descenso en la oscuridad

## Capítulo Tres: A las puertas del infierno

## Apéndice Uno: La manada de los supervivientes

## Apéndice Dos: El mensaje de la Abuela

## Apéndice Tres: Rasgos de personajes del Narrador

# Perdidos en el fuego

El fuego consume la carne y los nervios, calcina el hueso, y sólo deja cenizas a su paso. A lo largo de los años, todo lo que fue alguien. Se han contado historias incontables sobre el fuego. Pero el fuego también es un aliado, una comodidad en noches frías, y un lugar en torno al que reunirse y compartir historias.

Para los Garou del clan del Valle de la Abuela, el fuego salvaje se llevó todo lo que conocían: los rostros de los antiguos camaradas se perdieron para siempre entre las llamas. Los camaradas, los antiguos árboles que habían marcado los límites de sus territorios, los glifos tallados en la madera por generaciones de Garou antes que ellos. Todo se perdió para siempre entre las llamas.

Un incendio se extendió por el valle en una oscura noche de otoño, consumiendo todo lo que encontraba a su paso. Tras el infierno, una manada de Danzantes de la Espiral Negra siguió la destrucción con alegría, con su líder cantando una enloquecida endecha con la que se burlaba del lugar sagrado mientras sus protectores ardían. La consideraron su primera noche de sacrificio, a la que seguirían otras dos, y el Túmulo pronto sería suyo. Sólo un puñado de Garou consiguieron escapar de esa derrota.

## *Advertencia de contenido*

*La mayoría de los jugadores de los juegos de Mundo de Tinieblas en general, y de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** en particular, se esperan que las historias como ésta traten temas del mundo real, incluyendo guerras y desastres naturales. Esta historia fue escrita en concreto con el Huracán Helene y la guerra de Irak en mente, pero los Narradores son libres de dejar esos desastres sin nombre o adaptarlos a otros desastres que encajen con el grupo.*

# Introducción

Perdidos en el Fuego es una historia de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** para entre tres y cinco Garou inexpertos. Pretende ser una historia de una sesión y dirigida en torno a las cuatro o cinco horas; quienes quieran tomarse su tiempo o introduzcan personajes nuevos de **Hombre Lobo** podrían dirigir la historia en unas seis u ocho horas, posiblemente dividiéndola en dos sesiones. La historia también se puede adaptar a una Crónica en marcha (consulta *En las Crónicas*, pág. X).

Después de que un incendio voraz y una horda de esbirros del Wyrn hayan dejado su hogar en ruinas, y después de haber evitado apenas la muerte junto a sus amigos y compañeros de manada, una manada superviviente de Garou en las montañas de los Apalaches deben unirse en una desesperada misión de venganza. El líder enemigo es un Danzante de la Espiral Negra casi invencible, que se hace llamar el Extraño Sonriente, una figura del siglo XIX que se recuerda en el folklore Garou. Todos los relatos dicen que el Extraño Sonriente debería haber muerto y desaparecido hace mucho tiempo, pero de alguna manera, vuelve a caminar en la noche. La manada debe buscar aliados desagradables, arriesgar su vida y legado, e incluso contemplar las fauces del olvido antes de poder enfrentarse al Extraño Sonriente otra vez -sin que importe el coste.

## ¿Qué está ocurriendo en realidad?

El legendario Extraño Sonriente no es el verdadero origen de todos sus males. Empujado por el Harano a asumir el manto del Extraño Sonriente se encuentra Travis “Atrapasas” Whitaker, un amargado Ragabash de los Acechantes de la Ventisca y el hermano juramentado de varios personajes de la manada. Después de que Atrapasas sucumbiera al Harano después de un reciente huracán, el espíritu del Extraño Sonriente percibió su debilidad y se abrió camino en su

cuerpo y mente. Sometido a la servidumbre por el poder del renacido Espíritu Anciano, los Danzantes de la Espiral Negra locales iniciaron el incendio y devastaron el Valle de la Abuela.

## La historia en partes

El Prólogo es una breve escena narrativa donde se pueden recordar los sucesos fragmentados de la última noche. Se trata de escenas breves de narración, en las que cada personaje decide lo que hizo en la lucha, y cómo se siente después y con el enemigo ante ellos, determinando su Rabia y adquiriendo un punto de Harano o Hauglosk.

El **Capítulo Uno** comienza con la manada siendo perseguida por sus enemigos a través de los bosques y evitando a las autoridades. Entonces se dirigen hacia su objetivo -una reunión con Credence Kane, el Galliard Renegado. Después de llegar hasta él, deben negociar con Kane para que comparta el conocimiento que necesitan para detener al Extraño Sonriente.

El **Capítulo Dos** tiene lugar en un pueblo abandonado. Al borde del olvido, la manada debe recuperar una historia perdida, pero a su vez, debe ofrecer recuerdos e historias. Este encuentro con los muertos los drena, pero también podría destruir el poder del Extraño Sonriente.

El **Capítulo Tres** es la confrontación, de regreso a donde empezó todo. El Valle de la Abuela está rodeado por el incendio y ocupado por los Danzantes de la Espiral Negra. Bajo las órdenes de Extraño Sonriente, los esbirros del Wyrn se preparan para el sacrificio de espíritus cautivos, corrompiendo el Túmulo para convertirlo en una Colmena.

## La manada de los jugadores

Los jugadores son un grupo variado de supervivientes, que contra todo pronóstico, han conseguido sobrevivir al ataque por sorpresa de los Danzantes de la Espiral Negra. Algunos de ellos han formado anteriormente parte de una manada, y algunos son recién llegados a la vida de los Garou, pero todos tienen motivos personales para asegurarse de que la pasada noche sea vengada.

La historia está pensada para cinco Garou, y en una historia con menos de cinco jugadores, puedes utilizar al resto de personajes como personajes del Narrador. Los personajes más importantes son Beau, Llaverero, e Hilandero, ya que el Galliard tiene cierta importancia en esta historia.

## Manadas anteriores

*Los personajes pueden hacer preguntas sobre sus manadas anteriores. Esos detalles pueden parecer irrelevantes para esta historia, provocar más preguntas que respuestas, y requerir improvisación por parte de los jugadores. Para facilitar el juego, los Narradores pueden utilizar las siguientes manadas originales si las necesitan (Los personajes jugadores aparecen subrayados).*

**-El Aullido de la Raíz Negra:** Zoe “Llaverero” Lewitt, Solomon “Hilandero” Cohen, Lux Jones, y Harper “Creadora-de-Ataúdes” Cohen.

**-El Círculo del Gruñido del Risco:** Cheyenne Briggs, Beau Howlett, Elijah Ziegler, Travis “Atrapapresas” Whitaker, y Brian Atlas.

**-Independiente:** Sarah Blackhorse

## Los personajes de nuestra historia

*Entre los Supervivientes, la nueva manada de los jugadores, se incluyen:*

**-Zoe “Llaverero” Lewitt,** Ragabash del Concejo Fantasma y ladrona.

**-Cheyenne Briggs,** Philodox de los Hijos de Gaia y guardabosques.

**-Beau Howlett,** Theurge de los Acechantes de la Ventisca, y antiguo marino.

**-Solomon “Hilandero” Cohen,** Galliard de los Roehuesos y fugitivo.

**-Sarah Blackhorse,** Ahroun de los Caminantes Silenciosos y guerrera de la carretera.

*El Apéndice I detalla los personajes jugadores. Los principales personajes del Narrador se pueden encontrar en el Apéndice III e incluyen:*

**-La Abuela:** Espíritu guardián del Túmulo del Valle de la Abuela.

**-Credence Kane,** Galliard renegado y ermitaño.

**-El Extraño Sonriente,** un Theurge de los Danzantes de la Espiral Negra de la Guerra de Secesión, que ha regresado inexplicablemente.

**-Comeojos,** un Ahroun de los Danzantes de la Espiral Negra, recientemente degradado.

**-Travis “Atrapapresas” Whitaker,** Ragabash de los Acechantes de la Ventisca, y veterano del ejército, presumiblemente muerto.

## Cicatrices: Amigos caídos

Cada personaje perdió a alguien querido durante la defensa fallida del Valle de la Abuela. Todos los personajes tienen tres recuerdos principales que quedarán de sus amigos caídos. Estos recuerdos se convertirán en la moneda utilizada para poder profundizar en el pasado del Extraño Sonriente y romper su dominio sobre el cuerpo que utiliza.

En esta historia, utilizamos el término *Cicatriz* para describir la herida emocional que cada persona ha dejado en los personajes y los recuerdos asociados a ellas. Los detalles y recuerdos se encuentran en el Apéndice II.

## **Respecto a la improvisación y la historia**

*Esta historia requiere improvisación por parte de los jugadores. El Narrador puede facilitarlo haciendo preguntas a los jugadores que establezcan unos cuantos hechos sobre sus personajes, su estado emocional y su relación con su Cicatriz. El Narrador también puede animar a los jugadores a que hablen entre ellos sobre sus Cicatrices, ya que los personajes estarán familiarizados con los demás Garou caídos.*

Cada jugador tiene un puñado de detalles clave sobre sus Cicatrices. Los jugadores deberían sentirse libres de embellecer su relación con sus Cicatrices, sustituir uno o todos los detalles con historias nuevas o desarrollar sus personajes y relaciones como consideren oportuno en el tiempo dedicado a esta historia.

Si los jugadores no se sienten cómodos improvisando, lo esencial se encuentra aquí. Hazles que lean sus fichas de personaje y hazles preguntas a las que puedan responder con sí o no. Al final, esta historia mejorará si puedes cultivar una sensación de pérdida entre los jugadores, pues compartir la historia les ayudará a alcanzar la catarsis al final de su camino de venganza.

## **Principios de la Crónica**

Para facilitar el juego, esta historia asume los principios de crónica Ambientalista (consulta **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, pág. 199), pero el Narrador o el grupo pueden cambiarlos con facilidad.

### **Ambientalista**

- Nunca causar daño a Gaia.
- No atesorar recursos.
- Nunca pongas las victorias a largo plazo por encima de los principios a largo plazo.

## **Personajes del Narrador y localizaciones**

Los principales personajes del Narrador en esta historia son Travis “Atrapapresas” Whitaker, Credence Kane, El Extraño Sonriente, y Comeojos. Consulta el Apéndice III para más información.

### **Travis “Atrapapresas” Whitaker**

El traidor del Valle de la Abuela. Un veterano de guerra, Travis era un Acechante de la Ventisca y un Ragabash, pero no pudo superar el Harano, y cuando lo derrotó, se convirtió en una presa fácil para el Extraño Sonriente.

### **Credence Kane**

Un montañés cascarrabias que dejó la sociedad Garou hace años. Aunque se encuentra retirado, de vez en cuando ofrecerá ayuda a los Garou. Por un precio.

## **Los Danzantes de la Espiral Negra de las Montañas Negras**

*Los Danzantes de la Espiral Negra de la zona son los tristes restos de las dos manadas que solían considerar las Montañas Negras como suyas. Hace poco sufrieron graves pérdidas, primero ante los Garou del Valle de la Abuela, y después cuando Comeojos llegó y puso firmes a los supervivientes. Las tradiciones locales de los Danzantes de la espiral Negra son ortodoxas y minimalistas, principalmente basadas en la caza por deporte y la búsqueda de sacrificios para los espíritus oscuros.*

### **El Extraño Sonriente**

*El Extraño Sonriente es temido por los Garou y alabado como un ídolo entre los Danzantes de la Espiral Negra. Su regreso es una profecía de los tiempos finales, y ha prometido guiarlos hasta una nueva Colmena, tallada sobre el cadáver de la Abuela y su Túmulo.*

### **Comeojos**

*Comeojos es el líder depuesto de los Danzantes de la Espiral Negra locales. Aunque el Extraño Sonriente le asusta, no hay nada que desee más que arrancarle el corazón y recuperar el dominio sobre las montañas.*

## **Tabla 1: Rasgos de los Danzantes de la Espiral Negra**

**Número Nombre Auspicio Lo conoces porque...**

1	Primo Asqueroso	Philodox	Gordo, calvo, y sin pelo en todas sus formas	...Lo viste comerse a su antiguo líder
2	Layla	Theurge	Huesuda y pálida	...Te obligaron a beberte una cerveza con ella.
3	Fin del Principio	Ahroun	Músculos de esteroides	...Es el juez de instrucción local.
4	Jeringuilla	Ragabash	Energética esposa tradicional	...Intentó engañarte.

