

La ruta de los coyotes

Por Magus iuvens@hotmail.com

La 66 es el camino de un pueblo en fuga, refugiados del polvo y de la tierra menguante, del estruendo de los tractores y la menguante propiedad, de la lenta invasión del desierto hacia el norte, de los vientos retorcidos que aúllan desde Texas, de las inundaciones que no traen riqueza a la tierra y roban la poca riqueza que hay. De todo esto huye el pueblo y llega a la 66 por las carreteras secundarias, por las sendas de las carretas y los caminos rurales llenos de baches. La 66 es la carretera madre, la carretera de la huida.

-John Steinbeck, *Las uvas de la ira*

La Ruta 66

La Ruta 66 de los Estados Unidos o Carretera 66 de los Estados Unidos, fue una de las carreteras originales del Sistema de Carreteras Numeradas. Se estableció el 11 de noviembre de 1926, e iba desde Chicago, Illinois, a través de Misuri, Kansas, Oklahoma, Texas, Nuevo México y Arizona antes de terminar en Santa Mónica, California, cubriendo un total de 3.940 km.

Con el tiempo se ha convertido en un icono de la cultura popular estadounidense, apareciendo en canciones, novelas, películas, y series de televisión. Para muchos simboliza la evasión, la pérdida y la esperanza de un nuevo comienzo. En la novela "Las uvas de la ira" de John Steinbeck, se la llama "Carretera Madre".

En conjunto, la Ruta 66 es un símbolo estadounidense de libertad, viaje, y decadencia: pueblos fantasmas, minas agotadas, moteles cerrados, gasolineras oxidadas y carreteras que se desvían o desaparecen. El Wyrn se alimenta del abandono, la miseria, la contaminación sutil, y la ilusión de progreso que se convierte en ruina.

Antes de la ruta

En 1857 el teniente Edward Fitzgerald Beale, oficial naval al servicio del Cuerpo de Ingenieros Topográficos del Ejército de los Estados Unidos, recibió el orden del Departamento de Guerra de construir un camino para carretas financiado por el gobierno a lo largo del paralelo 35. Sus órdenes secundarias consistían en comprobar la posibilidad del uso de camellos como animales de carga en el desierto del suroeste del país. Este camino de carretas se convirtió en antecedente de la Ruta 66.

Hacia 1913 el camino estaba establecido con tramos pavimentados alternados con tramos de tierra. Esta ruta estaba conectada por otras carreteras: La ruta Lone Star, que pasaba por San Luís en su trayecto de Illinois a Luisiana; y la National Old Trails Road que se dirigía a Los Ángeles a través de San Luís. La idea original de construir una carretera continua entre Chicago y Los Ángeles fue concebida por los empresarios Cyrus Avery y John T. Woodruff en 1925.

Inauguración y popularidad

La designación numérica 66 se asignó a la ruta de Chicago a Los Ángeles el 30 de abril de 1926 en Springfield, Misuri. Aunque oficialmente la ruta se inauguró el 11 de noviembre, no se pavimentaría por completo hasta 1938. Cyrus Avery insistió en que la carretera debería tener un número redondo y al principio propuso el número 60. Tras una serie de debates sobre el trazado y la denominación se decidieron por el número 66., aunque en el mapa de carreteras de 1926 la ruta aparece como US 60.

Tras la creación oficial, Cyrus Avery propuso la creación de la Asociación de la Carretera 66 de los Estados Unidos para promover el asfaltado completo de extremo a extremo y fomentar los viajes por ella. La asociación se fundó oficialmente en Tulsa, Oklahoma, en 1927, y su primer intento de promoción fue el "Bunion Derby," una carrera a pie desde Los Ángeles hasta Nueva York. La publicidad funcionó y el ganador de la carrera fue Andy Hartley Payne, un corredor cherokee de Oklahoma. La asociación se convirtió en portavoz de empresas y negocios a lo largo de la Ruta 66 hasta su disolución en 1976.

El tráfico en la carretera aumentó debido a que era prácticamente llana, lo que la convirtió en una ruta popular para camiones. Durante la Gran Depresión en la década de 1930 muchas familias de agricultores se dirigieron hacia el oeste en busca de trabajo. La Ruta 66 se convirtió en la principal vía de viaje para estas personas, a menudo llamadas "okies" o "arkies." Las comunidades establecidas a lo largo de la carretera recibieron cierto alivio durante este período, pues con el creciente tráfico permitió el auge de negocios familiares como gasolineras, restaurantes y moteles, todos fácilmente accesibles para los automovilistas.

