

Ratas de Nueva York

Por Magus iuvens@hotmail.com

Ratas de Nueva York es un escenario urbano presentado para los Ratkin, las ratas cambiantes de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, que describe la historia de los Ratkin en la ciudad de Nueva York, así como varios personajes destacados y bandas de Ratkin. El **Libro de Raza Cambiante: Ratkin**, o los libros sobre las Razas Cambiantes te resultarán muy útiles, especialmente si tienes planes de realizar una Crónica a largo plazo.

Una historia de las ratas

Allá por el siglo XVI, un barco español surcaba los mares con un cargamento lleno de sueños imperiales de fortuna, y sin que nadie lo notara, o que por lo menos lo ignorara, con un puñado de sombras ágiles.

Las ratas negras (*Rattus rattus*), nativas de las costas mediterráneas y africanas, expertas en trepar por cuerdas y escabullirse en las bodegas de los barcos, viajaban a bordo. Llegaron a las costas de América con los conquistadores y colonos de Europa, atraídos por el olor a comida y madera fresca. Pero Nueva York, que comenzó siendo un modesto asentamiento holandés llamado Nueva Ámsterdam en 1625, todavía no era su destino.

Las ratas negras preferían los tejados y los barcos, escalando como acróbatas para evitar a los humanos y construir sus nidos. Se instalaron en los muelles de los primeros puertos, mordisqueando sacos de harina y otros alimentos, y construyeron nidos en las vigas de las primeras casas y tabernas. Fueron las pioneras, las exploradoras del Kaos: delgadas, de pelaje lustroso y ojos como perlas negras, capaces de saltar distancias imposibles y sobrevivir a caídas que matarían a un gato.

En las primeras décadas de existencia de Nueva York, el asentamiento colonial era un paraíso para ellas: un laberinto de callejones cubiertos de fango y desperdicios, mercados al aire libre, y barcos que llegaban periódicamente trayendo nuevas compañeras. Las ratas negras se multiplicaron en silencio, portando inadvertidamente enfermedades como la peste, que con sus mordiscos y pulgas propagaban en oleadas invisibles. Las guerras llevaron a que la colonia holandesa pasara a dominio británico en 1664, y el asentamiento pasara a llamarse a Nueva York, algo que era completamente ajeno para las ratas negras.

Sin embargo, el verdadero cambio llegó a mediados del siglo XVIII, cuando el viento que soplaba hacia el oeste trajo a un invasor más feroz y agresivo. A mediados del siglo XVIII, en vísperas de la Guerra de Independencia de los Estados Unidos de América, los barcos seguían atracando en el puerto de Nueva York, y en esta ocasión traían nuevos roedores polizones a bordo: las ratas grises, pardas, o de alcantarilla (*Rattus norvegicus*). No eran las ágiles ratas de los tejados; sino guerreras urbanas más grandes, adaptadas a la vida en el suelo y bajo él. En medio de barriles de vino y toneles de salazón cruzaron el océano para conquistar el Nuevo Mundo.

Cuando desembarcaron en Nueva York, las ratas pardas se encontraron todo un festín entre los desperdicios de los muelles, los vertidos de basura de la ciudad en crecimiento y las alcantarillas que comenzaban a construirse bajo las calles empedradas. Nueva York, con su población de inmigrantes hambrientos y mercados al aire libre, era el “cubo de basura.” Pero había una guerra que ganar.

Las ratas pardas no tardaron en invadir el territorio de las ratas negras. Más agresivas y prolíficas, las ratas pardas invadieron los sótanos, las bodegas, los túneles y las alcantarillas. Hacia finales del siglo XVIII las ratas negras habían sido casi desplazadas por completo, relegadas a los barcos y techos altos, mientras las ratas pardas reclamaban el subsuelo. Las ratas negras, ágiles pero más débiles, no podían competir con la fuerza bruta y la adaptabilidad de las ratas pardas, que excavaban madrigueras profundas y formaban clanes territoriales, repeliendo a cualquier intruso.

Durante el siglo XIX las ratas pardas se multiplicaron bajo las sombras de la Gran Manzana, mientras Nueva York se convertía en capital del comercio con oleadas de inmigrantes irlandeses, italianos, alemanes y de otros países desembarcando en Ellis Island. En 1838 Henry Meigs, un abogado de Perry Street documentó su “experimento con ratas”: selló todos los agujeros de su casa menos uno, cebándolo con pan y queso, y observó cómo las intrusas se volvían “gordas e indolentes”, domesticadas por la abundancia.

Pero no todos los humanos eran tan filosóficos. Las ratas devoraban los alimentos en los mercados, roían los cables de las primeras líneas de tranvía y propagaban el tifus y el cólera en los barrios hacinados del Lower East Side. En los muelles del East River, testigos de la época, describen a ratas arrastrando huevos enteros a sus guaridas, o bandas enteras de ratas invadiendo mataderos al anochecer. Eran los “fantasmas de la ciudad,” como las llamó un cronista del *New Yorker* en 1944, citando tres especies en pugna, pero con las ratas pardas como reinas indiscutibles.

El siglo XX trajo la era de la coexistencia forzada entre humanos y ratas. Con el auge de la construcción y la expansión del tejido eléctrico, las ratas se adaptaron: trepaban por los raíles del metro, inaugurado en 1904, y colonizaban los vertederos de basura de la enorme ciudad, donde se alimentaban millones de ejemplares.

Los estudios genéticos revelarían la astucia evolutiva de las ratas: las poblaciones de Harlem Oriental mostraban mayor diversidad genética gracias al flujo migratorio entre bloques, mientras que en Midtown, las ratas formaban “islas”, desarrollando rasgos locales como resistencia a los venenos. Durante la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial, las ratas pardas prosperaron en los refugios antiaéreos y las cocinas comunales, portando leptospirosis y salmonela que azotaban a los más vulnerables.

Actualmente se estima que en la ciudad de Nueva York viven unos 3 millones de ratas, y se han convertido en la

“mascota no oficial” de la ciudad, aunque algunas leyenda urbanas afirman que el número podría ser de hasta 40 millones. Casi todas las ratas de Nueva York son ratas pardas, con apariciones esporádicas de nidos de ratas negras en puertos apartados. Las cámaras térmicas han capturado su “vida secreta”: conversaciones ultrasónicas inaudibles para los humanos, procesiones por plataformas de metro y picnis en los parques.

En el año 2023 el alcalde Eric Adams aprobó el Rat Action Plan, desplegando trampas con anticonceptivos y barreras en las aceras, pero las ratas reaccionaron con ingenio e instinto: son capaces de saltar más de un metro, nadar durante días y colarse por grietas de pocos centímetros. En un mundo de cambio climático, donde el calor favorece la aparición de bacterias como la *Leptospira*, las ratas de Nueva York han desarrollado perfiles genómicos únicos por barrio, resistiendo toxinas y extendiéndose viajando en camiones y trenes. Las ratas se reflejan en la ciudad de Nueva York: son inmigrantes voraces que han conquistado un territorio hostil con empeño y tenacidad. Las ratas negras fueron las poetas de los tejados, soñando con horizontes lejanos; las ratas pardas son las arquitectas del subsuelo, que convirtieron la ciudad en su imperio. En el metro de medianoche, cuando algo roza tu tobillo, te recuerda que no eres tú quien las visita, sino ellas quienes te permiten entrar. Y en la jungla de acero y neón han ganado la batalla de la supervivencia. Si piensas en hacerte un hueco en Nueva York, recuerda que las ratas lo han hecho primero.

Una historia de los hijos de Rata

.¡Chiii...chiii...chiii! Suenan leves chillidos en los túneles del metro de Nueva York, algunos tan suaves, que el oído humano no puede oírlos. Un coro invisible de pequeños ojos oscuros, bigotes y dientes afilados. Una sombra destaca en medio del coro, y de repente, se eleva sobre dos patas. Una lengua primaria e instintiva resuena en los oídos de los roedores presentes.

-Soy Leptos, Corretúneles, nacido en las alcantarillas en un nido bajo el Bronx, donde el hedor del Wyrn se mezcla con los desechos de la Tejedora. Mis hermanas, las grises de las alcantarillas y las negras sombras de los tejados, hemos reclamado esta jungla de acero y cristal como nuestra. Nueva York no es la ciudad de los humanos ni de la de esos presuntuosos Garou. Es nuestro nido, el preludio al Apocalipsis.

Todo comenzó mucho antes de que los barcos holandeses trajeran a las primeras ratas a Nueva York. Gaia nos había creado para equilibrar la humanidad, y evitar que se convirtiera en la plaga que es hoy: nos comíamos sus cosechas, extendíamos las enfermedades, encerrábamos a los arrogantes en humildes jaulas de hambre y de miedo. Control de población, es lo que se nos ordenó, por así decirlo. Pero los Garou, esos matones peludos con más músculos que cerebro, desataron sobre nosotros la Guerra de la Rabia, y nos masacraron.

Huimos a la Umbra y sobrevivimos. Y ahora estamos regresando. Y esta isla de basura es nuestro campo de pruebas.

Negras contra Grises

En cierto sentido, cuando comenzamos a volver al mundo terrenal, decidimos que el Nuevo Mundo era un buen lugar donde escapar de la atención de los lobos. Por supuesto, nos llevamos una decepción, pero los lobos que habitaban entre los nativos americanos, no estaban muy dispuestos a mezclarse con los europeos, así que nos dejaron en paz...o simplemente no sabían que habíamos llegado.

Las ratas negras fueron las primeras en llegar, viajando a bordo de los barcos, encaramándose por las cuerdas y escuchando las canciones de los marineros. Era ágiles, poetas del Kaos, saltando de tejado en tejado, extendiendo plagas y susurrando profecías en las sombras. Sabemos poco de estos pioneros, aunque Cantaclaro, que era un parroquiano habitual de las tabernas de los muelles de Nueva York a principios del siglo XVIII y además un Rondador del Cuchillo, nos ha dejado un par de perlas de sabiduría.

Y bueno, nosotras, las ratas de alcantarilla, noruegas, pardas, o grises, o como demonios quieras llamarnos, llegamos desde Inglaterra a mediados del siglo XVIII, grandes, gordas, y feroces y preparadas para la conquista. Desembarcamos en el East River, oliendo la abundancia del lugar: mercados rebosantes, vertederos de basura. ¡Chiii! Y guerra instantánea. Cantaclaro, que ya había muerto para entonces, había dejado un Rey Negro que gobernaba un nido. Y no le hizo mucha gracia nuestra visita. Exigió que reconocieramos su supremacía. Y bueno, no nos gustó. Poco más o menos cuando los colonos de los Estados Unidos se alzaron en rebeldía contra el rey de Inglaterra, nosotros comenzamos nuestra propia rebelión contra el Rey Negro. No fue una guerra de ratas negras contra grises, sino entre los partidarios del Rey Negro y sus detractores. Nosotros nos aliamos con los detractores, y la cabeza del Rey Negro rodó.

Tras destrozarse los nidos de los perdedores, huyeron a los barcos y nos dejaron Nueva York, así que tomamos el subsuelo como nuestro reino: alcantarillas, bodegas, los primeros túneles.

El Rey de la Gran Manzana

El siglo XIX fue todo un festín. Mientras los humanos construían edificios cada vez más altos, nosotros infestábamos el Lower East Side, propagando tifus y cólera en los barrios hacinados, y también la Plaga del Nacimiento. Los más fuertes se convirtieron en Ratkin preparados para la guerra.

En esta época también nos encontramos con los Roehuesos -esos Garou carroñeros que veneraban a Rata. Nos toleraron, y nos aliamos en alguna ocasión frente a enemigos y amenazas comunes, pero no olvidéis que por muy simpáticos que nos caigan, los odiamos. Nos robaron el lugar que ocupábamos, aunque ahora lo han olvidado.