5	<i>Sr. Horror de la Espiral Negra.</i>	<i>Galliard</i>	<i>Gafas de sol que ocultan ojos mutantes</i>	<i>...Es el diplomático</i>
6	<i>Mordedor convertir mascotas en Fomori.</i>	<i>Ragabash</i>	<i>Un nacido lobo mudo</i>	<i>...Le encanta</i>
7	<i>El Predicador de varios sacerdotes.</i>	<i>Galliard</i>	<i>Viejo y manco</i>	<i>...Lleva puesta la piel</i>
8	<i>Diesel quemado intento de matarlo.</i>	<i>Ahroun</i>	<i>Motorista</i>	<i>...Sobrevivió a tu</i>
9	<i>Ácido cuando perdiste el lobo.</i>	<i>Philodox</i>	<i>Estirado y aburrido</i>	<i>...Te secuestró</i>
10	<i>Lazarus bien.</i>	<i>Theurge</i>	<i>Piel de parches</i>	<i>...No siempre se cura</i>

## Nombrar a los Danzantes de la Espiral Negra

Usa la tabla anterior para crear detalles para cualquier Danzante de la Espiral Negra que necesites en la historia. Puedes emparejarlos al azar o elegir cualquiera que tu grupo encuentre más interesante o inquietante.

## Las viejas montañas

Los Apalaches son viejos e impresionantes. Los habitantes locales han compartido historias sobre los misterios de las montañas, la mayoría de las cuales advierten sobre las cosas que acechan en ellas.

Los Garou han acompañado a la humanidad, y no se encuentran del todo en casa en estas tierras. Espíritus viejos y olvidados merodean bajo la corteza de la tierra, restos de tiempos antes de que existieran lenguas para describirlos.

Las Montañas Negras son una subregión de estas montañas, que marcan la frontera entre Carolina del Norte y Tennessee, con asentamientos humanos construidos junto a la orilla de los ríos. Aunque los humanos han habitado en estas tierras durante al menos diez mil años, las marcas que ha dejado la depredación reciente de la humanidad se pueden ver por todas partes, con los restos oxidados de la industria maderera dispersos sobre la tierra, minas abandonadas, y la lluvia ácida que disuelve la corteza de los árboles.

Hace poco, la naturaleza ha contraatacado. Un huracán destruyó muchas comunidades en varios estados, dejando devastación a su paso. Los ríos fueron desviados, granjas y pueblos inundados, y miles de árboles arrancados en los bosques -esperando convertirse en combustible para un incendio. Ese incendio comenzó la noche pasada y se convirtió en un infierno que se extendió por las Montañas Negras.

## El Valle de la Abuela

En las Montañas Negras un sendero oculto puede llevarte hasta el Valle de la Abuela, un valle aislado. Allí se encuentra uno de los Túmulos más antiguos de la zona, que los Garou siguen conservando. Muchos Túmulos se han consumido en la Era del Apocalipsis, pero éste ha sobrevivido.

El espíritu guardián es un espíritu de oso llamado la Abuela, que se manifiesta con la figura de una mujer de cabello blanco, anciana, pero robusta, con la piel gastada; o también puede aparecerse como un oso negro de pelaje canoso, que ha sido una fuente de poder y consejo durante muchos años.

## Cambiando el ambiente

*Esta historia transcurre en los misteriosos valles de los Montes Apalaches, un lugar en la naturaleza, adecuado para los conflictos presentados en el texto. Adaptar los eventos a otro ambiente requiere trabajo, pero no es imposible. El principal requisito de la historia es un Túmulo lo bastante apartado como para que quede atrapado en un incendio o cualquier desastre potencialmente provocado por el hombre, como por ejemplo: un derrame petrolífero o químico, de un camión o un tren, una inundación de una presa o un dique que se rompe, o la explosión de una mina de carbón. La clave es que la calamidad que afecte a los Garou sea lo bastante grande como para que no puedan evitarla, obligándolos a sobrevivir.*

*También debe ser un lugar apartado, de pueblos fantasma con antiguos males ocultos en ellos.*

## El pueblo fantasma

Abandonado en torno a la Segunda Guerra Mundial, ahora consiste en un montón de casas en ruinas, coches oxidados, y parques descuidados. Abandonado y sin nombre, este pueblo se encuentra en las profundidades de las montañas, y hombres lobo de todo tipo han evitado este lugar debido a la presencia de los muertos sin reposo. El lado espiritual del pueblo es lamento y muerte a partes iguales, tal y como el Extraño Sonriente lo corrompió hace tiempo. Se encuentra en los límites de la parte más oscura de la Umbrá, embrujado por montones de almas perdidas y desesperadas por sentir otra vez cualquier pasión.

## Prólogo: El amanecer

La historia comienza cuando los personajes se encuentran después de la calamidad de la noche pasada. Lee o parafrasea el siguiente texto.

*Cada uno de vosotros sigue los aullidos que escucha. Mientras llega el amanecer, os encontráis metidos en el agua hasta las rodillas. El humo del incendio cercano se extiende por el bosque que os rodea. La desorientación por fin termina. Veis a vuestro alrededor a vuestros compañeros supervivientes. Todos lleváis las marcas de una noche que ha sido un baño de sangre, cada uno de vosotros se encuentra herido y ensangrentado. Vuestros cuerpos están agotados. El dolor de cabeza os impide concentraros en nada. Ninguno de vosotros puede recordar del todo lo que ocurrió la noche pasada.*

*Pero sabéis que vuestro clan fue atacado. La asamblea fue interrumpida por el humo que se extendía sobre el valle, la ceniza comenzó a caer de los cielos, y llamas anaranjadas recorrían los troncos de los árboles.*

*Todos recordáis los malévolos aullidos de guerra cuando los Danzantes de la Espiral Negra cayeron sobre vuestro clan.*

## **Recordando la noche**

El Narrador pregunta a cada jugador y sus personajes.

**¿Recuerdas quién eres y a quién perdiste?**

Cada jugador responde en su turno, después de lo cual pasas a la siguiente pregunta.

**¿Recuerdas cómo luchaste la noche pasada?**

Diles a los personajes que su Rabia comienza en 2 por ahora. Deja que cada personaje responda y haz que tiren las reservas de dados apropiadas. Si no pueden dar una respuesta obvia, que sea por defecto Resolución + Pelea, la dificultad de la tirada es de 3 y actúa como una introducción al sistema de dados para los jugadores inexpertos y un recuerdo para los jugadores veteranos.

**\*Éxito crítico o resultado Brutal\*:** Obtienen 1 punto de Rabia.

*\*Recuerda que un resultado Brutal cuando intentes romper o dañar cosas cuenta como cuatro éxitos adicionales.*

**\* Éxito:** Sin cambio.

**\* Fallo:** Reduce tu Rabia en 1, o debes asumir un nivel de daño agravado a la Salud o a la Fuerza de Voluntad - el jugador decide. Considera preguntarles si se debe al cansancio o a una herida física.

**\* Fallo total:** Reduce tu Rabia en 1. Recibes un nivel de daño agravado a la Salud o a la Fuerza de Voluntad.

El personaje que obtenga más éxitos en su tirada recuerda cómo consiguió desgarrar la garganta de un Danzante de la Espiral Negra y arrojar a su enemigo directamente al infierno que lo rodeaba.

Cuando se hayan resuelto las tiradas, vuelve al jugador con más éxito.

*Tu fragmento de victoria te fue arrebatado cuando algo te mordió el antebrazo como un cepo y te arrojó como una muñeca rota.*

*Un enorme Danzante de la Espiral Negra en forma Crinos, que parecía más humo que pelo. Sus ojos brillaban verdes, y caminó hacia el valle con una sonrisa alegre y aterradora -o lo más parecido a una sonrisa que un hombre lobo en forma Crinos puede sonreír- y clavó sus garras llenas de veneno en...*

Pídele al jugador de Beau que señale a otro jugador con un personaje que haya perdido su Cicatriz ante el Extraño en ese momento y describe cómo murió ese Garou.

*Mientras el Extraño alzaba un estandarte adornado de huesos creado con la carroña putrefacta de un oso, insultó a la Abuela herida con su efigie.*

Elige a un tercer jugador que vio morir a su Cicatriz en ese momento.

*Los ojos fríos y sin vida de tus amigos caídos te miraban como si te acusaran de haber fallado en proteger el Túmulo y a la Abuela. Entonces todos huisteis. Atravesasteis el humo y las llamas, corristeis tanto como pudisteis, sin poder controlarlos.*

Cuando todo se haya calmado, pregunta a los jugadores.

*Mientras recordáis, ¿cómo os hace sentir la derrota? ¿Cómo os hace sentir que habéis perdido vuestro hogar y alguien cercano a vosotros?*

Dependiendo de su respuesta, ganan un punto de Hauglosk (representando un fanatismo de que el fin justifica los medios) o Harano (que representa su caída en la desesperación), pues la catástrofe de la pasada noche los ha marcado a todos de forma indeleble.

## **El canto del chotacabras**

Aunque las relaciones entre los Garou y los espíritus han sido precarias en los últimos años, los espíritus que han pactado con los hombres lobo se encuentran interesados en su supervivencia.

El silencio de su encuentro se rompe por el canto de un pájaro en medio del bosque que arde. Es Melodía Embrujada, el amigo espiritual de Llaverro, un espíritu chotacabras que ha contactado con la Abuela. Melodía Embrujada encuentra a los supervivientes y susurra con la voz de la Abuela en el oído de Llaverro. Comparte *El mensaje de la Abuela* del Apéndice II con el jugador de Llaverro y permite que lo lea a todos los jugadores. Después, termina la escena y comienza el Capítulo Uno.

# **Capítulo Uno: En el bosque de cenizas**

El Capítulo Uno comienza con una caza, atravesando las montañas hacia el territorio de Credence Kane. Una

manada de Danzantes de la Espiral Negra sigue de cerca el rastro del grupo, tratando de perseguirlos mientras el incendio continúa.

La segunda escena transcurre cuando entran en el territorio de Kane, donde deben negociar con el viejo Galliard Renegado y su reticencia a participar en el conflicto.

**Efectos del humo:** Una penalización de un dado a todas las reservas de dados Mentales y Sociales en los lugares donde hay una cantidad sustancial de humo y un daño superficial de 1 a la Salud después de una escena en forma Homínida o Lupus. Las habilidades regenerativas de las formas sobrenaturales impiden que estos efectos se apliquen.

## Escena Uno: Fuego en las montañas

El espíritu de chotacabras ha llevado a la manada a través de los desfiladeros y bosques llenos de ceniza. Con sus sentidos aturdidos por el humo siempre presente, los Garou deben confiar en que el espíritu no los meta en una emboscada.

Cuando el sol se pone, la manada llega a su destino. Sin embargo, primero debe atravesar una zona que todavía se encuentra envuelta en las llamas del incendio. Lo peor de todo es que a lo lejos se pueden escuchar los aullidos de una manada de Danzantes de la Espiral Negra, sus aullidos deformes indican claramente que se encuentran de caza. Si Sarah se encuentra entre los personajes, puede reconocer el aullido distintivo de Comeojos.

El valle a lo lejos está lleno de bomberos y voluntarios humanos que están creando un cortafuegos para evitar que el incendio se extienda hacia los asentamientos cercanos. También hay un puñado de cazadores, senderistas, y evacuados recibiendo atención médica, además de los Danzantes de la Espiral Negra, que lo saben bien. La manada dispone de varios caminos para evitar a los humanos y el incendio, pero ninguno es seguro. Las posibilidades no son excluyentes: un fallo todavía ofrece la oportunidad de dar marcha atrás y tomar otro camino. Una tirada con éxito de Inteligencia + Consciencia (Dificultad 3) puede revelar qué tiradas se necesitan para atravesar un camino y cómo los personajes pueden ganar al coste de un éxito de los métodos para evitar el incendio, más un segundo por cada punto de margen.

Los resultados Brutales en esta escena posiblemente provoquen daño en el medio ambiente. El intento de atravesar el incendio puede que termine en éxito, pero el rastro de sangre o destrucción significa que no habrán perdido a los perseguidores.