Gran parte de la antigua carretera, como todas las de la época, era de grava o tierra nivelada. Gracias a los esfuerzos de la Asociación de la Carretera 66, en 1938 la Ruta 66 se convirtió en la primera carretera estadounidense completamente pavimentada. Varios tramos eran peligrosos: más de un tramo recibió el nombre de "Bloody 66" y poco a poco se realizaron obras para mejorarlos y eliminar las peores curvas. Un tramo a través de las Montañas Negras, cerca de Oatman, Arizona, se encontraba plagado de curvas cerradas y era el más elevado de la ruta, hasta el punto que muchos viajeros contrataban a lugareños para que los guiaran por la pendiente. Este tramo se mantuvo hasta 1953 y todavía está abierto al tráfico como Carretera de Oatman.

Durante la Segunda Guerra Mundial se produjo una mayor migración hacia el oeste debido al atractivo laboral de las industrias bélicas de California. La Ruta 66 ya era popular y una de las carreteras principales del país, además de

servir para el transporte de equipo militar. Fort Leonard Wood en Misuri se encontraba ubicado cerca de la carretera y se construyó una conexión mejorada a nivel local.

Ya finalizada la guerra, en la década de 1950 la Ruta 66 se convirtió en la principal carretera para los turistas que se dirigían a Los Ángeles. La ruta atravesaba el Desierto Pintado y pasaba cerca del Gran Cañón. El Cráter del Meteorito en Arizona era otra parada popular. Este marcado aumento del turismo a su vez dio lugar a un comercio de todo tipo de atracciones de carretera, incluyendo moteles con forma de tipi, puestos de helados, tiendas de curiosidades indígenas y granjas de reptiles. Las Cavernas de Meramec, cerca de San Luís, comenzaron a anunciarse en graneros, presentándose como “El escondite de Jesse James.” El Gran Texano anunciaba una cena gratuita de bistec de 2 kg a cualquiera que pudiera consumir toda la comida en una hora. También fue marcado por el desarrollo de la comida rápida: Red’s Giant Hamburg en Springfield, Misuri, fue el primer restaurante con servicio para autos, y también se construyó el primer restaurante McDonald’s en San Bernardino, California. Cambios como éstos en el paisaje consolidaron todavía más la reputación de la Ruta 66 como un microcosmos cultural estadounidense conectado por automóvil.

Cambios en el trazado

En 1930, entre las ciudades de Springfield y San Luís, la Ruta 66 fue desviada hacia el este. En 1933 se completó una ruta alternativa más directa desde el oeste de El Reno cruzando un puente de acero sobre el río South Canadian. En 1936 la ruta se extendió desde el centro de Los Ángeles hasta Santa Mónica, terminando en la intersección de los bulevares Olympic y Lincoln. En 1937 se completó una ruta en línea recta desde Santa Rosa a través de Albuquerque hasta Laguna, ahorrando cuatro horas de viaje a través de Nuevo México.

En 1953 la carretera Oatman a través de las Montañas Negras fue completamente desviada por una nueva ruta entre Kingman, Arizona, y Needles, California. Como resultado, en la década de 1960 Oatman había sido prácticamente abandonado como un pueblo fantasma.

En general, desde la década de 1950, a medida que se construían las nuevas autopistas interestatales, algunos tramos de la Ruta 66 fueron abandonados o trasladados. El desplazamiento de la señalización a las nuevas autopistas, se convirtieron en factores que contribuyeron al cierre de muchos negocios, ya que los viajeros ya no podían encontrarlos ni acceder a ellos con facilidad.

Declive

El principal motivo del declive de la Ruta 66 se produjo en 1956 con la firma de la Ley de Carreteras Interestatales por el presidente Dwight D. Eisenhower, que consideraba la construcción de una nueva red de autopistas un componente necesario de un sistema de defensa nacional.

A medida que la ingeniería vial se volvía más sofisticada, los ingenieros buscaban continuamente rutas más directas entre ciudades y pueblos. El aumento del tráfico también introdujo varias modificaciones en la ruta 66 a lo largo de los años, cuando se hicieron necesarias sucesivas ampliaciones, incluyendo circunvalaciones en las principales ciudades.