Tras la caída del Rey Negro, surgieron nuevos reyezuelos que compitieron por la Gran Manzana. A finales del siglo XIX Jack Tiphoid, se había convertido en el Rey de los Hijos de Rata de Nueva York. Era un Guerrero poderoso, y reclutó un ejército entre las bandas de la ciudad, pero en lugar de construir un imperio en la superficie, excavó su reino en el subsuelo, donde ni siquiera los humanos se atrevían a adentrarse. Por desgracia, no estábamos solos. Sanguijuelas deformes habitaban en la oscuridad, y hubo guerra con ellas hasta que aprendieron cuál era su lugar. Se llegó a un acuerdo, y nos repartimos las alcantarillas.

Oh, había más cosas allí abajo. Un culto de magos mendigos, fantasmas de inmundicia, una ciudad de trasgos...pero nadie se atrevía a meterse con nosotros. Los Hijos de Rata éramos feroces y prosperamos, al menos durante un tiempo. En cualquier caso, podemos decir que el reinado del Rey de la Gran Manzana fue nuestra edad dorada en Nueva York.

El Gran Túnel de la Rata: La construcción del metro

A principios del siglo XX, Nueva York había pasado de más de tres millones de habitantes, atrayendo inmigrantes y la corrupción del Wyrm. En cualquier caso, los gobernantes de aquel montón de humanidad decidieron que necesitaban un transporte rápido y comenzaron a excavar.

El Rey Jack vio la oportunidad y la agarró con fuerza. Nos infiltramos entre los miles de obreros, modificamos diseños, guiamos las obras a donde nos convenía, o creábamos inconvenientes para apartarlas de nuestros nidos, acelerando especialmente los túneles en los lugares clave como el East River. Hubo brotes de “fiebres misteriosas” que mataron decenas de obreros, y las ratas fueron culpadas. Nuestros Videntes de la Sombra pactaron con los espíritus de la ciudad para construir túneles en la Umbra que conectaran con los del mundo real. En resumen, creamos nuestro propio metro, el Gran Túnel de la Rata, desde el que nos podíamos mover rápidamente de un lugar a otro sin ser vistos. También utilizamos el metro de los mortales y sus vagones para nuestros propósitos, desviando mercancías y personas según deseáramos.

El Gran Túnel de la Rata, que se abrió en 1904, junto con la inauguración del metro, fue nuestra obra maestra en Nueva York. Unimos tramos espirituales, colonizamos estaciones y plataformas para situar a nuestros espías. Hasta los Garou Roehuesos nos respetaban y solicitaban permiso para aventurarse en los túneles. Los más inteligentes nos hacían regalos y pagaban tributo, y los que no...bien, no hace falta decir que las entrañas podridas de esta ciudad han sido y siguen siendo muy peligrosas.

De hecho, por aquel entonces ni siquiera éramos conscientes de cuánto peligro había en las profundidades. Parecía que podíamos excavar hacia abajo sin complicaciones.

El Silencio

Ocurrió en 1929. Sí, fue el año de la Gran Depresión, y un buen momento para nosotras. De la misma forma que los Hijos de Rata excavaban felices bajo Nueva York, despreocupadas, construyendo una telaraña de túneles físicos y espirituales, los humanos compraban y vendían y se hacían cada vez más y más ricos como si no hubiera un mañana.

Y entonces llegó el Jueves Negro y muchos terminaron en la calle y en la miseria. La verdad es que no nos importó mucho. Vivíamos felices y confiados en nuestros nidos bajo el suelo, criando y extendiéndonos cada vez más y más. El Rey de la Gran Manzana se enorgullecía de su reino en torno al Gran Túnel de la Rata. E Hijos de Rata de toda América venían a rendirle pleitesía y a solicitar su ayuda y consejo. Numerosas bandas de ratas le servían y actuaban en su nombre.

Y de repente, todo se fue al garete, y se hizo el Silencio. Sí, con mayúscula. Todavía no estamos seguros de que ocurrió, y los escasos supervivientes que salvaron el pellejo tampoco están muy seguros.

Comenzó con la desaparición de varios nidos de ratas grises. En principio, no nos preocupábamos mucho. A veces ocurría que los humanos tiraban algún veneno nuevo y nuestros compadres y comadres roedores tardaban un poco en inmunizarse. El Rey Jack envió a una banda a investigar, por si hacía falta clausurar un par de túneles y alejarse, pero no regresaron. Y después envió otra, y otra...

Sólo entonces comenzamos a preocuparnos. El Rey envió a varios exploradores, pero también desaparecieron, y los que regresaron no habían encontrado nada. Consultó entonces a sus Videntes de la Sombra y encontraron algo...que les frió el cerebro a todos. Murieron asustados y chillando.

El Rey Jack convocó entonces a los Hijos de Rata a la guerra, y cerca ya de la Navidad celebraron un festín antes de prepararse para atacar. Sé que hubo algunos que no acudieron, pues temían a un enemigo desconocido, por mucho que el Rey y sus guerreros confiaran en el poder de Rata para guiarles.

Y en algún momento, a medianoche, se hizo el Silencio. Todos los reunidos desaparecieron.

¿Y qué ocurrió? Ninguno consiguió regresar para contarlo. Todos los Hijos de Rata, roedores y humanos, que se habían reunido en el Gran Túnel de la Rata simplemente...dejaron de existir.

Hay uno o dos listillos que afirman haber visto un ejército de ratas dirigido por el Rey Jack avanzando en una marea gris hacia los túneles más profundos de la Gran manzana. Uno de ellos, una Sanguijuela, afirma que las ratas avanzaban al mismo ritmo, en silencio, como zombis, como si algo...los llamara.

Bueno, en cualquier caso fue el fin del Rey de la Gran Manzana y su corte. Nadie reclamó su corona. Los Hijos de Rata que acudieron después temían compartir su destino. Durante mucho tiempo evitaron los túneles, pues el miedo seguía presente en ellos. Y otras sombras aprovecharon nuestra ausencia.

¿Qué era eso?

Muchos Ratkin se preguntan quién o qué provocó el Silencio que acabó con los Hijos de Rata que habitaban en las alcantarillas y túneles de Nueva York en 1929. Hay quienes dicen que se trataba de un veneno, de un arma que nublaba las mentes y que los enemigos de las ratas utilizaron contra ellos. Algunos Ratkin han dedicado sus vidas a investigar el fenómeno...y han desaparecido sin dejar ni rastro igual que sus predecesores.

Otras ratas perspicaces han mirado a las otras facciones subterráneas de Nueva York, pero las Sanguijuelas, los hechiceros y los trasgos parecen no ser los responsables. Antes bien, algunos Ratkin han detectado que entre ellos también se han producido desapariciones misteriosas. Si se trata de quien provocó el Silencio o de otros peligros que acechan en las cloacas, es otra cuestión. En otras ocasiones y lugares han desaparecido bandas o nidos, y en la mayoría de los casos se ha terminado descubriendo su destino, ¿pero cómo puede todo un Reino desaparecer sin dejar ni rastro?

En la década de 1960 una Corretúneles llamada Salmonela aventuró que el Silencio se parecía mucho a la leyenda alemana del Flautista de Hamelin. Aunque considerada por muchos un simple cuento, otros Ratkin aseguran que tiene una base real, y que las ratas de una ciudad alemana desaparecieron en algún momento de la Edad Media, hipnotizadas por una melodía misteriosa. Las más perspicaces se preguntan si el Flautista, o una criatura que dio lugar a la leyenda, terminó paseándose por Nueva York. Esta teoría tiene numerosos seguidores.

Quienes han recurrido a la ayuda de los espíritus, han sido decepcionados. Una y otra vez las ratas espirituales han recorrido los túneles de Nueva York en busca de los desaparecidos, y siempre han regresado confusas, sin haber encontrado nada. En otras ocasiones, también han regresado asustadas, pues al parecer en las profundidades parecen existir espíritus muy antiguos, y que no les gustan las intrusiones en su territorio. En la Umbra, las profundidades de Nueva York son tan o más oscuras que en el mundo real, y algunos Ratkin creen que comunican con el Abismo.

Por otra parte, algunos Ratkin no han permanecido ociosos aguardando la siguiente crisis, y han desarrollado defensas para sus nidos. En casi todos los refugios de los Hijos de Rata se pueden encontrar tapones para los oídos, y otros simplemente procuran no aventurarse demasiado en las profundidades de las alcantarillas de Nueva York, y muy especialmente en el Gran Túnel de la Rata, que en varios pasajes se ha colapsado por falta de mantenimiento.

El Dr. Manhattan, un Ingeniero Ratkin, ha desarrollado un proyecto de contingencia por si el Silencio regresa. Durante la Guerra Fría, varias ratas colaboraron para construir un refugio de emergencia en las proximidades de Nueva York, pero con el tiempo decidieron dejar de añadir defensas y pasar a la ofensiva. En los últimos años los Ratkin han obtenido los diseños de varias ojivas nucleares, y el Dr. Manhattan está preparando su propia bomba, lista para detonar si el Silencio regresa. De momento, todavía no ha terminado, y le faltan medios, pero por si acaso, los Ratkin que siguen su liderazgo ya han hecho acopio de varios explosivos más convencionales, que planean detonar en lugares estratégicos para enterrar para siempre a lo que sea que aceche en las profundidades.

En los últimos años, las desapariciones han continuado, y recientemente una Vidente de la Sombra llamada Pústula regresó a su nido tras varios días de ausencia. Pronto quedó claro para sus compañeros que estaba completamente loca, actuando erráticamente, cambiando de forma sin motivo, chillando aterrada, y con sus ojos perdidos. Entre sus delirios, en un último y doloroso chillido gritó:

-¡Dragón!

Hacia el fin de siglo

La ciudad de Nueva York continuó creciendo, y de forma cautelosa, comenzamos a regresar. Desde luego, nuestras hermanas las ratas nunca se habían ido del todo. Poco a poco el miedo fue desapareciendo, y nuevas bandas llegaron para recoger el legado del Rey de la Gran Manzana. Hubo peleas y batallas en la oscuridad, reclamando estaciones abandonadas y las alcantarillas. Hubo nuevas desapariciones, pero estábamos demasiado ocupados como para darnos cuenta.

Y mientras nos peleábamos, otros se aprovechaban para ocupar nuestro territorio. Además, nadie era lo bastante fuerte para convertirse en el sucesor del Rey de la Gran Manzana. Oh, hubo alguno que lo intentó, pero la mayoría de estos reyezuelos no gobernaban más que un nido o dos, y cuando intentaban que les obedecieran, sus súbditos les mostraban los dedos índices o los mandaban a tomar por culo.

De este modo, los Ratkin de Nueva York se dividieron, más preocupados por sobrevivir en sus barrios que por hacer frente común. Y tras unas cuantas décadas, la verdad es que lo preferimos así. Cuando hay una amenaza común o algo importante que decir, alguien convoca un Comité (el primero se convocó en 1968), y cada banda de ratas de Nueva York envía un representante. De vez en cuando se pasan algunos de los peces gordos, pero tienen demasiado miedo a una emboscada o una trampa. Y tienen razón. Más de una reunión ha terminado en pelea, por lo que los representantes de las bandas a menudo son ratas que no serán echadas en falta. Otros son cabrones duros de pelar, así que será mejor que no los subestiméis.

La actualidad

Hemos vuelto a las alcantarillas y el metro, aunque ni de lejos tenemos la misma influencia que cuando se construyó el Gran Túnel de la Rata. Algunos carroñeros buscan antiguas reliquias perdidas y otros exploran los túneles buscando restablecer las antiguas rutas. Y desaparecen. No es sólo el Silencio. Aprovechando nuestra ausencia, otros se han asentado en el subsuelo, así que sólo ocupamos un asiento más en la mesa, aunque tenemos potencial. Hay voces que hablan de recuperar los buenos viejos tiempos de principios del siglo XX, pero los más veteranos no están muy por la labor. El Silencio podría regresar, después de todo.