### *Dentro del fuego*

*El fuego es peligroso, hasta para los Garou, pero durante los Capítulos Uno y Tres, la manada debe atravesar los bosques que arden. El fuego provoca daño agravado a los Garou, haciendo que sea difícil de neutralizar, pero también se puede utilizar en provecho de los hombres lobo. Los Narradores pueden incrementar o reducir la intensidad de las llamas como quieran, permitiendo que las decisiones de los jugadores afecten al fuego.*

• **Inicial:** *Un poco de humo, pero se ve que hay un incendio en la zona. Las cenizas en el aire pueden iniciar más incendios al final de la escena, pero por el momento no es peligroso.*

•• **Creciente:** *El fuego se extiende sobre el terreno, devorando la vegetación o cualquier otro combustible. Un fallo total en una tirada física (que requiera Fuerza, Destreza, o Resistencia) provoca un nivel de daño agravado de Salud.*

••• **Rugiente:** *Franjas de bosque se encuentran envueltas por las llamas, haciendo que el movimiento resulte difícil. Cualquier tirada Física requiere una acción menor para evitar las llamas y desechos ardientes, o el personaje sufrirá una penalización de dos dados; un fallo provoca 1 nivel de daño agravado de Salud.*

•••• **Infierno:** *Las copas de los árboles están en llamas; el calor es insufrible, y las ramas quemadas caen a tu alrededor. La resolución es como en el apartado anterior, pero ahora los fallos causan 2 niveles de daño agravado a la Salud, y un fallo total (0 éxito) provoca 3.*

## Camino Uno: Entre los humanos

**Puntuación de incendio: 1 (Inicial)**

**Puntuación de Celosía: 4**

La manada puede evitar a los Danzantes de la Espiral Negra mezclándose con las multitudes de humanos que intentan extinguir el incendio, arriesgando potencialmente el Velo. Esto representa un desafío social: mezclarse con la multitud requiere una tirada de Compostura + Callejeo (Dificultad 3); avanzar sin ser detectado requiere una tirada de Destreza + Sigilo (Dificultad 4).

Una victoria a un coste provoca la atención de los bomberos locales, que consideran que los personajes son civiles perdidos. Si Cheyenne forma parte del grupo, llama la atención del agente Carmine (para sus rasgos, consulta el Detective de policía en **Hombre Lobo**, pág. 290), un agente local que está convencido de que Cheyenne y su marido han participado en actividades de terrorismo climático y al que le encantaría detener a Cheyenne para interrogarla sobre el incendio. Un fallo significa que el personaje debe intentar el Camino Dos o Tres.

## Camino Dos: Desaparecer en el humo

Perder a los Danzantes de la Espiral Negra en medio de un bosque lleno de humo es posible si sabes lo que haces. La manada debe atravesar las montañas, donde los vientos generan inmensas cantidades de humo que se extiende sobre las colinas. Esto requiere una tirada de Astucia + Supervivencia (Dificultad 4) pero se puede ganar con coste avanzando

sin detenerse y recibiendo 2 niveles de daño superficial de Salud debido a las heridas y el envenenamiento del humo. Si se trata de la última opción que les queda, el personaje debe ganar con coste para que la historia avance.

### **Camino Tres: En el infierno**

Atravesando los fuegos centrales, enfrentándose al humo y las llamas, es muy peligroso pero factible para los Garou, que pueden regenerar el tejido pulmonar dañado.

Atravesar el incendio sin recibir daño requiere una tirada con éxito de Astucia o Destreza + Supervivencia (Dificultad 3). Un fallo no impide al personaje atravesar las llamas, pero recibe 1 nivel de daño agravado a la Salud al ser quemado. Si un personaje ha intentado las otras opciones, debe ganar con coste.

### **Avanzando**

Si todos los personajes han tenido éxito en sus tiradas (o han ganado con coste recibiendo algo de daño), han conseguido evitar al enemigo, cuyos enfurecidos aullidos corruptos se escuchan en el viento. Por cada fallo total o resultado Brutal, los Danzantes de la Espiral Negra se acercan más, o siguen el rastro más tiempo, y los personajes jugadores lo saben. *Si todos los personajes fallan por lo menos una vez, sus perseguidores siguen su rastro hasta la cumbre donde vive Credence Kane.*

## **Escena Dos: La cabaña de Credence Kane**

**Puntuación de incendio: 1 (Inicial)**

**Puntuación de Celosía: 4**

Cuando lleguen a la cumbre, la manada encuentra la decrepita cabaña de madera de Kane. Cuando la manada se aproxima, el viejo Galliard sale al porche con una vieja escopeta oxidada y dispara al aire como advertencia; el sonido atronador espanta a los espíritus de los alrededores y silencia a cualquier perseguidor oculto entre los árboles.

*-Un pajarito me ha contado que iba a recibir visitantes, y ahora tengo a toda una manada en mi puerta dispuesta a mendigar o negociar, y espero por vuestro bien que sea lo segundo. No me gusta recibir mendigos en mi casa.*

Entonces Credence Kane invita a los personajes a sentarse junto a la chimenea, ofreciéndoles algo de hospitalidad, aunque haya un infierno desatado más allá del cortafuegos del valle.

**Interpretar a Credence Kane:** Ha visto demasiadas calamidades como para impresionarse por lo que le ha ocurrido al clan, pero no permanece impasible. Kane es un viejo hombre lobo gruñón, que reacciona al respeto faltando al respeto, y a la irreverencia con una aprobación tácita. Conocía a todos los Garou caídos y reconoce que su pérdida es trágica -pero no lo suficiente como para dar nada gratis.

Kane es un Renegado porque ha perdido su fe en la Nación Garou y las tribus. En lugar de seguir a los Patrones Tribales, ahora negocia con los espíritus en sus propios términos, sin preocuparse por lo que considera una guerra perdida. Su patrón es la Vieja Cola de Enredadera, un espíritu de rata almizclera y arrurruz que puede ayudar a la manada de los personajes.

Cada respuesta a la manada requiere un pago, lo que puede parecer extraño, pero es una condición del pacto que Credence ha realizado con los espíritus para que lo protejan de sus enemigos. Aunque no quiere admitirlo, esos mismos enemigos podrían ir a por él cuando conquisten el Túmulo, así que le interesa que la manada tenga éxito. Con un poco de presión, terminará admitiéndolo.

**\* ¿Qué sabes del Extraño Sonriente? ¿Conoces a un Garou que sonrío en forma Crinos?**

*-Sí. Es un ser desagradable, que no está dispuesto o es incapaz de dejar estas colinas, aunque ha estado muerto y enterrado desde la Guerra de Secesión. Si el Extraño Sonriente camina de nuevo...espero que sea alguien que ha tomado su viejo nombre. De otra manera...¿cómo era?*

**\* Tenía una sonrisa antinatural en forma Crinos. ¿Qué significa?**

**La Abuela dijo que “era más que un simple Garou.” ¿Qué significa?**

*-Joder...Un Espíritu Anciano...Un Ancestro de los Danzantes de la Espiral Negra...Podría estar cabalgando el pelaje de un pobre chucho que se lo haya permitido. No puedes sonreír en forma Crinos...Pero él sonreía. No debería ser posible, pero no encuentro otra explicación.*

**\* ¿Cómo lo derrotamos?**

*-No podéis. No si estamos hablando de un “espíritu ancestro con sus garras en un cuerpo moderno.” Necesita ser humillado antes de que podáis sacarlo fuera. Tenéis que romper sus Dones, sus Ritos, y después su Renombre. E incluso así...posiblemente haya más Danzantes de su manada que vosotros vigilando vuestro Túmulo caído.*

**\* ¿Dónde podemos encontrar las herramientas para conseguirlo?**

*-Tenéis que ir a donde empezó. Tenéis que conseguir hablar con los muertos sin reposo que conocen la historia. Pero dudo que podáis encontrar ese lugar sin mi ayuda.*

**\* ¿Dónde está ese lugar?**

*-Oh, en el pueblo más muerto de estos andurriales. Para que os lo muestre, alguien tiene que servirme otro vaso de ese bourbon. El pueblo no tiene nombre, el Extraño Sonriente se aseguró de que se quedara sin nombre y olvidado, pero esta vieja cabeza recuerda la historia.*

**\* ¿Qué hay de bueno en saber su pasado?**

*-Bueno, cuando conoce qué clase de cretino se esconde bajo esa máscara, el poder de la historia se vuelve mucho más...tangible. Y una criatura como ésa vive de su historia. Mi propio patrón, la Vieja Cola de Enredadera, podría*

*ser capaz de darnos una ayudita...*

**\*¿Cómo puede la Vieja Cola de Enredadera ayudarnos a descubrir esas historias, y cuál es su precio?**

*-Muy listos. Sospecho que habéis aprendido que no hay un rancho gratis junto a mi fuego. Sé que habéis perdido gente. Si la Vieja Cola de Enredadera os ayuda a aprender unas historias...yo me quedaré con una historia a cambio.*

Para comprender el significado de intercambiar historias, un jugador debe tirar Inteligencia + Ocultismo (Dificultad 2). Si tiene éxito, sabrá que la propiedad de una historia es una costumbre arcaica entre los Garou, especialmente los Galliard. Debido a la historia oral de los Garou, algunos Galliard consideraban un honor tener la exclusividad de contar la historia de otro Garou. Con la llegada de la era de la información, esta práctica ha caído en desuso, pero todavía sigue siendo importante. Un Galliard podría desafiar a otros narradores que compartan sus historias y pretendan dictar la versión a recordar de sucesos pasados. Un fallo en respeto causa una pérdida de Honor (**Hombre Lobo**, pág. 142).

Un personaje que no quiera renunciar a la historia de un ser querido, podría ofrecerle su propia historia a Credence Kane, lo que podría ser sabio, ya que renunciar a tu propia historia no te impide hablar de ti mismo. Sin embargo, podría provocar problemas mayores a largo plazo.

Una vez satisfecho el trato, Credence Kane le pide a la Vieja Cola de Enredadera ayuda para la manada de los personajes.

Si la manada rechaza la ayuda de la Vieja Cola de Enredadera, todavía pueden intentar encontrar la ciudad y abrirse paso a lo bruto hasta la verdad. Si lo hacen, la investigación es mucho más caótica y los espíritus de las perdiciones que embrujan las ruinas intentan mantenerlos allí, y cualquier intento de aprender algo sobre el Extraño Sonriente es una cuestión de negociación o combate con los espíritus de la zona.

Finalmente, también pueden intentar vencer al Extraño Sonriente mediante la fuerza, y posiblemente pierdan. Esto les lleva directamente al Capítulo Tres sin ningún beneficio que podría permitirles ganar la batalla. En cualquier caso, la hospitalidad de Credence Kane termina al amanecer. El Galliard gruñón les dice a los personajes que se levanten y le sigan. Termina la escena cuando los lleve al pueblo sin nombre.

## Capítulo Dos: Descenso en la oscuridad

El Capítulo Dos es más abierto que el Capítulo Uno. Consiste en varias localizaciones clave en el pueblo sin nombre, cada una ofreciendo su propia escena donde cada jugador se enfrenta a la pérdida mientras intentan desenterrar secretos olvidados.

**Tiempo:** Si necesitas terminar esta historia en un momento específico, como un evento de cuatro horas, mantén a los personajes ocupados en este capítulo. Unas pocas palabras evocativas podrían ser suficientes para zanjar la mayoría de los pactos. Si el tiempo es breve, considera dirigir dos de las historias en un montaje rápido. Piensa en terminar este capítulo en unos 45-60 minutos de tiempo de juego antes de pasar al Capítulo Tres.

### El pueblo sin nombre

**Puntuación de incendio: Ninguna**

**Puntuación de Celosía: 4**

Los personajes llegan al pueblo alrededor de mediodía, tras haber atravesado las montañas durante la mayor parte de la mañana, soportando un opresivo calor veraniego. En este momento, sólo huelen el humo del incendio. Si Credence Kane dejó a la manada en los límites del pueblo, esperará más o menos una hora desde su escondrijo vigilando para ver si los personajes tienen éxito. Si se encuentran en el mundo material y tienen muchos problemas, intentará ayudarlos, pero requerirá que le paguen más.

En esta escena, los jugadores de la manada deben contar sus historias a cinco espíritus locales a cambio de la información sobre el Extraño Sonriente. Con la ayuda de la Vieja Cola de Enredadera se sienten obligados a responder a una historia con otra historia. Si no tienen esa ayuda, los personajes puede que tengan que engañar u obligar a los espíritus para que revelen sus historias. El grupo posiblemente tendrá que entrar en la Umbral para comunicarse con todos los espíritus con facilidad.

### La naturaleza física

La mayor parte del pueblo en ruinas se encuentra cubierto de enredaderas de kudzú, una planta invasora y que crece rápido, convirtiendo lo que fue un asentamiento humano en ruinas ominosas recubiertas de verde. Aunque parece natural, el crecimiento de la planta es otro desequilibrio provocado por las manos humanas, pues el kudzú sofoca la flora local y aumenta la Celosía.

La Tabla 2 resume las principales localizaciones del pueblo.

#### **Tabla 2: Localizaciones del pueblo sin nombre**

<b>Localización</b>	<b>Descripción</b>
Plaza del pueblo	Un amasijo apenas reconocible de enredaderas y adoquines.
Pozo	Un viejo pozo abandonado. El cubo y la cuerda hace tiempo que se pudrieron.