En algunos casos, como en el estado de Illinois, las nuevas autopistas interestatales no sólo discurrían paralelas a la antigua Ruta 66, sino que también utilizaban partes de la carretera. Los carriles antiguos terminaban abandonados o se convertían en vías de servicio.

Sin embargo, algunos empresarios y funcionarios de las ciudades a lo largo de la ruta se opusieron rotundamente a la construcción de ampliaciones y circunvalaciones, temiendo la pérdida de negocios e ingresos fiscales. En algunos casos, como en Nuevo México en 1963 se promulgaron leyes que prohibían la construcción de circunvalaciones alrededor de las ciudades a petición local. Sin embargo, estas leyes fueron de breve duración debido a las presiones del gobierno central en Washington y la amenaza de perder fondos federales para carreteras. Algunas ciudades como Tucumcari, San Jon, Santa Rosa, Moriarty, Grants y Gallup llegaron a acuerdos para ubicar sus circunvalaciones lo más cerca posible de sus zonas comerciales y facilitar el acceso de viajeros. En otros casos como en Texas, se recurrió a demandas judiciales para retrasar la construcción de nuevas autopistas. La Asociación de la Carretera 66 se convirtió en la voz de quienes temían perder sus negocios.

A finales de la década de 1960 la mayoría de los tramos rurales de la Ruta 66 habían sido sustituidos. En el caso de Nuevo México se construyó la I-40, donde se encontraba un tramo especialmente peligroso conocido como “Carril de la Matanza”, debido a los numerosos accidentes que se producían en él.

Progresivamente, la Ruta 66 fue desmantelada hasta desaparecer en 1985. La ruta fue cubierta por la Interestatal 55 de Chicago a San Luís; la Interestatal 44 de San Luís a Oklahoma City; la Interestatal de Oklahoma City a Barstow; la Interestatal 15 de Barstow a San Bernardino; y la Interestatal 10 de San Bernardino a Santa Mónica.

Después de la clausura de la Ruta 66, algunas secciones de la carretera fueron reconvertidas en circuitos comerciales, carreteras estatales y locales, o caminos privados, o fueron abandonadas por completo. Aunque ya no fue posible recorrer la ruta sin interrupciones de Chicago a Los Ángeles, gran parte de la ruta original siguió siendo transitable, con algunos tramos bien conservados. Algunos estados han mantenido la designación 66 para partes de la carretera.

Renacimiento

Las primeras asociaciones de la Ruta 66 se fundaron en Arizona, Misuri, e Illinois en los primeros años después de su clausura, pronto seguidas en otros estados. Varios tramos conservados fueron declarados “Ruta Histórica Estatal”, manteniendo sus marcadores, o pintando el emblema de la ruta en las carreteras. Los cazadores de recuerdos a menudo

roban marcadores y elementos emblemáticos.

Diversos tramos de la carretera han sido incluidos en el Registro Nacional de Lugares Históricos, o como parte de recorridos turísticos. Muchos grupos de preservación han intentado salvar e incluso declarar monumentos históricos los antiguos moteles y letreros de neón a lo largo de la carretera en algunos estados, ya que muchos sitios de la ruta, como gasolineras, moteles, cafés, puestos comerciales y autocines, se ven amenazados por el abandono y la decadencia de las áreas rurales. El Servicio de Parques Nacionales de los Estados Unidos ha elaborado un itinerario de viaje que describe más de cien lugares históricos, y a medida que su popularidad ha renacido, ha habido demandas de mejorar su señalización y de volver a incluirla en los atlas de carretera.

Coyotes en ruta

Para los Nuwisha, la Ruta 66 nació en 1926 como una herida tejida por la Tejedora con asfalto y números, tratando de imponer sus telarañas y patrones sobre el caos del desierto y las llanuras de los Estados Unidos. Pero Coyote, siempre oportunista, se coló en el momento exacto: mientras los humanos discutían en Springfield, el espíritu susurró una broma al viento y marcó el número 66 con su huella. Desde entonces la Ruta Umbral no es un reflejo limpio: es un río de grava etérea, que se dobla, se bifurca, y se ríe.

Antes de la construcción de la ruta su trazado estaba lleno de senderos salvajes del Kaos, llenos de espíritus nómadas de polvo, espíritus de carretas e incluso los fantasmas de exploradores y colonos perdidos. Estos espíritus eran libres pero frágiles. Cuando la Tejedora comenzó a pavimentar, los Nuwisha respondieron “robando” trozos, introduciendo senderos lunares, y atajos umbrales donde los espíritus de Gaia y del Kaos encontraron refugio. Varios Nuwisha se sorprendieron al ver a los participantes de la “Bunion Derby” e imitaron a los humanos corriendo su propia carrera a través de la Umbra.