Así que muchos de los Hijos de Rata de Nueva York también buscan fortuna en la superficie de la ciudad. Quizás no se vea tan seguro como el subsuelo, pero también ofrece muchas oportunidades si se sabe donde buscar: edificios vacíos y abandonados, sótanos y bodegas llenos de alimentos, contenedores de basura...y también esos malditos lobos y sanguijuelas, pero resulta fácil evitarlos y hacer que se maten entre ellos.

Desde la caída del Rey de la Gran Manzana, Nueva York es un territorio en gran parte libre para las bandas y nidos dispuestos a hacerse un nicho con sigilo o ¡a mordiscos! Habitualmente hay tres o cuatro reyezuelos que comparten el pastel, y que no suelen pelear demasiado, y varias bandas que los sirven. Además, siempre hay algunos recién llegados que siempre encuentran un rincón tranquilo en el que no destacar, y que terminan uniéndose a alguno de los nidos residentes o se abren camino por su cuenta...algo realmente difícil, ¡pero no sería la primera vez que ocurre!

Hace poco el alcalde Adams decidió que había demasiadas ratas en la ciudad y se gastó un montón de pasta en eliminarlas. Resistimos con genética, ingenio, y un par de trucos. Los Garou vigilan sus territorios con sus manadas, pero son como islas bajo asedio ante una marea imparable. Nosotros somos la plaga que los rematará cuando estén más débiles y no nos verán venir. Atacamos a la Tejedora y sabotearmos a sus esbirros, y usamos al Wyrn para debilitar sus estructuras. *Chiii...* Los lobos no detendrán el Apocalipsis. Gaia quiere el fin de la edad de los humanos, y nosotros bailaremos y cantaremos sobre los cadáveres y los escombros que queden. Nueva York será de los primeros lugares en caer bajo la plaga, el colapso de la tecnología, y nosotros aguardando para dar el golpe final. Los humanos se devorarán unos a otros y se revolverán en su apatía hasta la extinción.

Ahora, desde las sombras, les permitimos caminar ignorantes de lo que se avecina, pero pronto, *Chiii...*les roeremos los talones. La era de la rata ha comenzado, y en esta jungla de cristal, acero, asfalto y basura, volveremos a reinar una vez más.

Los Ratkin de Nueva York

Actualmente hay unos 35-50 Ratkin viviendo de forma habitual en Nueva York. También existen bandas e individuos nómadas que de vez en cuando frecuentan la ciudad, por sus propios asuntos o porque proceden de alguno de los Nidos locales. Otros son invasores que intentan crear su propio nicho en Nueva York, y que normalmente permanecen hasta que invaden el territorio de otros hombres rata o de alguna otra de las facciones sobrenaturales, y entonces resisten, o son expulsados.

Tres Nidos Ratkin dirigen, o mejor dicho, influyen, a la mayoría de los hombres rata de la ciudad. Cada uno ha desarrollado su propia cultura. En el pasado, uno u otro líder ha intentado someter a los demás, pero las uniones y alianzas no suelen durar mucho. De todas formas, en las últimas décadas, algo parecido a la paz, o por lo menos una tensa tregua, se ha establecido entre las ratas. Los territorios están más o menos delimitados, y normalmente y con permiso se permiten intercambios y alianzas entre las bandas urbanas. Las alcantarillas se consideran un terreno neutral, salvo en el subsuelo de los edificios reclamados, y a menudo constituyen el lugar ideal para ajustar cuentas. Pero en cualquier momento a alguien se le va el gatillo, o un insulto demasiado fuerte, y la violencia estalla, rápida e inesperada, antes de apagarse de forma igual de repentina como si nada hubiera pasado.

Las Sombras en el Tejado

En cierto sentido, las Sombras en el Tejado son el Nido más antiguo de la ciudad. Cuando terminó la guerra de las ratas negras contra las grises, no todos los perdedores huyeron de Nueva York. Algunos se refugiaron en los alrededores, o en los barcos que zarpaban y regresaban periódicamente de los muelles. Con el tiempo y un poco de nostalgia, algunos de estos Ratkin errantes regresaron como bandas nómadas, y terminaron trabajando como mercenarios para el Rey de la Gran Manzana.

El Silencio dio una oportunidad a las Sombras en el Tejado. La líder de aquella época Manchas en la Pared, una Rondadora del Cuchillo, que estuvo tentada de convertirse en Reina, presionada por sus subordinados, pero temía que lo que se había llevado al Rey Jack y sus subordinados también acabara con ella. Con gran pragmatismo, reclamó un territorio estable en la ciudad, en la construcción de varios rascacielos y otros edificios en Manhattan. En lugar de asentarse en las temidas alcantarillas, convirtieron azoteas, aleros y tejados en su refugio.

Actualmente el principal Nido de las Sombras en el Tejado se encuentra en Manhattan, en el desván y la azotea de un viejo edificio cerca del Empire State Building. Los Ratkin han desarrollado una serie de rutas "aéreas", utilizando azoteas, andamios, puentes colgantes, y el laberinto de cables eléctricos. Estas rutas fueron diseñadas para evitar las alcantarillas, aunque con el tiempo, las Sombras "descendieron" al nivel de la calle, y también disponen allí de sus propios agentes, contactos y vigilantes. A veces también realizan incursiones en el subsuelo, pero no con tanta frecuencia como otros Ratkin de Nueva York.

Los Ratkin de las Sombras se comunican mediante grafitis que cambian de lugar cada noche, ocultan armas en instrumentos de parkour. También construyen nidos colgantes con lonas robadas, carteles publicitarios y huesos de paloma. En los últimos tiempos también se han unido a la comunidad artística de las calles de Nueva York, y entre ellos hay bastantes ratas que se hacen pasar por artistas ambulantes. No obstante, este aspecto artístico, aunque resulta atractivo para las Sombras, también es una fachada. Quienes los consideren débiles bohemios se llevarán una sorpresa afilada, ya que entre las Sombras en el Tejado también se encuentran algunos de los mejores asesinos entre los Hijos de Rata en Nueva York. Los equilibristas, malabaristas, escaladores y practicantes de parkour también saben utilizar su agilidad y habilidad para cometidos más letales.

El actual líder de las Sombras en el Tejado es Grafiti de Sangre, un Vidente de la Sombra, que en ocasiones pinta

murales proféticos con la sangre de sus enemigos (y a veces aliados). La ciudad es su lienzo y el caos es su arte. Cada asesinato es una actuación; cada sabotaje una sinfonía.

Grafiti de Sangre

Grafiti nació en una camada de doce ratas grises dentro de un contenedor de basura detrás del Yankee Stadium. Su madre era una rata gris gorda y tuerta; su padre, el que dejó el olor más fuerte la noche en que fue concebido. Consiguió sobrevivir porque era el más pequeño y cabía por las grietas donde los gatos callejeros no llegaban. Conoció la muerte pronto, cuando un trabajador echó veneno azul y sus hermanos se retorcieron y vomitaron espuma rosa. Entre espasmos de agonía, su madre le mordió, y Grafiti escuchó por primera vez la voz de la Rata. Medio envenenado y con la Fiebre del Nacimiento, Grafiti se escurrió como pudo entre las grietas y vagó entre delirios por la ciudad hasta que terminó frente a un edificio, donde vio un mural lleno de colores, bajo la luna, y se derrumbó.

Cuando despertó, Grafiti tenía manos, y dedos, y una voz que no era un chillido. Mirando un charco de agua de lluvia vio a un chico flaco, desnudo, con los ojos oscuros y sucios. Durante las semanas siguientes siguió vagando como un fantasma, dormía en andamios, robaba aerosoles de las tiendas de Manhattan, pintaba en trenes y vagones de metro. Y podría haber seguido así de no ser porque los Ratkin lo encontraron, lo pararon a golpes, y le enseñaron lo que tenía que saber.

La primera vez que mató se trataba de un ejecutivo de Pentex que había comprado el edificio donde dormía con sus nuevos hermanos (ratas y humanos mezclados). Lo siguió hasta la azotea de su ático en Tribeca, le abrió la garganta con una cuchilla hecha con un rótulo metálico de Coca Cola y utilizó su sangre para escribir en la pared: "ESTA CIUDAD ES NUESTRA." El mural duró tres días; después desapareció, pero el mensaje quedó grabado en la Umbrá como una cicatriz.

Con el tiempo Grafiti enseñó a los demás Ratkin que el arte no era decoración, sino arma, profecía, mordisco. Terminó convirtiéndose en el líder de las Sombras en el Tejado, y su nombramiento fue celebrado con un mural colectivo, en el que las ratas invadían Nueva York.

Como Vidente de la Sombra, Grafiti utiliza su arte para transmitir conocimiento y profecías. Cuando pinta las visiones que le atormentan, muchos de quienes aparecen en sus murales terminan muriendo...aunque también es capaz de alterar su destino y prolongar sus vidas, o por lo menos eso cree.

Grafiti de Sangre es una rata gris adulta, de pelaje gris pálido, aunque es algo más delgado y pequeño de lo normal para su especie. Cuando adopta su forma humana es un hombre joven, de cerca de treinta años, delgado, encorvado, siempre con una sudadera rota con capucha, y una mochila gastada y llena de aerosoles. Su piel es muy pálida, y sus rasgos huesudos. Sus incisivos delanteros asoman sobre sus labios y sus ojos azul oscuro parecen irradiar locura.

Raza: Rodens

Auspicio: Vidente de la Sombra

Rango: 4

Atributos: Fuerza 3, Destreza (Escalar) 5, Resistencia 4, Carisma (hipnótico) 4, Manipulación (Asustar) 4, Apariencia 2

Habilidades: Atletismo (Escalar) 4, Callejeo 3, Instinto Primario (Peligro) 4, Intimidación 3, Pelea (Jugar Sucio) 4, Armas C.C. 2, Conducir 1, Expresión (Grafiti) 5, Liderazgo 3, Sigilo (Sombras) 4, C. de la Umbrá 3, Enigmas (Interpretar Visiones) 4, Ocultismo 3, Rituales 4

Dones: (1) Carrera Urbana, Equilibrio Absoluto, Sentir al Wyrn, Sentir la Tejedora; (2) Corretear, Nombrar Espíritu, Tocar a los Espíritus; (3) Ordenar Espíritu, Pulso de lo Invisible, ¡Rayo!; (4) Mente de la Horda, Sueños Descartados

Trasfondos: Colonia 3, Contactos 4, Fetiche (Aerosol) 4, Ritos 4

Rabia 7, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 8

Nota: Tiene el Fetiche Aerosol de la Plaga (Nivel 4, Gnosis 7), un bote de spray de color negro mate. Al agitarlo se oyen los chillidos de miles de ratas. Cada trazo con él hace una herida en la realidad (corta carne, rompe acero, abre grietas umbrales). Sólo funciona bajo la luz de la luna o neones rotos.

Los Aerosoles Tóxicos

Los Aerosoles Tóxicos son la manada personal de Grafiti de Sangre. No son una manada al uso, también son su obra maestra. Cada uno de ellos fue elegido porque, en algún momento, Grafiti los vio en sus sueños. También es una especie de academia. Cuando uno de los Aerosoles ha conseguido suficiente conocimiento y experiencia, Grafiti lo envía a formar su propia manada y recluta un sustituto en su lugar. Las bandas leales a las Sombras en el Tejado han sido formadas por estos veteranos. Algunas han adoptado un estilo de vida nómada y recorren la Costa Este, aunque pueden regresar, si Grafiti las llama. De los Nidos de Nueva York, las Sombras posiblemente sean el más numeroso, aunque sus seguidores también se encuentran dispersos.