<i>Cementerio</i>	<i>En uso entre 1820 y 1941, la mayoría de sus tumbas son ilegibles.</i>
<i>Cabaña</i>	<i>El único edificio al que le quedan cuatro paredes.</i>
<i>Aserradero</i>	<i>Un par de troncos chamuscados en el mundo real e imposible de ignorar en la Umbr.</i>
<i>Ayuntamiento</i>	<i>Sólo quedan los cimientos, pero su contrapartida en la Umbr sigue ardiendo.</i>
<i>Patíbulo</i>	<i>Un montón de troncos podridos se convierten en un cadalso con diez lazos de horca en la Umbr.</i>
<i>Mina de carbón</i>	<i>Una cueva medio derrumbada. En la Umbr, la mina está abierta y emite un humo negro.</i>

## Los Yermos Espirituales

Al entrar en los Yermos Espirituales aparece un paisaje monocromático que consiste en ruinas ennegrecidas sin ninguna enredadera. Los habitantes difuntos del pueblo pueden verse débilmente vagando de un edificio a otro. La tierra en sí parece estéril y agrietada, y apenas cubre el abismo eterno bajo la ciudad, mientras la entrada a la mina de carbón emite un humo negro y espeso.

## Realizando Ritos

Muchos lugares podrían resonar mediante ritos que los Garou pueden realizar con más facilidad. Cualquiera que haga una tirada de Inteligencia + Ocultismo (Dificultad 3) puede determinar que la Celosía es más fina cerca del pozo del pueblo (Celosía: 3).

## La ayuda de la Vieja Cola de Enredadera

La Vieja Cola de Enredadera invoca un antiguo pacto con los espíritus anterior a que el kudzú la consumiera, ordenándoles que cuenten una historia a cambio de otra durante el resto de la noche. Si los jugadores intentan el Rito del Paso de la Sombra y fallan, la Vieja Cola de Enredadera mira al Maestro del Rito con hambre, y las enredaderas forman una zarpa de roedor, haciendo un gesto de pago. El grupo puede ganar con coste si el Maestro del Rito entrega cualquier objeto pequeño y útil (cualquier cosa anotada en el equipo de los personajes, como una cartera con dinero, un paquete de cigarrillos, o un arma en buenas condiciones).

Cuando el Rito culmina, los personajes pueden encontrarse cara a cara con la Vieja Cola de Enredadera, que se manifiesta como una criatura hecha de enredaderas con forma de rata almizclera, que lleva bolsos, mochilas, y otros tipos de bolsas colgadas de una enorme cola de enredadera que está conectada a otras plantas de la zona. El espíritu es lento, pesado, pero también charlatán y curioso. La Vieja Cola de Enredadera mira a su alrededor a la tormenta en la Umbr mientras el Rito finaliza y dice:

*-He invocado el viejo pacto en este lugar. Ahora estos espíritus deben responder a una buena historia con otra, aunque también se quedarán con los recuerdos asociados a cualquier historia que les contéis. ¿Queréis que calme esta tormenta también? Sólo os costará tres cosas.*

La Vieja Cola de Enredadera se quedará una historia, pero también quedará contenta con los personajes jugadores si le entregan cualquier objeto de su ficha de personaje que no hayan encontrado hace poco. Si sacrifican tres historias u objetos, la Vieja Cola de Enredadera calmará la Umbr. La manada puede ignorar las tres primeras veces que cada miembro de la manada debe gastar Fuerza de Voluntad para permanecer en la Umbr.

La Vieja Cola de Enredadera permanece en el lugar desde el que los personajes entraron en la Umbr, sosteniendo una rama de cedro y una galleta de avena a medio comer entre sus zarpas para detener la tormenta durante tres escenas antes de derrumbarse aparentemente agotada mientras el cielo vuelve a oscurecerse y los vientos comienzan a aullar.

Una victoria crítica en cualquier tirada de Ocultismo, o negociando con la Vieja Cola de Enredadera, revela que los espíritus no son tanto espíritus individuales en el pueblo fantasma como el espíritu colectivo del pueblo.

## Negociando historias

Si se busca desde el mundo material, encontrar la primera de las historias requiere una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 2), y cada éxito adicional revela otra localización. Esto se puede ganar con coste: Los personajes pasarán una hora vagando por el pueblo antes de encontrar una localización obvia habitada por espíritus.

Si los jugadores no expresan una preferencia, encontrarán los lugares en el orden siguiente: la Cabaña, el Aserradero, el Ayuntamiento, el Patíbulo, y finalmente la Mina de Carbón. En la Umbr todos estos lugares son visibles de inmediato, pero cada escena después de la primera requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad según las reglas normales para permanecer en la Umbr sin la ayuda de la Vieja Cola de Enredadera. Es posible salir de la Umbr y volver a entrar para evitarlo, pero tanta actividad en la Celosía llamará la atención de las Perdiciones locales, que se vuelven bastante hostiles.

## Contar historias a los muertos

En cada una de las escenas, un personaje debe asumir el papel del médium, y contar la historia de su Cicatriz. Cada uno de los personajes pregenerados (consulta Apéndice I) tiene tres recuerdos asociados a sus Cicatrices; algunos recuerdos o todos se pueden perder en el intercambio. Permite que el jugador cuente las historias de su Cicatriz y reviva los recuerdos asociados. Durante cada narración, una Perdición sometida al Extraño Sonriente puede interrumpir o interferir, mientras el resto de la manada debe defender al médium. Después el médium tira su Compostura + Interpretación + su Renombre más elevado (Dificultad 3, o 4, si es interrumpido o distraído por cualquier razón). Los

espíritus transmiten sus historias como una visión, un recuerdo nebuloso que el personaje revive.

\* Con un éxito crítico o una victoria con un margen de 4 o más, los espíritus están complacidos con la historia y no requieren ningún recuerdo adicional.

\* Con una victoria, los espíritus requieren una segunda historia adicional.

\* Con un fallo, los espíritus requieren tres historias para estar satisfechos.

\* Con un fallo total (ningún éxito) o un resultado Brutal se arruina la oportunidad de contar la historia. Cualquier Perdición cercana se vuelve hostil y ataca.

Los espíritus no sólo ofrecen una historia a cambio, sino también un símbolo. Cada uno se encuentra escondido en la Umbra, donde el Extraño Sonriente los escondió. Los espíritus arrojan cada símbolo al mundo material, y sugieren a los jugadores que busquen en un lugar concreto. Los símbolos recibidos mediante una narración con éxito son partes del pasado del Extraño Sonriente, y evidencias sobre su vida y debilidades. Cada uno proporciona una ventaja a la hora de enfrentarse al Extraño Sonriente. Su uso se resume en la Tabla 3 en el Capítulo Tres.

En cada localización se encuentran espíritus que fueron aprisionados por el Extraño Sonriente para que protegieran sus secretos. Si los jugadores deciden no negociar con los fantasmas o se han quedado sin recuerdos, pueden perseguirlos y obligarlos a decir la verdad sobre el Extraño mediante la violencia, el engaño, o la intimidación, aunque los Dones pueden hacerlo más fácil. En cualquier caso, las Perdiciones no pueden darles símbolos, pues se les ha ordenado protegerlos y guardarlos en secreto. Cualquiera que observe a las Perdiciones cuando un símbolo es recuperado las ve enfadarse o enfurecerse, pero sólo intentarán detener a alguien que tome el símbolo si no lo ha conseguido mediante el intercambio de historias.

Permite que tus jugadores interpreten y compartan lo que puedan, pero no temas hacerles preguntas sobre sus recuerdos y cualquier sensación de pérdida que sientan

### ***Sobre Beau y Atrapapresas***

*Cuando la historia sobre Travis “Atrapapresas” Whitaker sea recitada a los muertos, resulta evidente que esos recuerdos no tienen la misma importancia. Pídele al jugador de Beau que haga una tirada: un fallo total o un resultado Brutal causa 1 nivel de daño agravado a la Fuerza de Voluntad, y un fallo normal causa 1 nivel de daño superficial a la Fuerza de Voluntad. El daño a la Fuerza de Voluntad procede de la experiencia visceral al descubrir que Atrapapresas está unido al Extraño Sonriente. Los espíritus se sorprenden al escuchar las historias de Beau.*

Beau experimenta los momentos del lento declive de Travis hacia el Harano. Lo ve angustiado mientras busca a sus seres queridos perdidos durante un huracán, la amargura de enterrar a un amigo en el Valle de la Abuela, y otros sucesos. El símbolo obtenido es el gran cuchillo de caza de Atrapapresas (+3 de daño), un objeto moderno que se encuentra cerca de la entrada de la cueva, clavado en un viejo tocón de un árbol. Este cuchillo no es igual al pequeño cuchillo de bolsillo que Beau recibió antes del comienzo de la historia.

Mientras la manada está a punto de dejar el pueblo, a Beau se le acerca un espíritu vagamente femenino que toma una forma hecha de huesos roídos. Comparte un recuerdo sin pedir otro a cambio: Travis acudió para encontrarse con el espíritu de la mina, aceptando convertirse en el Extraño Sonriente.

### **La cabaña**

Una solitaria cabaña de madera todavía se mantiene en pie. En su interior hay una silla, forrada de cuero y piel, junto a la mesa, sobre la que se encuentra un plato de huesos. Cuando los personajes se acercan, los fantasmas mueven la silla y empujan a alguien para que se siente y cuente una historia.

\* **El recuerdo del Extraño:** Los muertos recuerdan al Extraño Sonriente como un Garou rencoroso, que esclavizó a todo un pueblo porque se negó a reconocer que era débil. Ven a ese mismo Garou coronarse rey. El Extraño asesina a cualquiera de sus vasallos que se atreve a huir y después devora su carne, atiborrándose en esa mesa.

\* **Símbolo:** Un cuchillo de cocina manchado, casi devorado por completo por el óxido. Es el símbolo de los Dones tribales del Extraño, y si lo apuñalan con él, se le arrebatan 2 puntos de Poder al espíritu y destruye su acceso a los Dones tribales.

\* **Perdición:** El Lacayo (utiliza una Psicomauia, **Hombre Lobo**, pág. 249), un espíritu adulador surgido de la tiranía del Extraño, que intenta aprovecharse de los traumas de los personajes, atacándolos cuando se encuentran distraídos con su narración. Huye cuando se le ataca o pierde una tirada enfrentada.

### **El aserradero**

Un poco apartado del pueblo, un viejo aserradero se alza como un montón humeante de pilares consumidos, identificable sólo por las muchas hojas oxidadas de metal que surgen entre las cenizas. Cuando los personajes se acercan, los fantasmas se lamentan silenciosamente mientras avanzan hacia la manada.

Cuando los personajes comienzan a contar sus historias, los fantasmas guardan silencio.

\* **El recuerdo del Extraño:** Un joven Garou es castigado por sus ancianos, mientras el aserradero arde detrás de ellos. El joven actuó por su cuenta, enviando espíritus de fuego a resolver un problema y permaneció en su forma Glabro para acosar a los humanos que intentaban escapar. Esta ruptura del Velo termina con el joven Garou sometido a un Rito de Vergüenza y después siendo exiliado del Túmulo por los ancianos.

\* **Símbolo:** Una chaqueta de cuero mohosa y harapienta, la única cosa que al joven se le permitió llevar cuando

huyó aquella noche, lleno de vergüenza. Es el símbolo de sus Dones de Nacimiento, y quemarlo arrebató 2 puntos de Poder al espíritu.

\* **Perdición:** El Incendiario del Aserradero, un Furmlino (consulta **Hombre Lobo**, pág. 247) del tamaño de un pequeño oso, que duerme cerca. Si una tirada fallida lo despierta, el Furmlino no hará nada más que reiniciar el incendio del que nació, condenando a los fantasmas a revivir su muerte.

## El ayuntamiento

En la plaza, una multitud fantasmal permanece reunida ante una gran ruina -el viejo ayuntamiento. Cuando los personajes se aproximan, pueden oír risas y burlas de la multitud, que se cortan bruscamente cuando los fantasmas vuelven sus rostros espectrales hacia la manada.

\* **El recuerdo del Extraño:** Un joven Garou recibe burlas por desafiar a sus ancianos por el derecho a casarse con una mujer del pueblo, la hija de cabello oscuro de un anciano. Quienes están reunidos lo proclaman débil y una vergüenza para su clan. Esta humillación alimenta su Rabia todavía más. El joven jura en silencio que se hará más fuerte que sus atormentadores.

\* **Símbolo:** Un anillo de boda deslustrado. Es el símbolo de los Ritos del Extraño Sonriente, y romperlo ante el Extraño romperá su resolución, rompiendo sus ritos activos.

\* **Perdición:** Un Rencor Rancio (utiliza las estadísticas de una Rabia Amarga, **Hombre Lobo**, pág. 245), que surge del suelo y trata de proyectar la amargura de su amo, pero huye cuando más de un Garou se le enfrenta.