Las migraciones de la Gran Depresión marcaron la Umbra, inyectando un torrente de emociones puras: desesperación, rabia, añoranza, mezcladas con esperanza y sueños. En el reflejo espiritual comenzaron a surgir nuevos espíritus, y en 1939 apareció la Madre del Camino, una mujer curtida por el sol y recubierta de polvo, con ojos del color del bronce y olor a neumáticos quemados, que hablaba a través de bandadas de cuervos, lagartos y serpientes del desierto, y charcos de aceite con caras sonrientes.

Pero a pesar de las bromas y trampas de los coyotes, la Tejedora ganó terreno con disciplina y acero. El Wyrn se escurrió sutilmente en los tramos más peligrosos, y los Nuwisha se dedicaron a introducir sabotajes sutiles, camiones que se “perdieron” en la Umbra, y puentes que “desaparecían” al paso de los esbirros del Corruptor, manifestándose como espejismos letales. La Edad de Oro de la Ruta 66 también se convirtió en un campo de batalla espiritual, en el que no sólo participaron los Nuwisha, sino otros cambiaformas. Hombres Lobo de las tribus de Hijos de Gaia, Moradores del Cristal y Roehuesos también fueron visitantes habituales del paisaje Umbral.

Una vez agotado el potencial de la Ruta 66, la Tejedora y sus servidores a través de la Ley de Autopistas Interestatales introdujeron autopistas rectas y sin alma para intentar dejar de lado la vieja carretera. La Madre del Camino se debilitó, y algunos de sus espíritus se refugiaron perezosos y nostálgicos en moteles abandonados, y otros se enfurecieron y fueron corrompidos por el Wyrn. Los Nuwisha tomaron los edificios y lugares fantasma y los convirtieron en refugios.

El resurgir turístico y cultural fue utilizado por los Nuwisha para revitalizar a la Madre del Camino. Todavía hoy, entre los coyotes cambiantes es famoso el Gran Paseo, inspirado en el Bunion Derby: recorren la ruta sin dinero humano, recolectado historias y mentiras a su paso, y conociendo a los espíritus nómadas del camino hasta llegar a los muelles de Santa Mónica. Se dice que una serie de espíritus guardianes se presentan a los viajeros del Gran Paso bajo diferentes disfraces y los ponen a prueba. Quien consigue superarlas todas con éxito se supone que es bendecido por la Madre del Camino.

La Madre del Camino

Tótem de Astucia

Coste de Trasfondo: 6

Descripción: *La Madre del Camino es un espíritu que los Nuwisha ancianos llaman “hija de Coyote”, y que nació del primer golpe de martillo que clavó el número 66 en Springfield y se formó con cada historia, lágrima, y risa de la Ruta 66. Para los Garou es una aliada extraña y peligrosa; para los Nuwisha es familia.*

Quienes siguen a la Madre del Camino forman bandas viajeras que recorren la Ruta 66 y dicen que se enfrenta a la Tejedora en su terreno manteniendo el viejo asfalto roto y lleno de baches, curvas, mentiras y atajos inesperados. Cualquiera que complete el Gran Paseo puede comunicarse con ella al final y pedirle convertirse en su Hijo o incluso adoptarla como Tótem personal.

Rasgos: *+2 dados en Supervivencia (Carreteras) y Callejeo y un punto en Resistencia. Además, la Madre del Camino se manifiesta bajo diversas formas a lo largo de la Ruta 66 para ayudar a sus Hijos en apuros, normalmente respondiendo a sus preguntas a través de la radio del coche, como una extraña autoestopista en una curva que desaparece de repente. Sus respuestas siempre son ciertas, pero nunca directas.*

Prohibición: *Los Hijos de la Madre del Camino nunca pueden tomar el camino más corto ni usar tecnología moderna para orientarse. Deben usar siempre rutas antiguas, carreteras secundarias, o la Ruta 66 histórica.*

Oatman, Arizona

En 1863 John Thomas Moss descubrió oro en las Montañas Negras y registró varias concesiones mineras, una de ellas con su apellido Moss, y otra en honor a Olive Oatman, una joven pionera que fue capturada y esclavizada por los nativos y había sido liberada en 1856. La prosperidad tardó en llegar al enclave, y no fue hasta 1915 que se encontró un rico yacimiento que provocó una de las últimas fiebres de oro y convirtió las minas de Oatman en una de las mayores productoras de oro del oeste de los Estados Unidos.