Los Aerosoles Tóxicos siempre son cinco...o seis. Nunca se presentan con nombres verdaderos, sólo con el apodo que Grafiti les ha dado y marcado en su piel.

Mary Cuchilla (Homínida, Rondadora del Cuchillo, Rango 3): Mary es la primera humana a la que Grafiti de Sangre infectó con la Plaga del Nacimiento. Grafiti como él, una noche se encontraron en el mismo lugar para pintar un mural, y tras una discusión, estalló una pelea entre ambos. Mary sacó un cuchillo y se defendió de aquel monstruo frenético que la atacaba, y Grafiti la infectó con la Plaga del Nacimiento, reconociendo su valor. En gran parte se encuentra agradecida, aunque no lo reconocería abiertamente. En los últimos tiempos también se encuentra inquieta, y posiblemente

termine abandonando pronto a sus compañeros para formar su propia manada.

Mary es de origen portorriqueño, y además de pintar grafitis, también es buena haciendo parkour, mostrando una gran valentía. Es esbelta y fibrada, aunque no especialmente atractiva, y es una mujer con mucho carácter. En forma Rodens, es una rata de pelaje pardo y lustroso con cara de malas pulgas.

Parches (Metis, Guerrero, Rango 3): Nacido en Penn Station, Parches nunca supo quién era su padre, pero desde luego supo muy bien quién era su madre, una arpía Ratkin, que pagó su frustración con su hijo deforme. Una lástima, porque Parches, a pesar de ello, siempre quiso a su madre. También hay que decir, que a pesar de las palizas y maltratos, la madre de Parches lo quería a su manera, y cuando se metió en un lío con un matón que quería “que cambiara de forma de una vez o muriera”, acudió en su ayuda, y sufrió la paliza en lugar de su hijo. Ver a su madre en peligro hizo que Parches sufriera el Primer Cambio, y mató a su agresor, aunque fue demasiado tarde para su madre.

Grafiti de Sangre tomó a Parches bajo su tutela y lo reclutó en su manada, y desde entonces se ha convertido en su figura paterna. Parches es ferozmente leal, y siempre se ha negado a dejar la manada, aunque hace tiempo que ha demostrado es un gran luchador por derecho propio, pero es algo ingenuo. Por ahora, Grafiti ha respetado su deseo. Es un lienzo vivo, en el que Grafiti prueba un nuevo color, añadiendo diseños y dibujos, y debido a su piel manchada ha recibido su nombre.

Parches es un Ratkin enorme, de casi dos metros en forma humana. En forma Homínida es un hombre pálido, de cabello pelirrojo y ojos castaños, y en forma Rodens es también una rata enorme de casi treinta centímetros. Su defecto Metis es una joroba contrahecha.

Ciánido “Cian” (Rodens, Corretúneles, Rango 1): Ciánido o “Cian”, para abreviar, es un superviviente de la última campaña del ayuntamiento de Nueva York contra la población de ratas. Su nido fue fumigado, matando a su familia roedora, y sólo él consiguió escapar. Grafiti lo encontró delirando por los efectos del veneno, y recordando su propio origen y cambio, lo infectó con la Plaga del Nacimiento.

Ciánido es el recluta más joven de los Aerosoles Tóxicos, pero aprende rápido un poco de todo. Sus compañeros le enseñan y se meten con él, y poco a poco está recuperando la confianza. En privado, Grafiti se muestra especialmente amable hacia él, y lo está adiestrando como mensajero.

En forma Homínida, Cian es un chico de unos trece o catorce años, de piel oscura, delgado y con costillas marcadas, que viste con lo que encuentra por ahí para no llamar la atención, aunque tiende a las sudaderas con capucha, como Grafiti. En forma Rodens es una delgada y pequeña rata negra, de cuerpo esbelto y ágil.

Muerteoscura (Desconocido): Cuando envía a sus compañeros de manada en una misión especialmente difícil, Grafiti de Sangre le da a uno de ellos un trozo de queso rancio y le ordena que lo deje en un lugar específico. Nadie está muy seguro de cuál es la identidad de Muerteoscura, y los Aerosoles Tóxicos creen que se trata de un Rondador del Cuchillo...o quizás un Espasmódico especialmente perverso y siniestro...así que prefieren que permanezca lejos.

Después de recibir la señal, Muerteoscura termina apareciendo y acompañando a los Aerosoles Tóxicos. Es un Ratkin delgado que lleva una sudadera y una máscara que cubre sus rasgos. A veces los acompaña un trecho, pero siempre aparece cuando están en apuros y necesitan refuerzos. Y cuando termina la misión, Muerteoscura vuelve a las sombras de las que salió. Aparte de los Aerosoles Tóxicos, que no saben mucho, y tampoco tienen muchas ganas de hablar de él, los Ratkin que conocen su existencia, creen que se trata de un mercenario a sueldo de Grafiti, que ha utilizado sus talentos en los últimos años.

En realidad, Muerteoscura es Grafiti de Sangre, que utiliza su identidad para actuar en solitario o ayudar a su manada. Hace tiempo encontró un poderoso espíritu de Rata, y mediante una serie de ritos se deja poseer por él, o simplemente lo envía con suficiente poder para manifestarse en el mundo físico. Cuando está poseído por Muerteoscura, nada queda de la identidad de Grafiti. Es un hombre rata de piel oscura y mate, con brillantes ojos amarillos, y que casi nunca habla, salvo para comunicarse en chillidos.

Las Ratas Okupas

El Nido de las Ratas Okupas surgió en 1979, vinculado al movimiento que surgió en torno a la UHAB (Junta de Asistencia para la Autosuficiencia Urbana). A pesar de que la ocupación ilegal de edificios era común, intelectuales y artistas, en ocasiones llegados de Europa, aportaron ideas para la vida cooperativa, como bares, apoyo mutuo e intercambio de herramientas. Aunque originalmente reclamaron territorios en Manhattan, la presencia de las Sombras en el Tejado, y un par de avisos, llevaron a varias bandas de ratas a mudarse a varios edificios y fábricas abandonadas en Brooklyn, donde encontraron un Espacio Siniestrado cerca de una vieja refinería de azúcar.

Desde la década de 1980 las Ratas Okupas se han extendido sigilosamente por Nueva York, acompañando al movimiento okupa e infiltrando a su Parentela, humana y roedora, en edificios vacíos y reacondicionados por la UHAB. Pero las Ratas Okupas van más allá. Cuando localizan un edificio adecuado, establecen refugios Umbrales, construyendo con mucho sigilo. Normalmente, para evitar llamar la atención, traen a sus Parientes, o a los propios Ratkin, y se instalan. Aunque no son el Nido más numeroso de Nueva York, quizás sea el más extendido, disponiendo de “pisos francos” por toda la ciudad, y muchos de ellos son sencillamente mundanos y discretos, dirigidos por contactos de confianza, que son sobornados para no hacer preguntas. Los refugios construidos por las Ratas Okupas suelen estar conectados a laberintos de pasillos falsos, trampillas, y puertas que sólo se abren desde un sentido.

De todos los Nidos Ratkin, las Ratas Okupas son las que tratan con más frecuencia con los Garou de la tribu Roehuesos, aunque sólo sea porque comparten interés en el movimiento okupa. De todas maneras, el trato de los lobos es más “humano” y menos pragmático que el de las ratas, que no tienen ningún inconveniente en huir cuando acecha el peligro, abandonando a sus supuestos “protegidos.”

La líder actual de las Ratas Okupas es la Dra. Alice Escher, una Ingeniera Ratkin que ha orientado su ingenio hacia la arquitectura y la construcción de trampas. Como en muchas ocasiones se concentra completamente en sus proyectos personales, las manadas del Nido suelen actuar con bastante autonomía.

Dra. Alice “Prodigiosa” Escher

Según los padres de Alice, dos Guerreros Ratkin que servían a Nidos distintos, la concibieron en medio de una pelea. Un golpe llevo a otro, el roce hizo el cariño...y Alice fue el resultado. La niña Metis nació fuera de Nueva York, ya que sus padres habían sido expulsados por “confraternizar con el enemigo”, pero no lo lamentaron. Alice era una niña muy despierta, y devoraba todos los libros que le traían, a veces literalmente. La madre de Alice en especial, no quería que su hija se convirtiera en una cabeza hueca, así que procuró enseñarle todo lo que sabía.

Cuando llegó la ocasión, su propia madre la infectó con la Plaga del Nacimiento, y la inteligencia de su hija se desarrolló de forma prodigiosa, convirtiéndose en una genio autodidacta, una Ingeniera Ratkin. Terminó atrayendo la atención de otros Ingenieros, y en especial del Dr. Manhattan, que la convirtió en su discípula.

Años después, Alice regresó a Nueva York, y se unió al Nido de las Ratas Okupas. Sus conocimientos de ingeniería y arquitectura resultaron muy útiles para sus congéneres, y cuando su líder, Comeladrillos, murió, Alice se convirtió en su sucesora, no tanto por sus méritos, como por consenso entre las distintas bandas del Nido. Simplemente, le caía bien a la mayoría de las bandas, a las que había ayudado discretamente en el pasado.

Desde que regresó a Nueva York, Alice se ha convertido en una habitual de las escuelas, institutos y facultades de arquitectura, asistiendo discretamente a las clases desde las tuberías y canales de ventilación o cualquier espacio adecuado para escuchar, e infiltrándose en despachos para copiar y observar los últimos diseños. Aplicando el conocimiento mundano a su inteligencia Ratkin y su conocimiento Umbral, ha tejido una telaraña de refugios, pisos seguros, y rutas clandestinas que se extienden sobre Nueva York: portales ocultos en edificios abandonados, ascensores que suben y bajan “demasiados” pisos, escaleras mecánicas que terminan su recorrido en lugares inesperados. En ocasiones sus seguidores la llaman “La Madre de los Mil Pasillos”, pero ella prefiere el nombre de “Prodigiosa” que le dio su propia madre.

Otra de las labores que Alice desempeña para su Mentor, el Dr. Manhattan, es estudiar las rutas y túneles del metro que fueron abandonados tras el Silencio. En colaboración con él, Alice, está preparando una serie de trampas y dispositivos explosivos que se activarán si la amenaza vuelve a aparecer. A largo plazo, incluso están dispuestos a arrasar la ciudad con una explosión nuclear, si lo que se esconde en las profundidades de Nueva York es una monstruosidad demasiado poderosa.

En su forma Homínida, Alice es una mujer de casi cuarenta años, albina, con ojos rosados, y rostro serio y patibulario. Su cabello largo y blanco cae sobre sus hombros. Casi siempre viste con una bata de laboratorio, y lleva un block de notas y una tablet para realizar diseños y cálculos. El albinismo de Alice también está presente en el resto de sus formas.