## El patíbulo

Cuando se acercan al cadalso, resulta imposible ignorar a los fantasmas que cuelgan de las horcas espectrales en la plaza. Los espíritus de los ahorcados son tan mudos como la multitud que los rodea, pero claramente aquí hay una historia que los ahorcados pueden compartir con los personajes.

\* **El recuerdo del Extraño:** El joven Garou es expulsado, pero no puede soportar que su antiguo clan se salga con la suya. Por la noche, regresa sigilosamente al pueblo y secuestra a la hija del anciano de su cama. A la mañana siguiente, el joven Garou y la mujer se esconden dentro de la vieja mina de carbón, mientras la gente encuentra al marido de la joven colgando del cadalso.

\* **Símbolo:** Un lazo de ahorcado, sorprendentemente bien conservado, como si no quisiera desaparecer. Es un símbolo de los crímenes mezquinos del Extraño Sonriente, y conseguir rodearlo con el lazo le arrebatará 2 puntos de Poder y la habilidad de utilizar su propia reserva de dados en lugar de la reserva de dados de su anfitrión.

\* **Perdición:** Mientras los personajes examinan el patíbulo, Mordisco Espinoso (utiliza las estadísticas de un Scrag, **Hombre Lobo**, pág. 250) se escurre para colgar a los recién llegados. El espíritu está compuesto de cuerda y carne desollada y puede evitarse que ataque contándole historias sobre muertes justificadas.

## La mina de carbón

Es un lugar de oscuridad humeante. Hay humo, pero no hay calor, y todo lo que hay en este lugar se siente maligno. Pero algo se encuentra en su interior -una historia que quiere ser escuchada. Sin luz, la manada debe confiar en sus sentidos, y esperar que no haya ninguna trampa tras haber entrado en territorio del Wym.

En el fondo de la mina, un fantasma solitario se encuentra en el suelo, mirando hacia el techo de la mina. Hay una grieta en el suelo, y mirar a través de ella muestra un lugar de completa oscuridad.

\* **El recuerdo del Extraño:** Consumido y solo, poco a poco el joven Garou pierde sus sentidos. No puede recordar cuánto tiempo ha estado aquí abajo, pero no ha vuelto a comer desde que dio el último mordisco a los huesos de su amada. Está esperando a que la oscuridad le vuelva a hablar. ¿Qué más le puede ofrecer? Entonces pronuncia su nombre: Joseph Banner. La oscuridad lo guarda. Ahora es el Extraño, y una sonrisa enfermiza curva sus labios, mientras atraviesa la grieta y se hunde en el Laberinto.

\* **Símbolo:** Un nombre: Joseph Banner. Utilizarlo en una confrontación directa puede sacar al espíritu del cuerpo de Atrapapresas.

\* **Perdición:** Ninguna. Pero está claro que la oscuridad que se encuentra bajo el pueblo no es benévola. Cualquier personaje que se aleje demasiado puede terminar abrumado por visiones de descenso hacia el olvido, y debe hacer una tirada de Compostura + Resolución (Dificultad 3). Por cada punto de margen de fallo, sufrirá un nivel de daño superficial a la Fuerza de Voluntad.

**Nota:** Si un personaje pierde todos los recuerdos asociados a una Cicatriz, eso significa que los personajes la han olvidado. Puede recordar que existió un Garou con ese nombre, pero no quién era o qué significaba para ellos.

## Terminar el capítulo

La Vieja Cola de Enredadera requiere que los personajes le repitan las historias que han aprendido y al resto de la manada. Cualquiera que haya perdido todos sus recuerdos debe realizar una tirada de Harano. Credence Kane puede estar esperando a los personajes en los límites del pueblo, para darles algún consejo, y está impresionado con ellos si consiguen regresar sin ninguna pérdida. Credence puede decirles cómo utilizar los símbolos a cambio de unos pavos o de una cerveza.

Cuando regresan a las Montañas Negras, casi ha caído la noche, y no queda mucho tiempo, según el mensaje que les dio la Abuela.

Cuando llega la medianoche, el Rito de Construcción de la Colmena comienza.

## Capítulo Tres: A las puertas del infierno

En este capítulo, la manada de los jugadores prepara el enfrentamiento final para recuperar su Título conquistado y acabar con las depredaciones del Extraño Sonriente y del traidor cuyo cuerpo habita.

### Escena Uno: Preparativos

Con su camino claro ante ellos, la manada debe prepararse para el ataque.

Beau tiene una casa segura, y Cheyenne puede acceder a las torres de los guardabosques en las partes de las montañas que no ardieron. Ambos lugares se encuentran dentro del alcance visual del resplandor rojo que ha cubierto su montaña. Si tienes tiempo, puede ser un buen lugar para reflejar lo que esta aventura ha costado a la manada. Quizás sea el momento para un Rito de Renacer del Lobo o un Rito de Patronazgo para que la manada disponga del poder de un Espíritu Patrón.

Como ocurre con la mayoría de los asaltos, los personajes pueden preparar su enfrentamiento de varias maneras. Los símbolos reunidos y recuerdos asociados con la clave para su éxito. Si a los personajes les faltan ideas, permíteles hacer una tirada de Inteligencia + Ocultismo, Política, o Supervivencia (Dificultad 2) y sugiere una de las siguientes ideas en función de la habilidad usada, con cada margen de éxito añadiendo otra.

#### Sugerencias de preparativos:

\* **Ocultismo:** Comparte el verdadero nombre del Extraño Sonriente con los espíritus, rompiendo el dominio misterioso que su historia tiene sobre el mundo espiritual. Esto también puede potencialmente romper el poder de sus Ritos, pues los espíritus se encuentran bajo el dominio del Extraño Sonriente, no de Joseph Banner.

\* **Ocultismo o Política:** Podrías realizar un Rito de Vergüenza utilizando el nombre de Atrapapresas o de Joseph Banner. Esto causa dolor, reduciendo su reserva general de Dones en 1. Aunque normalmente el Rito requiere un sujeto voluntario, podría intentarse sobre el Extraño Sonriente construyendo una efigie con uno o más objetos de significado personal (sus símbolos).

Esto recordará a los espíritus su vieja humillación, bloqueando en potencia algunos de sus Dones más poderosos.

\* **Ocultismo:** Reclutar espíritus, mediante Ritos de invocación, o negociando con espíritus conocidos.

\* **Supervivencia:** El incendio todavía continúa extendiéndose sobre las Montañas Negras, así que acercarse al Título será todo un desafío incluso antes de encontrarse con los Danzantes de la Espiral Negra. Podría haber algunos objetos, como abrigo aislante, que podrían ser conseguidos de los bomberos que trabajan en la zona. Una avioneta podría ayudarles a acercarse. Cheyenne, Llaverero, e Hilandero podrían utilizar las habilidades relevantes para conseguirlos.

\* **Política o Supervivencia:** Utilizar drones robados o espíritus aliados en misiones de reconocimiento; se puede descubrir que hay cinco hombres lobo y un puñado de espíritus en el valle.

\* **Ocultismo:** Un Rito de Patronazgo podría convertir a la Vieja Cola de Enredadera en el Espíritu Patrón de la manada.

***Favor:** La Vieja Cola de Enredadera proporciona una bonificación de un dado a tiradas de Perspicacia, Persuasión, y Subterfugio relacionadas con hacer un intercambio o trato.*

***Prohibición:** Nunca entregues nada sin conseguir algo a cambio. Quienes violen esta Prohibición sufrirán daño de Sabiduría.*

También existe la posibilidad de que los personajes decidan que es demasiado para ellos, y abandonen su camino hacia la venganza antes del enfrentamiento final. Marcharse provoca una tirada de Harano a Dificultad 3, terminando la historia de manera prematura.

### Escena Dos: Infierno

**Puntuación de incendio: 4 (Infierno)**

**Puntuación de Celosía: 4**

Finalmente, la manada comienza su ataque. El incendio se extiende por las montañas, aunque el valle se encuentra protegido de las llamas debido al acuerdo entre el Extraño Sonriente y los espíritus.

### Cargar hacia el infierno

Aunque todo el bosque está lleno de árboles en llamas, el camino hasta el valle está protegido por ciervos de mirada extraña que saltan entre el fuego. Estos ciervos, con dientes afilados y astas afiladas, no parecen tener miedo del infierno que los rodea.

Se trata de ciervos poseídos por Scraggs, siete en total, listos para lanzarse contra cualquiera que intente interrumpir el Rito que se está realizando. Todos ellos ya han sufrido quemaduras, así que sólo les queda Salud 2 y Fuerza de Voluntad 1.

**Nota:** Los Narradores que se queden sin tiempo pueden reducir el número de Ciervos Scraggs a uno menos que el número de Garou en la manada, o abreviar esta escena si es necesario con un conflicto de una tirada (**Hombre Lobo**, págs. 116, 123-126).

## Ciervos Scrag

**Dificultad:** 3/2

**Reservas de dados medias:** Físicas 4, Sociales 1, Mentales 1

**Atributos secundarios:** Salud (Mejorada) 2 de 5, Fuerza de Voluntad 1 de 3

**Reservas de dados excepcionales:** Consciencia 3, Atletismo 6, Pelea 6

**Notas/Otros Rasgos:**

**Astas afiladas y ardientes:** +1 daño superficial, si el ataque causa 2 o más de daño, es agravado debido al fuego.

Evitar el pequeño rebaño de Ciervos Scrag requiere una tirada de Astucia o Resistencia + Supervivencia (Dificultad 4). Con un fallo, se puede ganar al coste de 1 de daño agravado de Salud, dejando al personaje con horribles cicatrices, pero permaneciendo oculto. Un fallo total significa que el personaje debe luchar en medio del bosque en llamas.

Cualquier enfrentamiento será con los Ciervos Scrag, a menos que Sarah Blackhorse falle una tirada, en cuyo caso, Comejos cargará hacia ella, atravesando las llamas y quemándose horriblemente en su ansia por matarla. Los dos Ahroun pueden tener un duelo singular si el Narrador cree que ha llegado el momento. De otra manera, haz que Sarah haga una única tirada de conflicto contra Comejos; si gana, puede volver de regreso con la manada un turno después de enfrentarse con Comejos, quizás cegándolo antes de abandonarlo ante un destino desconocido.

## Enfrentarse al Extraño Sonriente

**Puntuación de incendio:** Ninguna o 4 (Infierno)

**Puntuación de Celosía:** 3

Cuando la manada entra en el valle, el Extraño Sonriente, junto con dos Danzantes de la Espiral Negra como asistentes, está celebrando su Rito. Otros dos Danzantes de la Espiral Negra lo protegen. Está concentrado en su Rito y hace un gesto a tres de los Danzantes de la Espiral negra para que se enfrenten a la manada de los jugadores. Uno se queda a su lado para ayudarlo en el rito.

Por cada turno que el Extraño Sonriente no sea interrumpido mientras realiza el Rito, sacrifica a uno de los espíritus Cicatriz cautivos al Wyrn. En cada turno, señala a uno de los cuatro personajes jugadores que siguen llevando su Cicatriz y les dice cómo el espíritu es destrozado.

Los combatientes Danzantes de la Espiral Negra tratan de impedir cualquier intervención y tratan de apartar a los personajes, exponiéndose a sus contraataques o maniobras engañosas. El Extraño Sonriente está seguro de que sus tres servidores pueden controlar a los personajes para que no interfieran hasta que vea caer a uno de los miembros de su manada.

Cuando decide lanzarse al combate, utiliza las estadísticas del Apéndice III para Travis y el Extraño, pues actúan en la misma acción. Para los Danzantes de la Espiral Negra utiliza las estadísticas de Incursores de Títulos o Exploradores Acechantes (**Hombre Lobo**, pág. 278). Si los personajes jugadores son especialmente débiles o escasos en número, los Danzantes de la Espiral Negra ya pueden haber recibido algunas heridas debido al fuego. El Narrador puede simularlo lanzando una reserva de dados igual a la Salud, Fuerza de Voluntad o ambas de cada adversario y asignar daño superficial o agravado por cada fallo.

## Tabla 3: Los símbolos

### Símbolo : Uso

**Chaqueta de cuero:** Quemar o destruir la chaqueta delante del Extraño Sonriente le arrebató 2 puntos de Poder al espíritu y le impide utilizar *Dones de Nacimiento*.

**Anillo de boda deslustrado:** Romper el anillo delante del Extraño Sonriente cancela sus Ritos, permitiendo que el fuego se extienda por el Valle de la Abuela.

**Lazo de ahorcado:** Ponerle el lazo al Extraño Sonriente alrededor del cuello (una acción menor si está agarrado, o con una tirada de Destreza + Atletismo o Pelea) le arrebató 2 puntos de Poder y bloquea su habilidad para utilizar su propia reserva de dados en lugar de la de su anfitrión.