En 1921 un incendio arrasó muchos edificios, salvo el Hotel Oatman; en 1924 United Eastern Mines, la principal empresa de la ciudad, cerró sus puertas. La apertura de la Ruta 66 permitió mantener la ciudad, pero esa ventaja duró poco, ya que la peligrosidad del tramo a través de la montaña llevó a la construcción de un desvío en 1953. Unos años después, Oatman estaba prácticamente abandonado.

Actualmente el pueblo fantasma sobrevive como una parada nostálgica de la Ruta 66 con un aire del Viejo Oeste, con sus aceras de madera, tiroteos simulados y burros salvajes vagando por las calles, descendientes de las bestias de carga que fueron liberadas cuando se cerraron las minas. El gobierno trata de controlar las manadas mediante el uso de helicópteros.

El Túmulo del Último Paso

Nivel: 2

Tótem: Padre Mulo

Tipo: Curación

Oatman se convirtió en un lugar habitual de paso para los Nuwisha que vigilaban la Ruta 66 desde los inicios de la ruta, y con el tiempo establecieron un pequeño Túmulo en el interior de una antigua mina abandonada en los límites del pueblo. Allí el Padre Mulo se manifiesta como un burro de pelaje polvoriento y ojos que brillan bajo la luna.

El Túmulo disfruta de una bendición particular: los burros de Oatman actúan como ojos y oídos, y si un intruso se acerca demasiado alertarán a los Nuwisha con sus rebuznos, y en algunos casos pueden actuar bloqueando caminos, y en ocasiones provocando desprendimientos.

El espíritu no habla con palabras; enseña a soportar cargas, a seguir adelante, y lecciones de supervivencia. Una pequeña manada errante de Nuwisha vigila habitualmente este Túmulo, pero con frecuencia recibe visitantes coyotes que recorren la Ruta 66.

Los Hijos de la 66

Los Nuwisha han acompañado la Ruta 66 desde su creación y durante su declive, siendo una presencia recurrente a lo largo de su trayecto. En 1979, el viejo Jack “Risa Atronadora” Williams, un veterano hombre coyote reunió a un grupo de humanos y coyotes, Parientes y Nuwisha, que habían crecido en asentamientos y lugares a lo largo de la Ruta 66, y juraron “mantener viva a la Madre del Camino”.

Los Hijos de la 66 se presentan como una banda de nómadas nostálgicos. La mayoría son motoristas, aunque también hay quienes utilizan otros medios de transporte, recorriendo una y otra vez los caminos vinculados a la ruta, vigilando en busca de amenazas y actuando cuando lo consideran necesario. Utilizan motos vintage o personalizadas, evitando las marcas modernas. Visten con ropa gastada, botas vaqueras, y muchos llevan Fetiches y Amuletos. Para orientarse sólo usan mapas de papel o “sienten el camino”, deteniéndose en moteles abandonados donde descansan y se comunican con los espíritus.

En ocasiones también alertan a otros cambiaformas presentes en las cercanías, pero prefieren actuar de forma sigilosa e indirecta, procurando mantener su presencia oculta, aunque varios Garou de las tribus Uktena y Wendigo son amigos y aliados que conocen abiertamente a los Hijos de la 66. Aunque se muestran con menos frecuencia a los Garou de otras tribus, con el tiempo algunos también han conseguido ganarse su confianza.

Actualmente no todos los Nuwisha que habitan en los territorios de la Ruta 66 forman parte de los Hijos, pero la mayoría colaboran con ellos. Otros Nuwisha de otros lugares de Estados Unidos e incluso de otros países, también los visitan y ayudan ocasionalmente, recibiendo sus bendiciones, historias y también enseñanzas. El número de Hijos fluctúa, aunque normalmente son entre 20 y 25 (Parientes y Nuwisha).

Jack “Risa Atronadora” Williams

Rango: 5

Raza: Homínido

Tótem Nuwisha: Cuervo

Jack Williams nació en 1947 en una pequeña comunidad cerca de Tulsa, Oklahoma, en el seno de una familia cherokee-europea. Su tío abuelo había ganado el “Bunion Derby” de 1927. Su madre siempre encontraba una forma de reírse del destino, incluso cuando el mundo parecía derrumbarse. Su padre, un trabajador del petróleo que nunca volvió de un pozo en 1950, le dejó sólo el recuerdo de un hombre terco y un viejo rifle.