Raza: Metis

Auspicio: Ingeniera Ratkin

Rango: 4

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción (Detalles) 4, Inteligencia (Genio) 5, Astucia (Improvisar) 5

Habilidades: Alerta 3, Expresión (Diseños Arquitectónicos) 4, Instinto Primario 3, Intimidación 2, Subterfugio 2, Conducir 1, Seguridad (Cerraduras) 4, Sigilo 3, Tecnología 3, Arquitectura (Espacios Imposibles) 5, Ciencias (Ingeniería) 4, Enigmas (Laberintos) 4, Informática 3, Investigación 3, Rituales 3

Trasfondos: Colonia 3, Contactos 4, Fenómeno 4, Mentor 4, Recursos 2, Ritos 4

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6

Dones: (1) Abrir Sello, Alijo Oculto, Controlar Máquina Simple, Resistir Toxina, Roce de la Madre Rata; (2) Bolsillos Profundos, Fisgón, Puenteo, Ratonera; (3) Controlar Máquina Compleja, Invocar Electricidad, Remodelar Objeto; (4) Armonización, Mente de los Túneles

Rabia 4, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 6

Los Cerrojos

Los Cerrojos son la manada personal de la Dra. Alice. La manada fue creada poco después de que se convirtiera en la Madre del Nido de las Ratas Okupas, y su objetivo es protegerla y encargarse de proporcionarle lo que necesite para poder dedicarse a sus proyectos. Cualquier Ratkin que solicite algo de la doctora, tiene que pasar primero por la deliberación de su manada, que juzgará si merece la pena que se la moleste e interrumpa sus estudios. Hasta cierto punto, son quienes gestionan el Nido en realidad, por lo menos hasta que la doctora saca la nariz fuera de sus libros y pregunta qué está pasando.

Agnes “Sra. Chillidos” Keyes (Homínida, Guerrera, Rango 4): La vida de Agnes Keyes como camarera dio un vuelco completo cuando un asesino mató a su novio, un narcotraficante, y la infectó con la Plaga del Nacimiento. Trabajó como mercenaria para varios Nidos, hasta que encontró a Bobby Dientes Largos, otro Guerrero, y la atracción surgió entre ellos, y Alice fue el resultado. Ambos cuidaron de ella y la enseñaron a sobrevivir en un mundo peligroso. Al mismo tiempo, Chillidos y Dientes Largos se fueron distanciando. Cuando Alice sufrió el Primer Cambio y pasó a la tutela del Dr. Manhattan, sus padres se separaron amistosamente.

Por su parte, Chillidos continuó su vida mercenaria, y cuando se enteró de que hija había sido nombrada líder

del Nido de las Ratas Okupas, acudió a ella. Desde entonces se ha convertido en su guardaespaldas personal y asesora de seguridad. Como madre e hija, suelen discutir de cuando en cuando, pero Chillidos se encuentra orgullosa de Alice, y no permitirá que nadie la amenace.

Agnes es una mujer de unos sesenta años, de piel morena y arrugada, cabello canoso y pequeños ojos negros. Es bastante bajita, pero todo su cuerpo es puro músculo fibrado y recubierto de cicatrices. Suele vestir con ropa práctica e informal, y siempre lleva un “arma invisible” que puede convocar en cualquier momento de la Umbra. En forma Rodens, es una vieja rata gris, bastante voluminosa y fuerte, y con un aire amenazador.

Muerdeperros (Rodens, Guerrera, Rango 3): Muerdeperros nació en una camada de ratas negras en un pueblo de Nueva Jersey. Desde que era pequeña sintió una gran curiosidad, quizás más de la que debería, porque terminó cayendo en una trampa para ratas. Los humanos se la llevaron viva a la ciudad, y decidieron soltársela a un perro pequeño y feroz para divertirse. Poseída por el pánico, Muerdeperros lo dio todo, saltó, mordió e hizo retroceder a su atacante, antes de acabar con él mordándole la carótida, ante la sorpresa de los humanos reunidos. En un último esfuerzo desesperado, dio un salto que posiblemente hubiera batido récords entre su especie, y finalmente, se arrastró herida a un agujero para morir.

La Sra. Chillidos había quedado impresionada y le dio la Plaga del Nacimiento, y de la misma manera, y a pesar de las posibilidades en contra, Muerdeperros sobrevivió para convertirse en una feroz guerrera de su especie. Su banda de Nueva Jersey se trasladó a Nueva York en busca de fortuna, y tras unirse a las Ratas Okupas, Muerdeperros y la Sra. Chillidos fueron elegidas para la manada de los Cerrojos.

Hasta cierto punto, Muerdeperros es la portavoz de los Cerrojos. Normalmente es ella quien atiende las solicitudes, y se encarga de aceptarlas o rechazarlas. A veces pone a prueba en combate a quienes desean hablar con la Dra. Alice, a la que considera una hermana, y normalmente basta con impresionarla, ya que vencerla no resulta fácil.

Muerdeperros es una hembra adulta de rata negra, de pelaje lustroso y brillante, y con varias cicatrices en sus patas. Cuando adopta la forma humana es una mujer de mirada distraída, ojos castaños, pelo lacio y corto de color negro y bastante musculosa. Viste de manera descuidada, sin preocuparse mucho por la moda.

Noah “Traposucio” Brown (Homínido, Corretúneles, Rango 3): Desde que era pequeño, Noah Brown aprendió a mentir. Sus padres eran un desastre que intentaban enfrentarse a las deudas y problemas mediante la mentira, metiéndose en todo tipo de negocios sucios para salir adelante. A falta de otro ejemplo, Noah aprendió de sus padres. Mentía en el colegio, mentía en el instituto, pero superó a sus padres porque con su sonrisa encantadora raras veces lo pillaban.

No tenía dinero para ir a la universidad, pero eso no era un problema. Siguió mintiendo. Pero en esta ocasión, sí lo pillaron, y terminó en la cárcel. No le importó. Siguió mintiendo para encontrar trabajo, dinero, sexo gratis, lo que fuera. Hasta que engañó a la persona equivocada y llamó su atención. Y le mordió.

Como Ratkin, Traposucio continuó con su carrera de mentiras. Evitó a otros Ratkin, comprendiendo que eran demasiado listos y temperamentales, pero los humanos eran presas fáciles. Con sus mentiras y trucos consiguió dinero para vivir fuera de las alcantarillas, y trabajos temporales para conseguir secretos y trapos sucios que vender al mejor postor o ayudar en misiones de sabotaje a sus compañeras.

De nuevo su labia le permitió unirse a la banda de los Cerrojos. A menudo actúa como diplomático para su manada, utilizando su increíble labia para mantener la lealtad en el Nido de las Ratas Okupas y conseguir favores de otras manadas. Por ahora está contento con su posición, aunque poco a poco está pensando si convertirse en el poder detrás del trono, ya que a la Dra. Alice no le interesa mucho gobernar.

Noah Brown es un hombre moreno de unos treinta años, con cabello castaño y rizado, y ojos negros. En principio no destaca demasiado, y parece alguien perfectamente normal, con un traje normal. Pero en cuanto te sonríe y lo escuchas hablar, todo cambia y te encuentras con una persona encantadora que se presenta como abogado, ejecutivo o lo que haga falta (y suele tener un par de carnets y documentos falsos para demostrarlo). En forma Rodens es una rata gris adulta de pelaje oscuro, que se mueve de una forma graciosa.

Clik-Clak (Rodens, Rondador del Cuchillo, Rango 2): Clik-Clak nació en una camada de ratas en el vertedero de Fresh Kills en Staten Island. La vida era tranquila para él y su familia, con abundante comida y territorio. Sin embargo, poco después de llegar a la edad adulta, unos chicos entraron en el vertedero y se dedicaron a disparar a las ratas por diversión. Clik-Clak estaba sorprendido por las detonaciones y por la forma en que a una de sus hermanas le estalló la cabeza, y después las risas. Por instinto, huyó, dándole vueltas a lo que acababa de presenciar.

La Plaga del Nacimiento le llegó un poco por casualidad, pero cuando desarrolló un pensamiento racional aprendió rápido. Los chicos volvieron para divertirse disparando a las ratas, y Clik-Clak cayó sobre ellos. Después de hartarse de carne y esconder los restos, observó los extraños objetos que habían caído en sus manos.

Clik-Clak se ha convertido en un aficionado a las armas de fuego, y la verdad es que es un francotirador bastante bueno. Ha aprendido a disparar de manera en gran parte autodidacta, pero también ha aprendido a leer y escribir y a manejar ordenadores para obtener información para su hobby. Se unió a las Ratas Okupas simplemente porque le ofrecieron oportunidades de aprender, y ha demostrado su talento, eliminando enemigos a más de cien metros. Cuando se formó la manada de los Cerrojos, fue uno de los primeros reclutas.

Clik-Clak es un macho joven de rata gris, de pelaje oscuro con el vientre más pálido. En forma Homínida, es un joven alto de piel oscura, de porte serio, cabello corto y rizado, y que suele vestir con ropas de camuflaje o simplemente para no llamar la atención dependiendo de donde se mueva. Su refugio personal está lleno de armas que ha ido coleccionando. Es muy callado, y sólo habla lo necesario, y la verdad es que más allá de las armas no tiene mucha conversación.

La Horda de los Túneles

Aunque se consideran los herederos del Rey de la Gran Manzana, la verdad es que el Nido de la Horda de los Túneles es relativamente reciente. Desde la llegada del Silencio y la desaparición de la corte del Rey Jack, varias manadas de Ratkin han tratado de reclamar su legado, con mejor o peor suerte. Entre las criaturas sobrenaturales que habitan en los túneles de Nueva York, y la propia competencia entre las bandas Ratkin que se aventuran en el subsuelo, no lo han tenido nada fácil.

La Horda de los Túneles se formó en 1991, cuando una manada de Ratkin se apoderó del territorio en torno a Segdwick Avenue, en el barrio del Bronx. A partir de entonces, mediante una mezcla de fuerza y diplomacia comenzaron su expansión, y de la superficie comenzaron a explorar el subsuelo. Sin embargo, la corte Ratkin todavía se reúne en la vieja estación, donde se instalaron por primera vez, un complejo de trenes oxidados, paredes cubiertas de marcas de garras, y un trono hecho de cráneos.

Actualmente son la facción Ratkin más numerosa bajo las calles de Nueva York, aunque todavía no han conseguido imponerse sobre otras bandas de ratas que viven bajo la superficie, y que se dedican a sobrevivir o a buscar fortuna al margen de cualquier autoridad.

La Horda de los Túneles es el Nido más militarizado de los Ratkin de Nueva York, aunque se trata de un ejército bastante informal, en el mejor de los casos. Aún así, son una fuerza temible. No suelen enfrentarse a otros Nidos como las Sombras en el Tejado o las Ratas Okupas, prefiriendo invertir sus energías en las alcantarillas y túneles, convirtiéndolos en su territorio, aprovechando que sus rivales prefieren no adentrarse demasiado en el subsuelo, por miedo a despertar los fantasmas del pasado y el Silencio.

El líder actual de la Horda de los Túneles es Segdwick, un poderoso señor de la guerra. Varios de sus seguidores lo llaman Rey, pero él ha dejado muy claro que no quiere ese título hasta que en verdad sostenga la corona de la Gran Manzana en sus manos.

Segdwick, “El rey sin corona”

Nacido en un túnel de servicio entre las estaciones 167th St. Y 170th St., en un nido de ratas grises construido en medio de varios desechos tóxicos, sólo él sobrevivió entre sus cinco hermanos...porque los devoró para sobrevivir. Los venenos de los humanos mataron a su madre, pero él consiguió resistir y salir de aquel hogar envenenado. Escualido y débil, vagó por las alcantarillas, tratando de recuperar fuerzas, y evitando a las demás ratas, que tras un par de encontronazos le dejaron bien claro que no lo querían allí.

La Plaga del Nacimiento fue una bendición. Creía que en esa ocasión iba a morir, pero una vez más, contra todo pronóstico sobrevivió. Lo primero que vieron sus ojos fue un letrero verde y blanco donde se leía “SEDGWICK AVENUE”. Todavía no sabía leer, pero terminaría adoptando el nombre de su recién encontrado hogar como el suyo propio.

En principio se unió a una manada de Ratkin, y se convirtió en el Canijo, pero observó, y aprendió, y cuando llegó el momento, golpeó a su líder y lo venció. Sus compañeros se sorprendieron y callaron. Pero desde entonces comenzó una carrera en ascenso, luchando contra otras manadas, reclutando nuevos miembros y llegando hasta donde se encuentra hoy. El lugar donde cambió por primera vez, la Sedgwick Avenue, es su hogar, por el momento.