**Cuchillo oxidado:** Apuñalar al Extraño Sonriente con él (causándole daño de Fuerza + Pelea con Armas. o arrojárselo mediante Destreza + Atletismo) le arrebató 2 puntos de Poder y destruye su capacidad de utilizar *Dones de Tribu*.

**El nombre: Joseph Banner:** Condenar al Extraño Sonriente pronunciando su nombre ante él le causa un daño agravado de +3 a su Fuerza de Voluntad, que se añade al primer ataque con éxito después de que su nombre sea pronunciado. Si queda incapacitado, el Extraño Sonriente abandona el cuerpo de *Atrapapresas*. Esto puede terminar en un conflicto en la *Umbrá* o le proporciona a la manada un respiro mientras intentan dominarlo.

## Una lucha más astuta

La manada de los jugadores debería utilizar todas las herramientas a su alcance, incluyendo los símbolos que hayan conseguido, que se resumen en la Tabla 3. Además, pueden utilizar cualquiera de las tácticas siguientes o el Narrador puede adjudicar cualquier otra opción que los jugadores sugieran:

\* Dirigirse al Extraño Sonriente con su nombre verdadero puede resultar doloroso para el espíritu. Le causa un

daño agravado de +3 a la Fuerza de Voluntad en un conflicto Social si todavía se encuentra en simbiosis con Travis.

\* Incapacitar a Travis en Salud o Fuerza de Voluntad, provoca que el Extraño Sonriente se separe de su anfitrión, e intentará unirse a uno de los Danzantes de la Espiral Negra en el turno siguiente antes de recibir daño.

\* Incapacitarlo también rompe el pacto del Extraño Sonriente con los espíritus de fuego de los alrededores, causando que los árboles en llamas se colapsen en el Valle de la Abuela. Esquivarlos durante la lucha requiere una penalización de acción menor para evitar que un árbol caiga sobre un personaje, como en las reglas de incendio.

\* Si el Extraño Sonriente es reducido a 2 puntos de Poder, es posible someterlo mediante el Rito de Atadura.

## Epílogo

Ganen o pierdan los personajes, la mañana termina llegando.

Si los Garou de las Montañas Negras juegan parte en el futuro depende de los resultados del Capítulo Tres. Su muerte puede no haber sido una derrota completa, pero eso debe decidirlo el Narrador. Si los personajes de los jugadores sobrevivieron, dirige la siguiente escena breve.

### Reunión por los Difuntos

*Mientras los aullidos de victoria resuenan sobre el Valle de la Abuela, los cielos se abren y la lluvia comienza a caer. El fuego y el agua luchan brevemente por el dominio antes de que el fuego comience a retroceder.*

Si Travis ha sobrevivido, un Philodox necesita hacerlo responsable de la multitud de rupturas de la Letanía que cometió debido a su fracaso como Garou -si no ha sido asesinado directamente por los personajes.

Según la tradición Garou, debe celebrarse una reunión por los difuntos y caídos. La lucha ha sido dura, e Hilandero, que conoce el Rito, podría haber muerto. En un apuro, podrían sobornar a Credence Kane para que lo celebre a cambio de una botella de bourbon. Para preparar el ambiente, puedes pedir a los jugadores que imiten el sonido de tambores con sus manos sobre la mesa de juego o hacer sonar música de ambiente. Haz un recuento y pregunta a cada jugador qué dice para recordar su Cicatriz y cómo recordarán a quienes hayan muerto. Si un personaje ha perdido todos sus recuerdos pero todavía sigue vivo, haz que alguien más recuerde y pregunta cómo -o si- los personajes recordarán a ese caído en el futuro.

Deja que cada personaje se despidan a su manera, y permite a cualquiera que quiera compartir sus recuerdos. Si nadie tiene nada que compartir, puede que seas tú como Narrador quién cuente su conexión, y Credence Kane o la Vieja Cola de Enredadera pueden estar dispuestos a participar si tienen historias relevantes.

La tradición en el Valle de la Abuela es que los cadáveres sean enterrados en las cuevas bajo el corazón del Túmulo, en una cámara a la que sólo un Espíritu Patrón les puede guiar, y colocar los restos allí.

En el exterior, la lluvia sigue cayendo, pero la manada camina hacia el corazón del Túmulo, y cada uno de los personajes pierde un punto de Harano o Hauglosk mientras algo parece estar derramando una lágrima por ellos. Finaliza la historia en ese momento.

### Registro de cuentas

Los jugadores interesados en aprender las reglas o en continuar la Crónica deberían repasar sus acciones y hacer tiradas de Harano o Hauglosk. Si algo se perdió en la sesión, se rompieron Principios de Crónica por el Hauglosk o hubo graves derrotas por el Harano, esas tiradas se pueden hacer al final de la sesión. También comprueba si se rompieron las Prohibiciones Tribales.

### El futuro

El daño a los Garou de las Montañas Negras y su Túmulo parece casi irreparable. Pero aunque el clan haya sido diezmado, todavía queda esperanza si el Túmulo no ha sido profanado. Si los personajes consiguieron salvar el Túmulo, todavía queda esperanza. ¿Permanecerán unidos los Supervivientes, o la pérdida y la traición han acabado con cualquier posibilidad de que la manada permanezca unida para la reconstrucción del clan?

Si se trata del final de una sesión, no tengas miedo en preguntar qué planean hacer los personajes después de los sucesos de la historia. Quizás se dirijan al cercano Clan de la Bendición de la Luna.

### Futuras historias en este escenario podrían incluir:

\* El Renegado Credence Kane y su influencia sobre los nuevos Garou inspiran a más hombres lobo a renunciar a las tribus de Gaia.

\* Si Comejos todavía sigue vivo, el feroz Ahroun no permite que su derrota quede sin respuesta. Quiere venganza.

\* Las autoridades locales pueden haber visto *cosas* durante el incendio y contactar con personas que comprendan más de esos asuntos para que se encarguen de los “animales extraños.”

## Recompensas

Después de completar esta historia, los personajes jugadores pueden elegir una o más de las siguientes recompensas:

\* Los personajes deberían conseguir 3 puntos de experiencia por participar en esta historia.

\* Si el Valle de la Abuela se ha quedado sin protectores, la manada puede reclamarlo. Se trata de un Túmulo con una

puntuación de 3, Espíritu Guardián 1, Bálsamo de Gaia, y Bien Escondido 1.

\* Completar la historia sin sacrificar Patrón y Túmulo permitirá a los jugadores realizar el Rito de Construcción del Túmulo con una dificultad reducida en 1, pues los espíritus apoyan a los Garou que lucharon para proteger el valle sagrado.

\* Credence Kane podría ser convencido de que actúe como futuro Mentor para un joven Garou emprendedor, aunque no sea muy entusiasta sobre reconstruir la Nación. Por supuesto, el viejo Galliard requiere un pago por su sabio consejo, pero podría ser irrelevante o simbólico, como una botella de licor a cambio de una noche de entrenamiento.

\* La Vieja Cola de Enredadera podría permanecer vinculada a la manada, le guste a la manada o no. El espíritu puede convertirse en Patrón de la Manada (ver Preparativos), o negociar con ella mediante un Pacto Espiritual, o la Ventaja Patrón de la Manada de la Senda de Luz de Luna (pág. 51).

\* A los personajes que sobrevivan a esta historia se les puede permitir acceso a las Fichas de Saber: Guardián de Perdiciones (Marea del Wyrn, pág. 35) o Danzante de la Espiral Negra (**Hombre Lobo**, pág. 299) después de su experiencia en el pueblo sin nombre.

\* También es posible para ellos acceder a algunos de los Dones corrompidos por el Wyrn (Marea del Wyrn, págs. 29-31), pues los espíritus despertados de su sueño en el pueblo fantasma podrían vincularse a los personajes, ofreciéndoles Dones a cambio de chiminaje (**Hombre Lobo**, pág. 231).

## En las Crónicas

Integrar estos sucesos de *Perdidos en el Fuego* en una Crónica en marcha podría requerir que el Narrador sacrifique la mayoría de las conexiones sociales de la manada y Trasfondos. Un ataque de este alcance en una Crónica cambiaría muchas cosas y no debería hacerse a la ligera. Sustituye las Cicatrices con tus propios personajes, con un cuidado especial en encontrar un personaje que pacte con el Extraño Sonriente. El apartado *Ambientes Cambiantes* sugiere trasladar la historia a otros escenarios.

Como comienzo de una Crónica, *Perdidos en el Fuego* ofrece varias maneras de continuar la historia.

Aunque el clan se encuentre en ruinas, los personajes pueden reconstruirlo en sus propios términos, incluso acudiendo a los clanes cercanos en busca de refuerzos o ayuda temporal. Algunos de los clanes de la Nación Destruída pueden constituir una buena inspiración para reclutar una nueva manada para que reconstruya el clan.

El Extraño Sonriente puede haber sido derrotado, pero podría resultar necesario un esfuerzo considerable para contener el mal bajo el pueblo sin nombre. Los Danzantes de la Espiral Negra supervivientes pueden estar dispuestos a atacar el debilitado Valle de la Abuela.

Si cualquiera le negó su historia a Credence Kane, el Galliard podría utilizar eso como chantaje para conseguir que el personaje en cuestión le haga su trabajo sucio. Credence puede exigir al personaje que desafíe a otros Garou por sus talismanes u otras cosas. Si no, los espíritus podrían comenzar a hacer circular historias burlonas que pueden dañar su Renombre, e incluso impedirle adquirir más. Alternativamente, quienes se encuentren en buenas relaciones con Credence pueden adquirirlo como un Mentor raro.

Si Comejos murió, su Don: Maldición de la Muerte (Marea del Wyrn, pág. 174) puede afectar a su asesino con un Defecto. Es una buena opción si Sarah es la asesina y el jugador continúa interpretándola después de perder a su Adversario.

Esta historia enfatiza el Harano y el Hauglosk, así que a menos que el Narrador quiera llevar a los personajes al límite, podría ser mejor no dirigir esto al principio de una Crónica. Recuerda que los personajes del Narrador y los desafíos se encuentran adaptados para personajes principiantes, pero se pueden incrementar con facilidad para personajes más experimentados.

## Apéndice Uno: La manada de los Supervivientes

Los siguientes Garou han sido utilizados para formar las distintas manadas del Valle de la Abuela. Los supervivientes necesitan formar su propia manada.

\* **Zoe “Llavero” Lewitt (Ragabash del Concejo Fantasma):** Es la más joven del clan, pero sus habilidades para conseguir mercancías ilegales la hacen muy valiosa. La pasada noche, su padre adoptivo, Brian Atlas, fue asesinado por los Danzantes de la Espiral Negra.

\* **Cheyenne Briggs (Philodox de los Hijos de Gaia):** Ha llevado una doble vida como guardabosques y Garou mientras intentaba formar una familia con su marido. Sin embargo, ha perdido esa oportunidad, porque su marido, Elijah, murió la pasada noche.

\* **Beau Howlett (Theurge de los Acechantes de la Ventisca):** Se unió a los marines estadounidenses para marcharse de su hogar. Tras ser explotado en el ejército, Beau cambió de lugar tras una dimisión honorable y desapareció en la naturaleza, encontrando a otro veterano como compañero.

\* **Solomon “Hilander” Cohen (Galliard de los Roehuesos):** Intentó hacer carrera en internet para escapar de su familia que adoraba a los hombres lobo, sólo para tener que volver a casa después de morder y asesinar a un ejecutivo durante una actuación. Su prima, Harper “Fabricante-de-Ataúdes” Cohen, le ayudó a desaparecer.

\* **Sarah Blackhorse (Ahroun de los Caminantes Silenciosos):** Ha sido una guerrera sin raíces desde que se convirtió en Garou y nunca pretendía quedarse tanto tiempo en las montañas. Lux la convenció de que se quedara, y los dos han mantenido un tormentoso romance que Sarah nunca se había esperado.

La pasada noche, muchos Garou cayeron bajo las garras de los Danzantes de la Espiral Negra. Éstos eran los compañeros de los Supervivientes.

\* **Brian Atlas (Ahroun de los Hijos de Gaia):** El viejo campeón del Túmulo, Brian Atlas era un hombre lobo nacido en el centro de Atlanta, de tamaño tan inmenso como su compasión.

\* **Elijah Ziegler (Galliard de los Colmillos Plateados):** Más lengua de plata que Colmillo Plateado, Elijah era un defensor incansable de la conservación de la naturaleza en el mundo humano, y era el marido de Cheyenne.

\* **Travis “Atrapapresas” Whitaker (Ragabash de los Acechantes de la Ventisca):** Un cazador en muchos sentidos, Travis era un auténtico hijo del Viento del Norte, siempre capaz de encontrar presas, y alimentar a su manada hasta en los inviernos más duros.