En 1967, con apenas 20 años, fue reclutado en el ejército y fue asignado a la 101ª División Aerotransportada donde fue enviado a Vietnam a tomar “La colina de la hamburguesa”. Durante diez días de asaltos bajo lluvia torrencial, barro hasta las rodillas y fuego de ametralladoras, Jack vio cómo sus amigos caían en una batalla inútil.

Pero cuando regresó a casa en 1970 el trauma y las pesadillas lo devoraban por dentro. En 1972, huyendo de

todo, Jack tomó su vieja moto y se lanzó a la Ruta 66. Conducía sin rumbo, de motel en motel, bebiendo en bares donde los veteranos se miraban sin hablar.

Una noche de luna llena, en un tramo desierto cerca de la frontera de Arizona, se detuvo en una gasolinera abandonada. Allí, un autoestopista extraño -un hombre flaco con sombrero de vaquero y ojos que brillaban como monedas de oro- se acercó para pedirle un cigarro. Comenzaron una conversación hablando del tiempo, de la vida, y Jack terminó riéndose por primera vez en años, una risa amarga y rota.

Esa noche, Coyote se le apareció en sueños y le mostró visiones de la carretera, de minas y pueblos fantasma. Sintió como si pisara cristales y finalmente cambió, soltando una risa que hizo temblar el suelo. Se había convertido en uno de los Nuwisha.

Dese entonces Jack ha recorrido la Ruta 66 sin descanso y fundó lo que se convertiría en los Hijos de la 66, un grupo nómada de Nuwisha y sus aliados humanos y coyotes que vigilan las carreteras, sabotean las instalaciones de Pentex, enseñan lecciones duras a los Garou arrogantes, y protegen a los viajeros perdidos. Utiliza su experiencia militar en Vietnam para adiestrar a los jóvenes Nuwisha y Parientes, y su risa resuena como artillería lejana, apartando las dudas y las tristeza y dando fuerza a sus aliados.

Hoy Jack es un hombre anciano, aunque sólo aparenta unos sesenta, curtido por el sol y la intemperie. Cabalga en su vieja Harley “Thunderbird”, una motocicleta personalizada y reparada una y otra vez, con un par de espíritus vinculados, con su chaqueta de cuero llena de parches y un collar de colmillos. Es el líder indiscutible de los Hijos de la 66, un anciano Nuwisha que comparte su sabiduría. Aunque detesta al Wyrn, no se deja consumir por la rabia, sino que la transforma en risa, en lección, en supervivencia, en voluntad para seguir el camino hasta el horizonte. En forma latrati es un viejo coyote de patas largas, pelaje castaño dorado y blanquecino.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 4, Empatía 3, Esquivar 4, Expresión 4, Impulso Primario 4, Intimidación 3, Pelea 4 Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 3, Conducir (Motos) 4, Interpretación 4, Liderazgo 4, Sigilo 4, Supervivencia 4

Conocimientos: Enigmas 4, Investigación 3, Lingüística (cherokee, español, vietnamita) 3, Ocultismo 4, Política 2, Rituales 4

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Fetiche (Harley) 4, Recursos 2

Dones: (1) Abrir Sello, Olor a Hombre, Camuflaje, Carrera del Conejo, Persuasión; (2) Atascar Tecnología, Canción de la Araña, Comandar Espíritu, Distracciones; (3) Arte del Mentiroso, Calmar a la Bestia Salvaje, Pluma de Cuervo; (4) Acto de Desaparición, Alterar Cuerpo, Esquiva Umbral; (5) Deja de Golpear

Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 8

Lena “Fantasma de arena” Yazzie

Rango: 4

Raza: Homínida

Tótem Nuwisha: Loki

Lena Yazzie nació en 1974 en un hogar navajo tradicional cerca de Windock Rock, hija de una madre navajo y un padre crow que trabajaba como camionero a lo largo de la Ruta 66. Su apellido Yazzie, que en diné significa “pequeña”, le vino de su línea materna.