En sus incursiones en el subsuelo para conquistar territorios y dejar bien claro a otros Ratkin quien manda, también ha encontrado viejas reliquias de las ratas, que le han ayudado a incrementar su poder. Sus Videntes de la Sombra han invocado espíritus guerreros de rata a su ejército. Y ha luchado ocasionalmente contra las Sanguijuelas y los Garou, delimitando dónde se encuentran los límites de lo que considera sus dominios.

A largo plazo, Sedgwick planea reclamar el legendario Gran Túnel de la Rata y coronarse Rey, pero por ahora, a pesar de su agresividad, actúa con cuidado, utilizando un guante de seda y otro de hierro. Es consciente de que hay Ratkin que se han unido a él porque respetan su poder, por lo que equilibra diplomacia y mano dura con gran habilidad. Le gustaría unir bajo su mando a las Sombras en el Tejado y a las Ratas Okupas, y aunque por ahora acepta los acuerdos previos, su Nido se está extendiendo cada vez más por el subsuelo de Nueva York, convirtiéndose en el más numeroso y mejor armado. No cree que tenga que declarar la guerra a sus rivales. Cuando llegue el momento, tendrán que aceptar los hechos consumados o morir.

Segdwick es un macho de rata gris pequeño, pero bastante agresivo, de pelaje oscuro y un largo hocico. En su forma Homínida es un hombre de piel oscura, pequeño y musculoso, con el cabello cortado corto, que normalmente lleva gafas oscuras, pues le disgustan las luces brillantes. Viste con ropa práctica, y cuando quiere impresionar a quienes se presentan ante su trono se viste de negro con cadenas y joyas de oro para impresionar. Bajo el trono esconde un klaive que robó hace tiempo a los hombres lobo.

Raza: Rodens

Auspicio: Guerrero

Rango: 4

Atributos: Fuerza (Presa) 5, Destreza (Saltar) 5, Resistencia (Venenos) 4, Carisma 3, Manipulación (Largo Plazo) 5, Apariencia 1, Percepción (Alerta) 4, Inteligencia 3, Astucia (Anticiparse) 4

Talentos: Alerta (Ruidos) 4, Atletismo 3, Callejeo (Túneles) 4, Instinto Primario (Olores) 5, Intimidación (Miradas) 4, Pelea (Derribos) 5, Subterfugio 3, Armas C.C. (Cuchillas) 4, Conducir 2, Liderazgo 3, Sigilo (Acechar) 4, Supervivencia (Urbana) 4, Tecnología 2, Enigmas 2, Investigación 2, Política 3, Rituales 3

Trasfondos: Colonia 4, Contactos 4, Fetiche 5, Recursos 3, Ritos 3

Dones: (1) Arrojar Sombra, Dientes Cortantes, Manto de Sombras, Resistir Toxina, Supervivencia; (2) Caos

Reptante, Espíritu de la Refriega, Instinto, Maldición del Odio; (3) Improvisación, Por la Espalda, Remodelar Objeto; (4) Consciencia Sobrenatural, Mente de la Horda
Rabia 7, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 8

Mano en la Oscuridad

Mano en la Oscuridad es la manada personal de Sedgwick, y ha sido reclutada personalmente por él. Todos sus miembros han pasado una serie de pruebas de lealtad antes de ser reclutados, ya sea demostrando su valor o talentos especiales. Al menos tres de ellos se encuentran siempre en compañía de Sedgwick, pero otros son enviados en misiones personales o representando a su líder.

La manada tiene su base de operaciones en la estación abandonada de Sedgwick Avenue, pero conoce muy bien los túneles que parten de ella, e incluso han construido pasajes secretos. Sedgwick también ha colocado varias trampas que sólo sus subordinados conocen, y aún así, también dispone de varios espíritus rata que las activarán a la mínima señal de traición.

La paranoia de Sedgwick está justificada. Todavía quedan muchos Ratkin que no reconocen su autoridad en el subsuelo de Nueva York, y que de buena gana le arrebatarían el poder que ha conquistado a la menor oportunidad. La Mano en la Oscuridad son los únicos en que realmente confía, aunque la carga del liderazgo no es fácil de sobrellevar.

Hanta (Señora de la Plaga, Metis, Rango 4): Hantavirus nació en un Nido oculto en Wisconsin, bajo un puente. Hija de dos Ratkin, los únicos supervivientes de su banda tras una incursión contra un laboratorio donde realizaban pruebas en ratas para elaborar nuevos venenos. Su madre murió al dar a luz y los Ratkin de Wisconsin la criaron como “La niña de la tos” hasta que sobrevivió a la Plaga del Nacimiento y se convirtió en una Ratkin. Desde que era pequeña mostró una empatía inusual para una Ratkin, curando a ratas callejeras y en ocasiones a mendigos enfermos. Pero su don innato de invocar y crear enfermedades la aterrorizaba. A los quince años, liberó accidentalmente una plaga en un refugio de sin techo donde se encontraban varios Parientes. Horrorizada, huyó a Nueva York, uniéndose a varias manadas en busca de protección.

Aunque no deja de ser una Señora de la Plaga, Hanta considera que la enfermedad la elige a ella, y no al revés. Es bastante sabia y prudente, y prefiere permanecer en un discreto segundo plano. Fue toda una sorpresa para ella que Sedgwick la eligiera para formar parte de su manada, y aunque con reparos, ha terminado aceptando, y poniendo sus dones y conocimiento sobre el Wyrn a su disposición. No obstante, teme que su líder esté arriesgando demasiado, y cree que poco a poco la Horda de los Túneles se está acercando a lo que desencadenó el terrible Silencio.

Hanta aparenta ser una delgada mujer de unos treinta años, de piel oscura y algo enfermiza, y rasgos huesudos. Sus labios están manchados de sangre oscura y tose con frecuencia, ya que su deformación Metis la ha dejado con unos pulmones debilitados. Tiene largo pelo negro y rizado, y siempre da la sensación de estar mareada. Viste con harapos simplemente para cubrir su cuerpo huesudo. En forma Rodens es una hembra de rata negra, de pelaje deslustrado, y portadora del hantavirus.

Cortarraíles (Corretúneles, Rodens, Rango 3): Nacido en una camada de ratas entre las ruinas abandonadas de la antigua estación elevada de Sedgwick Avenue, Cortarraíles fue reclutado por el propio Sedgwick, quien lo infectó con la Plaga de Nacimiento hace años. Con su inteligencia humana ha demostrado ser un tramposo nato, detectando engaños y trampas, y llevando a los enemigos de su manada a la perdición preparando astutas emboscadas. Y cuando todo lo demás falla, es un experto apuñalando a traición.

A Cortarraíles le gusta viajar en metro, y es el que mejor conoce el sistema de túneles de su manada. Se ganó su nombre tras provocar un descarrilamiento que se llevó por delante a tres hombres lobo que estaban persiguiendo a la Mano en la Oscuridad. También se ganó una buena cicatriz de guerra, al escapar por poco de un tercer raíl electrificado.

Cortarraíles pasa mucho tiempo fuera de la corte de Sedgwick, yendo y viniendo con información, o transmitiendo mensajes de su líder. Se muestra muy leal hacia él, ya que lo considera una especie de figura paterna.

Cortarraíles es un macho adulto de rata de alcantarilla, de pelaje pardo sucio. El lado izquierdo de su cabeza muestra una larga quemadura rosada, que se ve en su forma Homínida, un hombre alto y delgado de unos treinta años, de ojos grandes y negros, piel morena, y cabello liso y grasiento. Tiene una sonrisa inquietante y habla poco, y suele vestir con la ropa que roba a los trabajadores de mantenimiento, aunque le gusta especialmente un gorro de lana de color naranja que lleva desde hace años.

Pastora-de-Dientes (Vidente de la Sombra, Rodens, Rango 3): Pastora nació en una camada de ratas que infestaban las alcantarillas del Bronx. Desde que era pequeña, sin saberlo, atraía la atención de los espíritus de Rata, pero no fue hasta que superó la Plaga del Nacimiento y renació como Vidente de la Sombra, que pudo verlos. Desde entonces no sólo se ha dedicado a criar ratas mundanas, sino que también ha convocado una manada de espíritus que la acompañan a todas partes.

Sedgwick reclutó a Pastora-de-Dientes en su manada, y ahora cría ratas en su Nido, y también envía a sus espíritus a recopilar información. No consigue tanta como quisiera sobre los túneles de Nueva York, más que nada porque existen lugares a los que ni siquiera los espíritus se atreven a ir, y donde además se enfrentan a sus propios peligros.

Pastora es una joven hembra de rata gris, con pelaje claro. En su forma Homínida parece una vagabunda que utiliza largos abrigo con bolsillos amplios, donde suele sacar de paseo a sus protegidas, ¡y en ocasiones lleva hasta una camada! Tiene rasgos orientales, con cabello liso y negro, y pequeños ojos negros. Normalmente tiene un ánimo maternal y optimista, pero también tiene un par de trucos para cuando las cosas se ponen feas.

Sombra Fantasma (Rodens, Corretúneles, Rango 2): Nacido en una camada de ratas en la oscuridad absoluta de un túnel olvidado que conectaba Sedgwick Avenue con la Hudson Line, y nunca vio la luz hasta su Primer Cambio,

después de sobrevivir a la Plaga del Nacimiento. Su pelaje blanco era un inconveniente, pero aprendió a utilizar la oscuridad y las sombras en su provecho, moviéndose con más discreción que ratas mejor adaptadas a la vida en los túneles. Volverse invisible se convirtió en su obsesión para él, y se convirtió en un espía muy bueno, proporcionando información a varias manadas y Nidos.

Trabajó para Sedgwick en varias ocasiones, hasta que éste decidió que era mejor tenerlo en nómina permanente y lo invitó a unirse a su manada. En aquel momento se sentía un poco intimidado por el jefe Ratkin, pero no resultó decepcionado. En secreto también se ha enamorado de Pastora-de-Dientes, lo que ha contribuido a endulzar el trato. De todas maneras, Sedgwick le sigue dando miedo, y aunque cree que se está volviendo paranoico, le mantiene su lealtad...por ahora.

Sombra Fantasma espía para la Mano en la Oscuridad, y aparte de esconderse también ha aprendido a disfrazarse entre los vagabundos y sin techo, y a veces también utiliza un espíritu o dos que llegan hasta donde él no puede.

Sombra es un macho de rata gris. Es un ejemplar leucocítico, lo que significa que no es albino, a pesar de su pelaje blanco, que normalmente se encuentra sucio por arrastrarse por las alcantarillas. En forma Homínida es un joven vagabundo delgado de unos veinte años, pálido, con ojos azules y cabello rubio y sucio. Tiene una expresión continua de sorpresa y preocupación, y cuando se encuentra a solas con Pastora-de-Dientes suele mostrarse algo nervioso.

Roeyrompe (Rodens, Guerrero, Rango 2): Nació en una camada de ratas en un nido oculto bajo 167th Street, y creció en la abundancia de un montón de comida podrida debido a una huelga de restaurantes. Él y sus hermanos fueron infectados por la Plaga del Nacimiento, pero sólo él y otros dos sobrevivieron. Siguieron atiborrándose de comida italiana desechada hasta que una pareja hombres lobo Roehuesos intentaron arrebatarles el territorio. En la pelea que siguió, sólo Roeyrompe consiguió sobrevivir.