\* **Harper “Fabricante-de-Ataúdes” Cohen (Philodox de los Colmillos Plateados):** Líder del Valle de la Abuela, Harper siempre intentó vivir según las expectativas de su tribu y guiar mediante el ejemplo y no tanto por la virtud.

\* **Lux Jones (Theurge de los Señores de la Sombra):** Un ocultista, gótico, y escritor, Lux Jones siempre tenía una visión que los demás seguían. Aunque la crueldad de la tribu del Trueno nunca le resultaba natural, era muy previsor.

## Zoe “Llavero” Lewitt

Zoe nació y creció pobre. Durante la mayor parte de su vida, tuvo que robar para sobrevivir. Revendiendo maquillaje, bolsos, y teléfonos a sus compañeros de clase, Zoe quería ser la primera de su familia en ir a la universidad. Zoe era una universitaria novata cuando un aspirante a francotirador le provocó su Primer Cambio.

Después de convertirse en Garou, Zoe fue llevada al Clan del Valle de la Abuela por Brian Atlas, el viejo guerrero que se convirtió en la única figura paterna que había conocido. A pesar de su sangre novata, Zoe se ha estado ganando su posición en el clan mediante sus “descuentos” de cinco dedos.

**Tribu:** Concejo Fantasma

**Auspicio:** Ragabash

**Patrón:** Serpiente Cornuda

**Piedras de Toque:** Patricia Lewitt, su abuela

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2; Carisma 1, Manipulación 3, Compostura 3; Inteligencia 3, Astucia 2, Resolución 2

**Atributos Secundarios:** Salud 5, Fuerza de Voluntad 5

**Habilidades (Equilibradas):** Armas de Fuego 2, Atletismo (Acrobacias) 3, Conducir 1, Latrocinio 3, Sigilo 3, Supervivencia 1, Interpretación (Poesía) 2, Intimidación 2, Perspicacia 1, Persuasión 1, Subterfugio 1, Academicismo (Literatura) 1, Ocultismo 2, Tecnología 1

**Renombre:** Sabiduría 2, Gloria 1

**Dones:** Augur, Bendita Ignorancia, Sentidos Penumbrales

**Ritos:** Rito de Atadura, Rito de Rabia, Rito del Pasaje Sombrío

**Ventajas:** Lupus Clemente 1, Improvisadora 1 (Nación Destruída, pág. 132), Pacto Espiritual (Melodía Embrujada, un malhumorado espíritu chotacabras) 2, Talismán (Un puñado de fragmentos sombríos como Amuleto) 3

**Defectos:** Señal Folklórica (Ojos Reflectantes), Condición del Pacto (Después de matar, recuerda decir adiós)

**Equipo:** Pistola ilegal de 22 mm (+2 daño)

**Experiencia gastada:** 10

### *Cicatriz de Zoe: Brian Atlas, un Ahroun de los Hijos de Gaia*

*Brian Atlas parecía un camarero paternalista vestido de cuero que trabajaba en un bar gay. Un hombre negro con un profundo acento de Atlanta, Brian Atlas, era divertido, bullicioso, tozudo, y te hacía sentir querida. Y la pasada noche se murió luchando contra los Danzantes de la Espiral Negra, dejándote con recuerdos de...*

*-Atlas de pie junto a ti cuando te negaste a entregar el Amuleto que robaste.*

*-Tu primera pelea con Atlas por algo tan estúpido que apenas te acuerdas de la razón.*

*-El día en que Atlas proclamó orgulloso ante el clan que ya no era tu padre, anunciando tu independencia.*

## Cheyenne Briggs

Cheyenne creció en una familia inestable de delincuentes y drogadictos, educada sobre todo con DVDs robados, la naturaleza y los principios de YouTube. Esta experiencia le proporcionó suficiente conocimiento para comprender que el mundo estaba roto de arriba abajo. Su vida como mujer loba no cambió mucho esa perspectiva, pero le dio el impulso para intentar arreglarlo.

Después de unos pocos años de clases nocturnas, Cheyenne fue contratada como guardabosques, haciendo maravillas por su clan y la comunidad local. No fue hasta que conoció a Elijah que jamás había considerado tener una vida propia. Cheyenne quería formar una familia con él, aunque los dos fueran Garou, y una familia los distraería de la causa. Habría sido la decisión correcta, pues la ley comenzaba a investigar su activismo y el de Elijah. Cheyenne nunca llegó a saber cuál sería la respuesta de Elijah, pues el Extraño Sonriente lo asesinó la noche pasada.

**Tribu:** Hijos de Gaia

**Auspicio:** Philodox

**Patrón:** Unicornio

**Piedras de Toque:** El primo Ziggy, un bombero local  
**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 1, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 2, Resolución 4  
**Atributos Secundarios:** Salud 6, Fuerza de Voluntad 6  
**Habilidades (Especialista):** Armas de Fuego 1, Artesanía (Ritos) 1, Atletismo 2, Pelea 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 1, Supervivencia 3, Intimidación (Amenazas) 3, Liderazgo 4,  
**Renombre:** Gloria 2, Honor 1  
**Dones:** Candor de Gaia, Mirada Aterradora, Roce Materno  
**Ritos:** Rito de Construcción del Túmulo, Rito del Túmulo Viviente, Rito del Renacer del Lobo  
**Ventajas:** Contactos (Burócratas) 2, Día de Trabajo Justificado 2, Hermosa 2, Recursos 1  
**Defectos:** Adicción (Nicotina) 1, Adversario (Agente Carmine 1)  
**Equipo:** Mechero barato desechable, paquete de cigarrillos (quedan ocho), navaja (+2 daño), cartera con 36\$  
**Experiencia gastada:** 10

### ***La Cicatriz de Cheyenne: Elijah Ziegler, un Galliard de los Colmillos Plateados***

*Elija llegó a tu vida cuando no estabas buscando nada. Aunque era un orgulloso Colmillo Plateado, Elijah tenía ojos cálidos que parecían sonreír. Fue como si tu amor hubiera sido predestinado. Él era un periodista y un poeta, un alma amable que parecía controlar su Rabia mejor que la mayoría de Garou. Era un hombre amable, y odiaba la violencia en casi cualquier forma.*

*Siempre bromeabas con que si no fuera por ti, habría conseguido que lo mataran algún día. Sólo deseabas no haber tenido razón.*

*Hubo muchas noches en las que compartisteis sueños, permitiéndote olvidar la guerra que te rodeaba. Ahora, nunca tendréis la familia de la que le hablabas, pues murió y te dejó con recuerdos de...*

*-Una asamblea en la que Elijah recitó sonetos ante la multitud, pero tú sabías que hablaba de ti.*

*-La noche en la que Elijah te dijo que te amaba.*

*-Un desafío en el que tuvisteis que luchar entre vosotros para mantener vuestra relación intacta.*

## **Beau Howlett**

Cuando Beau se unió a los marines, pretendía que fuera su forma de madurar, como su padre siempre le había dicho. De todas maneras, ir a la guerra sólo fue el principio de sus problemas, pues Beau cambió durante un incidente de fuego amigo. En consecuencia, Beau se vio obligado a unirse a una manada de Garou que todavía servía en el ejército. Pero tan pronto como su misión hubo terminado, dimitió y volvió a casa, buscando las respuestas que su manada se había negado a darle.

Beau conoció a Travis “Atrapapresas” Whitaker y otros Acechantes de la Ventisca en los Montes Apalaches. Ellos le ofrecieron respuestas y un nuevo propósito. Mientras servía al Clan del Valle de la Abuela, Beau se mantuvo apartado de la sociedad, convirtiéndose en un residente permanente en el clan. La pasada noche, los Danzantes de la Espiral Negra atacaron el clan y mataron a muchos Garou.

**Tribu:** Acechantes de la Ventisca

**Auspicio:** Theurge

**Patrón:** Viento del Norte

**Piedras de Toque:** Edith, la trabajadora de una gasolinera cercana

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 1, Manipulación 2, Compostura 3; Inteligencia 2, Astucia 3, Resolución 2

**Atributos Secundarios:** Salud 7, Fuerza de Voluntad 5

**Habilidades (Equilibradas):** Armas de Fuego 3, Artesanía (Ritos) 1, Atletismo 2, Conducir 1, Pelea 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 3, Supervivencia (Bosques) 3, Etiqueta 1, Interpretación (Historias) 1, Intimidación 2, Liderazgo 1, Persuasión 1, Consciencia 1, Ocultismo 2

**Renombre:** Sabiduría 1, Honor 2

**Dones:** Atrapar Espíritu, Pies de Gato, Sentir la Sombra

**Ritos:** Rito de Construcción del Túmulo, Rito de Patronazgo, Rito de Invocación del Espíritu

**Ventajas:** Aliados (Veteranos locales) 2, Casa Segura (Cabaña) 2, Talismán (Atrapaespíritus) 3

**Defectos:** Yugo de la Luna 2

**Equipo:** Pistola de 9 mm (+3 daño), pequeño cuchillo de bolsillo de Atrapapresas (+1 daño superficial)

**Experiencia gastada:** 10

### ***Cicatriz de Beau: Travis “Atrapapresas” Whitaker, un Ragabash de los Acechantes de la Ventisca***

*Hubo un tiempo en que Travis se encontraba tan perdido como tú. Te encontró en las montañas y dejó que compartieras con él las cosas que atormentaban tu alma. Travis era un cazador que conocía los bosques mejor que nadie, dispuesto a cazar presas y compartirlas con el viento. No tenía miedo de tu Rabia, sino que te ayudó a utilizarla al servicio del Viento del Norte.*

*-La noche en que Travis te encontró te provocó un frenesí y dominó tu Rabia.*

*-Una noche sentado junto al fuego, Travis te dio un cuchillo y te dijo que le encontraras un uso.*

*-Tu iniciación tribal fue responsabilidad de Travis, que te encontró, desnudo y ensangrentado, y te dio la bienvenida en la tribu del Viento del Norte.*

## Solomon “Hiladero” Cohen

Tras crecer en una comuna dirigida por un culto de adoradores de los hombres lobo, Solomon se dedicó al activismo en internet. Emitió debates y enfrentamientos con ejecutivos, mostrando sus crímenes por internet. La última emisión de Solomon fue también la de su primer cambio, provocado por un ejecutivo especialmente despreciable que finalmente consiguió que Solomon lo mordiera delante de todo el mundo.

Fue sólo gracias a la intervención de su prima Harper que consiguió escapar. Entonces Solomon se unió a la manada de su prima, convirtiéndose en el narrador de la manada y el confidente de Harper. El ataque de la pasada noche destruyó la vida de Solomon, su manada y acabó con su mejor amiga.

**Tribu:** Roehuesos

**Auspicio:** Galliard

**Patrón:** Rata

**Piedras de Toque:** Ruth, la prima humana de Solomon

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 1, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 2, Resolución 3

**Atributos Secundarios:** Salud 6, Fuerza de Voluntad 5

**Habilidades (Equilibradas):** Atletismo 1, Pelea 2, Pelea con Armas 1, Sigilo 1, Callejeo 3, Etiqueta (Garou) 2, Interpretación (Improvisación) 3, Perspicacia 1, Persuasión 3, Trato con Animales 1, Consciencia 1, Investigación 2, Ocultismo 2, Política 2, Tecnología 1

**Renombre:** Gloria 1, Honor 2

**Done:** Aroma Odioso, Canción de Rabia, Salto de la Liebre

**Ritos:** Reunión por los Difuntos, Rito de la Vergüenza, Rito de la Sátira

**Ventajas:** Máscara 1, Recursos 3, Talismán (Silbato del Viento) 3

**Defectos:** Infamia (Perseguido) 2

**Equipo:** Cartera con 122\$

**Experiencia gastada:** 10

## *Cicatriz de Solomon: Harper “Fabricante-de-Ataúdes” Cohen, una Philodox de los Colmillos Plateados*

*Harper era la líder del Valle de la Abuela -también era tu prima. Eras el único que tenía una pariente que también era Garou, así que debía ser algo raro de verdad. Un poco mayor que tú, Harper estaba rodeada por un aura de respeto, pero tu veías a la persona debajo de su armadura. Harper te tomó bajo su tutela, a pesar de que a sus compañeros Colmillos Plateados les desagradabas tú y los Roehuesos. Tus recuerdos más queridos de la dama son...*

*-Harper te rescató de la ley que te perseguía por todo el estado, utilizando sólo sus palabras.*

*-La asamblea donde te nombró su escudero, desafiando la tradición de los Colmillos Plateados.*

*-La noche en que conseguiste impedir que volviera a emborracharse para ahogar sus penas.*

## Sarah Blackhorse

Los padres de Sarah eran músicos que viajaban por los Estados Unidos, por lo que creció en la carretera y fue educada por amigos y parientes. Un Danzante de la Espiral Negra hambriento asistió a un concierto de medianoche en el cumpleaños 18 de Sarah. Sarah escuchó los gritos en el evento y no pudo hacer nada más que esconderse en el autobús de la gira.