Creció entre la reserva navajo y la carretera: su padre la llevaba en el asiento del copiloto de su camión Peterbilt cuando era niña, enseñándole a leer mapas, a cambiar neumáticos y a no confiar en el “camino fácil.” A los 18 años Lena ya conducía su propio camión, llevando mercancías desde Albuquerque hasta Los Ángeles. Era buena, muy buena, y sus compañeros camioneros la llamaban “Fantasma de Arena” porque aparecía y desaparecía entre las tormentas de polvo del desierto como si la llevara el viento.

Sin embargo, en 1996, durante un viaje nocturno por Arizona algo cambió. Su camión se averió en un tramo desierto cerca de Oatman; mientras esperaba ayuda bajo la luna menguante, sintió un cosquilleo en la piel y una risa lejana en el viento. Coyote se le apareció y la invitó a seguirla. Corrió como coyote por las montañas, y regresó humana al amanecer pero con un nuevo olor.

Lena siguió conduciendo, pero ahora veía cosas nuevas: Perdiciones acechando en los camiones de productos químicos de Endron Oil, espíritus de camioneros muertos en accidentes y tramos de carretera que no estaban en los mapas mundanos. En el año 2005 descubrió un almacén de Pentex que vertía ilegalmente residuos tóxicos en un manantial. Intentó sabotearlo sola, pero fue atrapada. Casi murió de no ser por la oportuna llegada de Jack Williams y los Hijos de la 66, que la ayudaron y le enseñaron que no luchaba sola.

Desde entonces Lena es la mano derecha de Jack: silenciosa, letal, y cargada de humor negro. Ha dejado su camión Peterbilt por una Harley Panhead (un Fetiche de polvo y velocidad que la hace “desaparecer” en nubes de arena). Odia a Pentex con una furia fría, por corromper la tierra y por casi asesinarla, y ve a los Hijos de la 66 como su familia adoptiva.

Lena es una mujer navajo de cerca de cincuenta años, bastante grande, robusta y curtida por el sol y la intemperie. Lleva su largo cabello negro con mechones grises que destacan. Viste con una chaqueta de cuero negro con parches nativos y con vaqueros azules desgastados. También lleva un puñal de plata que es un Fetiche que puede manejar con su

voluntad, sólo “por si acaso” y la suerte se le acaba. En forma latrani es una hembra de coyote de pelaje pardo oscuro con manchas negras en el lomo y los flancos.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 5

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 5, Atletismo 4, Esquivar 5, Impulso Primario 3, Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de Fuego 2, Conducir (Camiones) 4, Sigilo 3, Supervivencia 3 Trato con

Animales 2

Conocimientos: Ciencia 2, Enigmas 3, Investigación 4, Rituales 3, Tecnología 3

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Fetiche 4, Recursos 2

Dones: (1) Carrera de Conejo, Persuasión, Ojo Nublado, Piel de la Serpiente; (2) Don de la Termita, Mirada Sospechosa, Nuevo Rostro; (3) Ahora no lo Ves, Caminar por las Sombras, Duendes; (4) Guarda Espiritual, Piel de Tramposo

Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 8

Tommy “Dientes Rojos” Harlan

Rango: 3

Totém Nuwisha: Ti Malice

Tommy Harlan nació en 1998 en un parque de caravanas cerca de Albuquerque. Su familia se ganaba la vida como podía. Su padre desapareció en la carretera cuando Tommy tenía 8 años (los rumores decían que se fue con una bailarina de striptease de Amarillo, otros que algo lo devoró en un motel). Su madre solía trabajar como camarera en bares que olían a café quemado y desesperación, yendo de un lugar a otro.

Creció robando chicles en las gasolineras, corría con pandillas de moteros adolescentes que fingían ser los Ángeles del Infierno pero sólo eran chicos enfadados y soñaba con escaparse en una moto que no tenía. A los 17 años le rompió la cara al novio de su madre por pegarle, y le arrancó una oreja de un mordisco. El hombre se acobardó y comenzó a tartamudear y a chillar agudo como un cerdo.

Fue entonces cuando Tommy sintió su Primer Cambio: no fue una rabia ciega, sino una risa ante semejante patetismo, que le subió por el estómago y le hizo cosquillas que lo hicieron transformarse por primera vez en un coyote. Corrió toda la noche por los campos, riendo como un loco mientras los perros del vecindario aullaban confundidos. Al amanecer, regresó humano, desnudo y manchado de tierra, con una sonrisa que no se le borraba. Coyote lo había elegido, pero no con fanfarrias ni visiones grandiosas.