Su hazaña atrajo la atención de otros Ratkin, y pronto encontró una nueva manada. No fue Canijo mucho tiempo. Antes bien, su agresividad le convirtió en un ariete contra cualquier amenaza. Cuando Sedgwick perdió a uno de sus Guerreros, decidió reclutar al joven Roeyrompe.

Desde que se unió a la Mano en la Oscuridad, Roeyrompe ha sido templado en un guerrero más perfeccionista, aunque cuando se ve acorralado, se convierte en un remolino de dientes y garras. Su jefe insiste en que tiene que aprender a luchar en lugar de lanzarse a lo loco, y parece que despacio, lo está consiguiendo.

Roeyrompe es un joven macho de rata gris, grande y robusto de pelaje negro mate. En forma Homínida es un hombre de unos veinte años, grande y musculoso, de piel morena, con cabello negro. Suele vestir como un vagabundo, aunque le gusta mostrar sus músculos para intimidar con alguna proeza de fuerza.

Los otros

Por mucho que les gustaría a los Ratkin de Nueva York, no se encuentran solos en el Mundo de Tinieblas. La conquista del subsuelo, aunque es vista por muchas ratas como un sueño inalcanzable, se ve entorpecida por la presencia de varias facciones y comunidades sobrenaturales. En ocasiones se forjan alianzas, temporales en el mejor de los casos, y más a menudo, hay rencillas y escaramuzas, que con suficiente tiempo pueden degenerar en batallas o incluso guerras que duran semanas, meses, e incluso años, pero por lo general terminan en tensas treguas o paces cuando los involucrados se dan cuenta de que están desperdiciando recursos o corren la amenaza de que un tercero en discordia se aproveche de su debilidad.

Cambiaformas: Los hombres lobo son numerosos en Nueva York, disponiendo del poderoso Clan del Prado. Como es habitual, los Roehuesos son la tribu que se relaciona con más frecuencia con los Hijos de Rata, pero sólo las Ratas Okupas mantienen relaciones habituales con ellos, y a menudo hacen de mediadores en las disputas entre lobos y ratas. La Horda de los Túneles ha entrado en ocasiones en conflicto con los Danzantes de la Espiral Negra, procurando mantenerlos lejos de sus territorios, pero nunca se les ocurriría hacer causa común con otros Garou para enfrentarlos.

En los últimos años las Sombras en el Tejado también han establecido contacto con los Corax, los cuervos de Nueva York, intercambiando información y ocasionales inquietudes artísticas. Normalmente procuran advertirse unos a otros en caso de peligro, pero no han conseguido establecer una relación de confianza.

Fantasmas: Los lugares abandonados y con fama de malditos suelen atraer a los Ratkin como potenciales criaderos donde establecerse. Sin embargo, las sombras de sus antiguos habitantes suelen inquietarles lo suficiente como para mantener alejadas a las ratas. Hay quienes dicen que en las profundidades de las alcantarillas hay un “infierno” de fantasmas aullantes y que constantemente se lamentan de dolor. Algunos aventuran que pueden ser las víctimas del Silencio.

Hechiceros: Los Ratkin no saben mucho de los hechiceros, aunque las Ratas Okupas han detectado entre la población sin techo algunos “brujos” y gente que es capaz de hacer un par de “trucos,” pero por lo general consideran que están locos como para tratar de establecer un contacto prolongado.

Trasgos: Se dice que en un lugar de las alcantarillas hay un lugar fabuloso que hace tiempo que construyeron los trasgos de Nueva York, una maravilla mecánica llena de metales preciosos y máquinas maravillosas. Según la leyenda, el Rey Jack recibía tributo de los trasgos, pero la relación con las ratas se rompió tras su desaparición. A día de hoy, la mayoría de los Ratkin siguen creyendo que se trata de una leyenda, aunque un par de locos Munchmausen afirman que si se atraviesa un laberinto lleno de trampas, acertijos y peligros, se podrá llegar hasta las puertas de la ciudad de los trasgos.

Vampiros: Las Sanguijuelas son posiblemente los rivales más perniciosos de los Ratkin por el dominio del subsuelo, compitiendo con ellos desde hace siglos. Cuando las ratas desaparecieron, las Sanguijuelas ocuparon su lugar, y se han enquistado de tal manera, que los Ratkin no han conseguido desalojarlos.

Los Nosferatu son el clan de vampiros que domina las alcantarillas de Nueva York, apartados de sus congéneres y dedicándose a comerciar con información. Aunque en ocasiones las ratas les compran lo que saben e incluso trabajan para ellos, no suelen hacerlo a menudo. Por ahora son demasiado numerosos y poderosos como para hacerles frente, pero la Horda de los Túneles considera que son un enemigo a batir a largo plazo, cuando consigan unir a todos los Ratkin.

Dones Ratkin

A continuación se muestran los Dones que utilizan los Ratkin descritos en este suplemento, excepto los que aparecen en el manual básico de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Los siguientes Dones aparecen en el **Libro de Raza Cambiante: Ratkin**. Siéntete libre de utilizar los Dones Ratkin que aparecen en otros suplementos o diseñar los tuyos propios para completar los personajes.

Alijo Oculto (Nivel Uno): Normalmente los Ratkin no suelen tener muchas posesiones personales. Muchos prefieren guardar todo lo que tienen en una mochila, un maletín, o incluso en sus bolsillos. Cuando necesitan ocultar estos objetos mundanos, algunos prefieren cruzar de lado por un momento, y encontrar un pequeño escondrijo donde ocultar sus cosas.

El escondrijo podría consistir en un pequeño túnel Umbral, la madriguera protegida por un espíritu Rata, o simplemente un espacio entre el mundo espiritual y el mundo físico. Los espíritus de Rata enseñan este Don, pero sólo si pueden compartir una parte del alijo del Ratkin de vez en cuando; pueden exigir un pequeño “pago” por tu primer Alijo Oculto.

Sistema: Tira tu Gnosis permanente; la dificultad es la Celosía local. Si tienes éxito, has encontrado un lugar ingenioso para ocultar un objeto más pequeño que una mochila. El número de éxitos sugiere el número de días que puedes mantenerlo seguro. Si dejas pasar demasiado tiempo, tus cosas pueden ser birladas por un espíritu de Kaos, calcificadas por un espíritu de Tejedora, o corrompidas por una Perdición.

Equilibrio Absoluto (Nivel Uno): Las ratas tienen un sentido del equilibrio increíble; pueden caminar por las cuerdas de la ropa, las amarras de los barcos, y por alféizares estrechos con sorprendente agilidad. Un Ratkin Rodens que utilice Equilibrio Absoluto puede mantener sus pies sobre cualquier superficie sólida, incluyendo hielo, la ribera resbaladiza de un río, una superficie aceitosa o la nieve recién caída. Y lo mejor de todo: la rata no deja huellas.

Sistema: Tira Destreza + Atletismo, dificultad 6; superficies especialmente traicioneras pueden incrementar la dificultad a 7 u 8. Si resulta necesario escalar, el nivel todavía depende de la tirada de Destreza + Atletismo, pero el Ratkin no puede soltarse durante la duración de la escena. Si el acto es algo que una rata podría hacer normalmente, no se necesita tirada. Esto se aplica, aunque el Ratkin se encuentre en forma de Homínido o Crinos. Por supuesto, el Narrador tiene la última palabra sobre si determinados actos de equilibrio simplemente son imposibles.

Sentir la Tejedora (Nivel Uno): Cualquier buen Ratkin sabe cómo ocultarse en medio de la civilización humana. Este Don ayuda al hombre rata a encontrar espíritus de la Tejedora de todo tipo. El espíritu debe encontrarse dentro de su alcance sensorial, y cada uno tiene sus propios sonidos y olores distintivos. Esta percepción puede variar de una rata a otra, así que un Vidente de la Sombra puede desarrollar su propio tipo de descripciones de espíritus. Los Videntes de la Sombra que sienten que un lugar está dominado (o “calcificado”) por la Tejedora pueden llamar a su manada para cortar unas pocas telarañas.

Sistema: Este Don requiere una tirada de Percepción + Ocultismo. La dificultad depende en función de la fuerza y el Poder del espíritu. Por ejemplo, sentir un Gaflino de la Tejedora es dificultad 6; un Yaglino es dificultad 7. Cuantos más éxitos se obtengan en la tirada, más información se recibe del espíritu, incluyendo posiblemente una medida de su Poder y los Hechizos que posee. Los Ingenieros Ratkin muestran cierta calcificación cuando se utiliza este Don sobre ellos.

Bolsillos Profundos (Nivel Dos): ¿No puedes llevar suficientes cosas? Este Don te permite almacenar miles de pequeños objetos en tus bolsillos, muchos más de lo normal. Este Don lo enseña un espíritu de Rata Cambalachera.

Sistema: Gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Enigmas. Cada éxito te permite esconder un objeto pequeño adicional (no más grande que tu mano) dentro de un bolsillo. Si te registran, ninguno de estos objetos adicionales aparecerá, pero si pierdes tu ropa o tu bolso, no podrás recuperar los objetos que ocultaste. Cada vez que sacas un objeto, tienes que volver a utilizar el Don para ocultarlo. Si necesitas recuperar de inmediato un objeto de tus Bolsillos Profundos, gasta un punto de Rabia y aparecerá.

Corretear (Nivel Dos): Esta habilidad hace que un Ratkin Rodens que huye sea mucho más difícil de golpear.

Sistema: En el turno que decidas comenzar a Corretear, gasta un punto de Gnosis. Para utilizar el Don, la rata debe esquivar constantemente durante el combate; es decir, reservar toda la reserva de dados para esquivar. Si lo hace, la dificultad para esquivar es 4, al margen de la cobertura disponible. El Don dura mientras sigas esquivando, durante todo el combate.

Gastar más puntos de Rabia permite acciones adicionales cada turno, pero también deben utilizarse para esquivar. Como es normal, cada atacante adicional que intente golpear al Ratkin en un turno incrementa la dificultad de esquivar en +1 (a menos que gastes un punto de Rabia por cada esquivada adicional). No puede utilizarse conjuntamente con el Don: Evasión.

Fisgón (Nivel Dos): Tienes talento para conseguir secretos. Mientras puedas ver la cara de alguien, le puedes leer los labios. Mientras alguien esté dentro de tu campo de visión, puedes oírlo hablar, aunque esté susurrando. Este Don lo enseña un Cuervo de la Tormenta, un Gaflino del Abuelo Trueno.

Sistema: Tira Percepción + Alerta (dificultad 4), siempre que se presenten las situaciones descritas. La cantidad

de información conseguida depende del número de éxitos; con cinco éxitos puedes conseguir suficiente información empática o contexto no pronunciado. Si la tirada falla, puedes gastar un punto de Gnosis para que un espíritu de Rata te consiga un poco de información.

Puentear (Nivel Dos): Puedes manipular el sistema eléctrico de cualquier vehículo y encender el motor. Con un poco más de trabajo, puedes vincular un espíritu de Electricidad a una llave, creando una “llave espiritual” que cualquier Ratkin puede utilizar. A algunos Corretúneles les gusta viajar con estilo, utilizando y descartando coches por el camino.

Sistema: Gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Reparaciones; los Corretúneles tienen una dificultad de 8 en esta tirada, mientras que los Ingenieros Ratkin tienen una dificultad de 6. Un éxito basta para encender el motor. Entonces puedes fabricar una llave espiritual vinculando una llave con el sistema eléctrico del coche e introduciendo un espíritu elemental de electricidad en su interior. Haz una tirada con tu Gnosis temporal con la dificultad de la Celosía local; el número de éxitos determina cuánto durará la llave. Cada éxito garantiza que la llave durará un día hasta que el espíritu escape. Sólo los Ratkin pueden utilizar esta llave espiritual.