Esa noche la atormentaba, como los fantasmas que aparecieron, y cuando Sarah cambió bajo la luna llena, juró que utilizaría su don para encontrar al asesino de sus padres, esperando aliviar sus remordimientos. Su objetivo se llamaba Comejos. Durante el último año y medio lo ha estado cazando, y apenas ha conseguido evitar convertirse en una presa, pero cuando llegó el Valle de la Abuela hizo una pausa por primera vez en su vida. Ese error le ha costado caro.

**Tribu:** Caminantes Silenciosos

**Auspicio:** Ahroun

**Patrón:** Búho

**Piedras de Toque:** Sweets, su querida tía de Oklahoma

**Atributos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 2, Manipulación 1, Compostura 2; Inteligencia 2, Astucia 3, Resolución 2

**Atributos Secundarios:** Salud 7, Fuerza de Voluntad 4

**Habilidades (Especialista):** Armas de Fuego 2, Atletismo, Pelea (Garras) 4, Sigilo 1, Interpretación (Cantar) 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Supervivencia 3, Perspicacia 1, Subterfugio 1

**Renombre:** Sabiduría 2, Gloria 1

**Done:** Garras como Cuchillas, Ojos de Búho, Pasaje Susurrado

**Ritos:** Rito de Dedicación, Rito de Rabia, Rito de Tranquilidad

**Ventajas:** Lingüística (español) 1, Irritada por la Luna 3, Máscara (Identidad falsa de Millie Cash), Recursos 1

**Defectos:** Adversario (Comejos, un infame Ahroun de los Danzantes de la Espiral Negra) 2

**Equipo:** Carnet falso de Millie Casch, una pistola de 22 mm (+2 daño)

**Experiencia gastada:** 10

### **Cicatriz de Sarah: Lux Jones, Theurge de los Señores de la Sombra**

*Mientras seguías el rastro de Comejos, pasaste por el condado de Oconee. El clan local te proporcionó un lugar donde descansar, pero esa noche no dormiste tranquila. Lux, el seductor Maestro del Rito del clan, había llamado tu atención. Durante las últimas dos semanas te quedaste con el clan para ver a dónde iba su flirteo constante. Lux era un gótico y un escritor. Hace cuatro noches, tú y Lux dormisteis juntos, preguntándote si volverías a vagar de nuevo de un lugar a otro. Ahora, los Danzantes de la Espiral Negra han tomado el clan y Lux ha muerto. Todavía recuerdas...*

*-La primera mirada de Lux que te dejó sin respiración.*

*-Sentarte bajo las estrellas la pasada noche junto a Lux, que te pidió que te quedaras. Te hizo sentir querida.*

*-Tu primer beso. Fue una explosión de días de miradas robadas y anticipación.*

## **Apéndice Dos: El mensaje de la Abuela**

Mensaje de la Abuela transmitido por Melodía Embrujada, un espíritu chotacabras:

*“Hemos perdido la batalla, pero la guerra todavía no se ha perdido. Podría estar débil como un gatito y encadenada a una roca, pero este pajarito me dijo que todavía seguías vivos.*

*La cosa contra la que luchasteis la noche pasada era una criatura de nuestra historias más siniestras. El líder de esa manada era algo más que un simple Garou.*

*El Extraño Sonriente camina de nuevo, un anciano Danzante de la Espiral Negra de una época pasada. En tres días, la criatura planea corromper nuestro Túmulo y convertirlo en una Colmena, alimentada con mi sacrificio y el de los espíritus atrapados de nuestros caídos.*

*Tenéis que acudir a Credence Kane. Si alguien conoce la historia del Extraño Sonriente, es él. Kane puede ser un Renegado apuesto y rompejuramentos, pero es vuestra última esperanza. El pájaro conoce el camino para llegar hasta él.*

*Donde antes había dos manadas y una loba solitaria, debéis convertirlos en una manada, al menos durante las noches que vendrán. De otra forma, el Wyrn reclamará otra presa.”*

## **Apéndice Tres: Rasgos de los personajes del Narrador**

### **Credence Kane**

Credence Kane ha sido una constante de la comunidad montañesa de los Garou durante los pasados treinta años, un Galliard que ha olvidado más sobre los valles y colinas de lo que nadie pueda aprender en toda una vida. Un viejo cascarrabias con una barba que le llega a la cintura, Credence formaba parte de los Caminantes Silenciosos, vagando de un clan a otro, ofreciendo historias y canciones a cambio de refugio, pero incluso entonces, muchos lo acusaban de descuidar su deber, e incluso de negociar o confraternizar con los esbirros del Wyrm.

Finalmente, Kane se apartó de Búho y se asentó lejos de cualquier clan o Túmulo. Credence nunca ofrece ninguna historia gratis, y es un escurridizo diablo que reconoce un buen trato en cuanto lo ve. También comprende que hay una oscuridad oculta bajo la tierra y teme el día cuando algo la despierte.

**Dificultad general:** 5/3

**Reservas de dados medias:** Físicas 5, Sociales 6, Mentales 7

**Atributos secundarios:** Salud 6, Fuerza de Voluntad 7

**Reservas de dados excepcionales:** Interpretación (Folk) 8, Supervivencia (Forrajear) 6, Dones 8

**Dones de nacimiento:** Ojos del Búho, Sentidos Penumbrales

**Dones de Galliard:** Canción de Rabia, Canción de Serenidad, Llamar a las Monturas

**Dones de Caminante Silencioso\*:** Lenguaje del Mundo, Reclamar Recompensa

\* Credence Kane no puede aprender más, pero conserva los Dones que obtuvo antes de convertirse en Renegado.

**Notas/Otros rasgos:** -

### **Travis “Atrapapresas” Whitaker**

Travis “Atrapapresas” Whitaker se trasladó a las Montañas Negras después de pasar un tiempo en el ejército. Al principio, Travis se llevaba bien con sus compañeros Garou, mezclando su amor por la caza con la astucia que se esperaba de un Ragabash. Al final, su creciente frustración con la humanidad y los Garou lo volvió cada vez más apático y con tendencia a aislarse en la naturaleza. Tras un huracán reciente, Travis perdió sus últimos lazos con la humanidad, cayendo de cabeza en el Harano.

Cada día despierto era una maldición, y pronto comenzaron los sueños. Travis soñó con la destrucción de los

Garou y un renacimiento, contemplando un paraíso libre de la consciencia. Al final esos sueños lo llevaron hasta una cueva, donde realizó un pacto con el Extraño Sonriente.

**Dificultad general:** 4/3

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

**Atributos secundarios:** Salud 7, Fuerza de Voluntad 7

**Reservas de dados excepcionales:** Pelea 8, Supervivencia (Rastrear) 7, Dones 7

**Dones de nacimiento:** Desviar la Flecha, Espíritu de la Refriega, Pies de Gato, Sentidos Penumbrales

**Dones de Ragabash:** Canción de la Araña

**Dones de Acechante de la Ventisca:** Camuflaje, Viento Lacerante

**Notas/Otros Rasgos:** Travis debería utilizar Desviar la Flecha de manera defensiva si puede, y después activar Espíritu de la Refriega o Viento Lacerante cuando pase a la ofensiva.

## El Extraño Sonriente

A Joseph Banner, un fallido Theurge de los Guardianes del Venado, sus ancianos le negaron el matrimonio que deseaba, y posteriormente fue exiliado por sus actos. En una cueva profunda encontró a una entidad oscura bajo las montañas. Abandonó su identidad para comenzar su descenso en la Espiral Negra. Como el Extraño Sonriente, regresó a su hogar, vengándose, esclavizando, y finalmente masacrando a su antigua comunidad antes de continuar cometiendo actos terroríficos, dejando atrás a Joseph Banner para siempre.

**Espíritu de Anciano Danzante de la Espiral Negra, Poder 9**

**Reserva de dados excepcionales:** Pelea +2, Ocultismo +4

**Dones de nacimiento:** Ataque de Furia, Espíritu de la Refriega, Ojos del Búho, Sentidos Penumbrales

**Dones de Theurge:** Aferrar el Más Allá, Atrapar Espíritu, Drenar Espíritu, Grillete Umbral

**Dones de Danzante de la Espiral Negra:** Apagón (Como el Don del Concejo Fantasma), Garras de Profecía (Marea del Wyrn, pág. 175).

**Notas/Otros Rasgos:** El Extraño Sonriente utiliza el Espíritu de la Refriega cuando se encuentra enzarzado en un combate con más de un oponente, y todos sus ataques son incrementado por las Garras de Profecía. Si es atacado por un espíritu, o necesita Fuerza de Voluntad, puede utilizar Drenar Espíritu para fortalecerse. En el escenario improbable en que el escenario pueda verse afectado por la oscuridad del Apagón, lo activará, y de inmediato utilizará Ojos de Búho.

**Garras de Profecía (sin activación):** El daño de las armas naturales paraliza temporalmente a la víctima con visiones del Apocalipsis y de destrucción, a menos que la víctima gaste un punto de Fuerza de Voluntad para actuar en el turno siguiente.

**El Manto del Olvido:** El Extraño Sonriente puede establecer un vínculo con un Garou dispuesto y formar una simbiosis. El Extraño añade sus niveles de Salud al anfitrión, puede tirar sus reservas de dados en lugar de las de su anfitrión, y tiene acceso a los Ritos, Dones, y Renombre que el Extraño tenía cuando estaba vivo. Esta simbiosis sólo puede producirse voluntariamente, y el anfitrión debe estar completamente perdido bajo el Harano. Si el anfitrión queda Incapacitado, el Extraño Sonriente se convierte en un objetivo válido para las tiradas de Conflicto.

**Invulnerable:** Los Ritos realizados por un Maestro del Rito con menos Renombre que el poder del Extraño no le pueden afectar.

## Comejos

Comejos, un Ahroun de los Danzantes de la Espiral Negra, es un asesino en serie en forma Garou, responsable de numerosos “ataques de osos” sin explicación. Prioriza sus ansias caníbales por encima de la guerra, dominando fácilmente a quienes discrepan -pero la llegada del Extraño Sonriente le ha obligado a servirlo. A pesar de la reciente victoria, Comejos quiere recuperar el control y librarse de Sarah Blackhorse, que no deja de perseguirle.

**Ahroun Danzante de la Espiral Negra**

**Dificultad General:** 4/2

**Reservas de dados medias:** Físicas 7, Sociales 2, Mentales 4

**Atributos secundarios:** Salud 7, Fuerza de Voluntad 4

**Reservas de dados excepcionales:** Pelea 8, Supervivencia (Rastrear) 6, Dones 6

**Dones de Nacimiento:** Ataque de Furia, Salto de la Liebre

**Dones de Ahroun:** Garras como Cuchillas, Rabia Primordial

**Dones de Danzante de la Espiral Negra:** Desgarrar (Como el Don de Garra Roja), Festín de Carne Humana (Marea del Wyrn, pág. 174), Maldición Mortal (Marea del Wyrn, pág. 174)

**Notas/Otros Rasgos:** Comejos puede utilizar el Salto de la Liebre para sorprender a una víctima. Activa Garras como Cuchillas cuando cambia a forma Crinos. Puede haber usado con anterioridad Festín de Carne Humana o Desgarrar para preparar un insulto contra Sarah o cualquiera de los personajes jugadores. Rabia Primordial le ayuda a restaurar su Rabia durante una pelea para activar Ataque de Furia.

**Maldición Mortal (sin activación):** Cuando Comejos muere, grita y maldice a su asesino. “¡Que tu Rabia se pudra en tus venas y te lleve a la locura!” La víctima de la maldición debe hacer una tirada de Composura + Resolución a Dificultad 4. Si pierde, el Garou recibe daño superficial de Fuerza de Voluntad igual al margen de fallo. En su lugar, Sarah Blackhorse podría adquirir un Defecto, como Carne marcada por el Wyrn (Marea del Wyrn, pág. 28) o Yugo de la Luna (**Hombre Lobo**, pág. 100) a cambio de perder el Defecto: Adversario.

**Festín de Carne Humana (sin activación):** Comejos consume la carne de un humano y adquiere una Especialidad de la víctima o algún otro conocimiento. Un humano normalmente sólo vale para dos festines, uno con el cerebro y otro con el corazón.

## **Melodía Embrujada**

**Espíritu de Chotacabras, Poder 2**

**Reserva de dados excepcionales:** Imitar +4, Orientación +4

Zoe tiene un vínculo con Melodía Embrujada, un chotacabras solitario y cascarrabias. Su naturaleza le proporciona habilidad para descubrir secretos perdidos en las montañas, comunicándose mediante la imitación de los muertos y condenados.