Ratonera (Nivel Dos): Cuando son acorraladas y se encuentran en desventaja, las ratas tienen estallidos de ingenio. Este rasgo es muy común entre los Ingenieros, sus parientes sobrenaturales con inclinaciones mecánicas. Con este Don el Ratkin puede imaginarse una forma de preparar una trampa con casi cualquier cosa que tenga a mano. Primero, debe buscar algo que cause daño. Y entonces, como MacGyver, lo convierte en una trampa de increíble ingenio.

Sistema: La tirada de dados es sencilla; la parte creativa de la tirada es lo que requiere algo de esfuerzo. El Ingeniero debe gastar un punto de Gnosis y tirar Inteligencia + Reparaciones. Debes explicar cómo funciona el dispositivo; la dificultad depende de la credibilidad de tu explicación. Muchos jugadores afirman conocer “química de cocina” y trampas caseras, pero este Don depende de tu habilidad para imaginar ideas con lo que tienes a mano.

Sólo los materiales que estén cerca del Ratkin se pueden incorporar a la Ratonera; este Don no se puede utilizar en conjunto con el Don: Rebuscar. La dificultad base es de 5, pero puede llegar hasta 10 si resulta obvio que estás desbarrando. Por ejemplo, si expones una explicación decente de cómo una bombilla podría explotar bajo ciertas condiciones en un salón, la dificultad sería 6. Si estás dentro de una librería y comienzas a exagerar hablando de cómo podrías matar a alguien con papel cortante, un ventilador eléctrico y zumo de limón, ese intento patético se merece un 9 o un 10. Un Ingeniero puede construir una Ratonera en medio de la presión de un combate. Le lleva dos turnos, pero la dificultad básica comienza siendo 8.

Cuando está completada, la trampa causa un daño igual a la Astucia del Ratkin, más un dado adicional por cada éxito. El daño no es agravado, a menos que utilices algo que obviamente lo cause (fuego, ácido y similares). Es un objeto de un ataque —¡puf! y se deshace. La víctima debería poder realizar una tirada de Percepción + Alerta para detectar la trampa, o una tirada de Destreza + Esquivar para evitar sus efectos, lo que sea más elevado.

Tocar a los Espíritus (Nivel Dos): En las filosofías animistas, todos los objetos tienen algo de esencia espiritual. Mediante este Don, un Vidente de la Sombra puede hablar con estos espíritus inanimados, aprendiendo dónde han estado los objetos físicos y para qué han sido usados. Los psíquicos lo llaman “Psicometría”. A los Rondadores del Cuchillo no les importa cómo se llama...se limitan a llamar a los Videntes de la Sombra para que lo hagan.

Sistema: Gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Empatía. Cada éxito te permite mirar hacia atrás un día, sentirel lugar donde ha estado el objeto y quién lo ha utilizado.

Improvisación (Nivel Tres): Cualquier cosa se puede convertir en un arma letal en tus manos. Todos los Ratkin son servidores del caos; en combate, un Guerrero con este Don es un loco peligroso e impredecible.

Sistema: Gasta un punto de Gnosis y nombra un tipo de objeto que se encuentre cerca de tu personaje en combate. Entonces puedes utilizar uno de esos objetos como arma durante el resto de la escena. Sin embargo, cada vez que utilices este Don debes nombrar un tipo diferente de objeto. Como siempre, el Narrador puede vetar tu elección si es demasiado implausible. Por ejemplo, la primera vez que luches en una cafetería puedes decidir luchar con “platos”, mientras que en la siguiente ocasión puedes elegir “cuchillos de cocina”, “café caliente” o “cubos de basura.” Además, puedes describir gráficamente cualquier ataque que hagas, y describir un ataque diferente en cada ocasión. Utilizar el arma requiere una tirada de Destreza + Armas C.C.; la dificultad comienza siendo 6 al principio del combate. Cada ataque debe ser distinto a los anteriores. Por ejemplo, si eliges “platos” podrías romper un plato en la cabeza de alguien el primer turno, tirar un plato por el suelo y hacer tropezar a alguien en el segundo turno, y romper un plato en pedazos afilados utilizados para apuñalar en el tercer turno. Cada ataque debe ser distinto. El Narrador aprueba o rechaza cada ataque.

Dependiendo de lo ingenioso que sea tu ataque, la dificultad de tu siguiente tirada tiene una dificultad de -1 o +1. La tirada de daño comienza siendo igual a tu Rabia permanente; que también se incrementa o se reduce en 1 en función de tu ingenio. Si el Narrador está impresionado y aprueba tu ataque, la tirada del siguiente ataque puede reducir su dificultad en -1 e incrementar su daño en +1. Si al Narrador no le emociona y rechaza el ataque, en el siguiente ataque la dificultad se incrementa en +1 y el daño se reduce en 1.

Opcionalmente, el Narrador puede pedirle a todo el mundo que esté en la mesa o contemple el juego que apruebe o rechace y utilice el criterio del público. Créeme, si el Narrador y el jugador son ingeniosos, pueden atraer a una multitud.

Invocar Electricidad (Nivel Tres):Mucho más eficaz que un Rito de Atadura genérico, este Don invoca a un elemental de electricidad y lo vincula a dispositivos eléctricos durante un breve tiempo. Hasta los dispositivos rotos pueden funcionar con unos pocos cambios ingeniosos.

Sistema: Tira Gnosis con la dificultad de la Celosía local. Debes estar cerca de una fuente de electricidad, lo que no es muy difícil en una ciudad humana. Con cuatro éxitos, has invocado al espíritu. Vincularlo en una batería o en un dispositivo eléctrico requiere una tirada enfrentada de Gnosis contra la Gnosis del espíritu; si tienes éxito, queda vinculado, y continuará proporcionando energía durante una semana por éxito. Cinco éxitos lo vinculan durante un año

entero; después de ese período, caduca la garantía espiritual.

Por la Espalda (Nivel Tres): El Ratkin puede desaparecer en la Umbral y reaparecer al instante detrás de su oponente. Entonces el hombre rata ataca a su víctima por detrás, aprovechando el beneficio de la sorpresa. Los Rondadores del Cuchillo no tienen escrúpulos a la hora de utilizar este Don para cumplir un contrato.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada, pero el personaje debe gastar un punto de Gnosis y un punto de Rabia. Este “salto” Umbral puede ser de hasta 16 m, mientras el objetivo se encuentre dentro del campo de visión del hombre rata. Si el Ratkin decide atacar de inmediato, el ataque reduce su dificultad en -2; la dificultad no puede reducirse por debajo de 4. Este ataque no puede ser evitado a menos que la víctima esté utilizando Complejo de Persecución, Evasión, Sentir el Peligro, o una habilidad sobrenatural similar.

¡Rayo! (Nivel Tres): Un Ratkin con este Don puede evitar cualquier pelea. Aunque el hombre rata se encuentre completamente rodeado, encontrará una forma de escapar de sus enemigos. Funciona de forma similar al Don: Por la Espalda: el hombre rata “salta” una corta distancia a través de la Umbral hasta un lugar seguro. Un hombre rata que vuelve a la batalla después de esquivar, perderá dos puntos de Renombre de Astucia; un hombre rata que elige la mejor parte del valor sin duda escapará.

Sistema: Gasta un punto de Gnosis. El hombre rata puede saltar a través de la Umbral hasta una distancia de unos 16 m, mientras el destino se encuentre dentro de su campo de visión. Entonces gasta un punto de Rabia; esto le permite al hombre rata utilizar un turno de movimiento para huir de sus enemigos. Detener la Huida del Cobarde no impedirá que el Ratkin salte a través de la Umbral, pero después reducirá la velocidad de huida a la mitad.

Mente de la Horda (Nivel Cuatro): Cuando una horda de ratas ha sido invocada, o si te encuentras en la naturaleza, puedes controlarlas mediante tu fuerza pura de voluntad. No puedes motivarlas para que ataquen a nada que se cruce en su camino (eso requiere el Rito de la Horda), pero puedes dirigir sus movimientos. Este Don también puede utilizarse para invocar más ratas o espíritus de Rata durante lo que reste de escena; extrañamente, lo enseña un espíritu de Rata.

Sistema: El tamaño de la horda que puedes controlar depende de una tirada de Manipulación + Trato con Animales. Gastar un punto de Gnosis y un punto de Fuerza de Voluntad no es un gasto excesivo. El efecto dura un número de horas igual a la Fuerza de Voluntad del Ratkin Rodens.

Éxitos Tamaño de la Horda

- 1 Hasta 13 ratas (ratas normales).
- 2 Hasta 20 ratas.
- 3 Hasta 30 ratas (ratas grandes).
- 4 Hasta 40 ratas.
- 5 Hasta 50 ratas (ratas colosales).

Si el Rodens puede invocar a todas estas ratas en un lugar antes de que el Rito de la Horda sea invocado, la dificultad de la tirada final del ritual se reduce en -2. No puedes invocar más aliados además de los invocados por el Rito de la Horda, pero si quieres puedes atraer a dos ratas adicionales por cada éxito en la tirada inicial.

Mente de los Túneles (Nivel Cuatro): La sangre llama a la sangre. Utilizando este Don, un Ratkin puede establecer un vínculo mental con cualquier otro hombre rata que conozca. La conexión mental es completa: se puede intercambiar conocimiento emocional, intelectual y espiritual. El Ratkin tiene que haber conocido personalmente al otro sujeto en persona por lo menos en una ocasión; “recordarlo” mediante la Memoria de Sangre no es suficiente.

Sistema: Gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Inteligencia + Empatía (dificultad 7). Un éxito te permite comunicarte completamente con el Ratkin elegido. Por cada éxito adicional puedes añadir a otro hombre rata a esta “red psíquica de amigos”. Tú eres el nexo a través del que fluye toda la información de la red, y puedes limitar las sensaciones que cada Ratkin recibe de los demás. Los hombres rata conectados a la “mente de túnel” no pueden obtener información de los otros Ratkin mediante la fuerza.

Ideas para historias

-Un mural aparece en el edificio Chrysler: muestra Central Park en llamas, y una batalla entre lobos blancos, lobos negros, y ratas, muchas ratas. Muchos creen que Grafiti o una de las Sombras en el Tejado es el autor, pero Grafiti no recuerda haberlo pintado. ¿Será en verdad una de las pinturas proféticas del Vidente o una manifestación de intenciones de alguien que quiere atacar a los hombres lobo?

-La ciudad de Nueva York quiere demoler una antigua estación abandonada, pero la Dra. Escher ha convertido sus andenes en la entrada a un Sendero Lunar. Si la demuelen, varios espíritus entrarán furiosos en el mundo físico, causando problemas. Los Ratkin necesitan que alguien intervenga en el ayuntamiento y ayude a paralizar las obras.

-En el nuevo centro comercial han comenzado a desaparecer visitantes. La culpa es de una puerta a un reino umbral que la Dra. Escher abrió por error, conectando con un reino dominado por espíritus de basura. Alice trata de encontrar Ratkin que le ayuden a apaciguar a los espíritus y cerrar el portal.

-En el Lower East Side se está construyendo un edificio de siete plantas. Las Ratas Okupas quieren construir un nuevo Nido, pero los Roehuesos locales creen que está invadiendo su territorio, y los Moradores del Cristal quieren comprarlo. Los Ratkin quieren terminarlo en una fecha determinada para poder abrir un Puente Lunar a un antiguo reino legendario relacionado con las ratas...o eso se dice. ¿Y si el reino ha sido corrompido desde entonces?

-La corporación Pentex ha comprado el solar donde se encuentra la entrada principal al Nido de los personajes. Van a construir un rascacielos llamado Blackrock encima. Los Ratkin del Nido piden ayuda a sus compañeros para llevar

la batalla a Pentex, que desplegará a sus equipos y Fomori para hacer frente a las ratas.