Fue en un tramo olvidado de la vieja Ruta 66, cerca de un cartel oxidado de “Bienvenidos a...” con un nombre tachado y borrado a tiros, donde un enorme coyote se le apareció en medio del viento del desierto. Tommy soltó una carcajada y se convirtió en un coyote solitario que gastaba bromas crueles a los esbirros del Wyrn. Una vez, sin embargo, una de sus bromas en un casino casi mató a un chico inocente que se encontraba allí por error.

Por primera vez sintió algo parecido a la culpa, hasta que Jack “Risa Atronadora” Williams lo encontró en un bar de carretera de la Ruta 66, riéndose solo de su propia estupidez. Jack lo invitó a acompañarle y a enseñarle a morder de verdad, y esa misma noche se unió a los Hijos de la 66. Aunque sigue cometiendo errores, está aprendiendo.

Tommy es un chico bajito, de cabello despeinado y negro, y piel muy blanca, con dos ojos taimados y oscuros que le dan un aire pícaro, acentuado por una sonrisa con un diente roto. Viste con informalidad, con cazadoras de cuero gastadas, vaqueros y camisetas. En forma Latrani es un coyote de pelaje rojizo, con algunas manchas que parecen sangre reseca.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 3, Empatía 2, Esquivar 3, Impulso Primario 2, Intimidación 2, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Conducir (Motos) 4, Pericias 3, Sigilo 2, Supervivencia 2

Conocimientos: Enigmas 2, Investigación 2, Ocultismo 1, Rituales 2, Tecnología 2

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Recursos 1

Dones: (1) Abrir Sello, Intuición del Coyote, Olor a Hombre, Piel de Serpiente; (2) Coger lo Olvidado, Coyote Diminuto, Distracciones; (3) Arte del Mentiroso

Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 6

Dones de Nuwisha

• **Intuición del Coyote (Nivel uno):** Tomándose tiempo para echarle una ojeada a un individuo, el Nuwisha obtiene una fuerte corazonada acerca del tema sobre el cual el objetivo quiere hablar *menos* en ese momento. Un espíritu coyote enseña este Don.

• **Coyote Diminuto (Nivel dos):** A veces una broma sale mal y un Nuwisha necesita huir como sea, pero la única escapatoria es un agujero minúsculo. Con este Don el Nuwisha puede gatear por los espacios más pequeños. Un espíritu ratón enseña este Don.

Sistema: El Nuwisha gasta un punto de Gnosis y se encoge inmediatamente a cualquier tamaño apropiado para

entrar en el espacio disponible, hasta el tamaño de un ratón. No puede Cambiar de Forma mientras esté encogido, ya que hacerlo provoca que revierta a su tamaño normal con dolorosas consecuencias. Si el Nuwisha entra en un espacio mayor, se expande automáticamente para igualar el espacio que encuentre. Vuelve a la normalidad cuando entre en un lugar lo bastante grande como para caber con su tamaño normal. No puede encoger de nuevo sin reactivar el Don.

• **Mirada Sospechosa (Nivel dos):** El Nuwisha que usa este Don esparce las semillas de la duda entre aliados leales. Después de todo, los amigos cercanos y los amantes saben dónde clavar exactamente una daga para que duela. Un espíritu serpiente enseña este Don.

Sistema: El jugador nombra una víctima y tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 6). En algún momento en las próximas 24 horas la víctima sospechará súbitamente de la traición de uno de sus más cercanos aliados. Aunque el Don no proporciona ninguna razón racional, la mayoría de la gente no tendrá que buscar mucho para encontrar una razón para temer a sus aliados. El Nuwisha puede gastar un punto de Gnosis cuando haga la tirada y nombrar dos víctimas. Durante las siguientes 24 horas una de ellas sospechará de la traición de la otra. El Nuwisha no tiene control sobre cuál de ellas sospechará, pero puede usar el Don dos veces y nombrar a las dos víctimas en el orden contrario para asegurarse de que cada una comience a desconfiar de la otra.

• **Nuevo Rostro (Nivel dos):** El Nuwisha cambia su aspecto; parece de otra raza, sexo y especie de cánido si lo desea. Sin embargo, esta transformación sólo afecta a sus Formas Homínido y Latrani. Un espíritu sirviente de Kishijoten enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Expresión a dificultad 6 y gasta un punto de Gnosis. Este Don dura tantos días como su puntuación de Humor.

• **Ahora no lo Ves (Nivel tres):** El Nuwisha puede ocultar una categoría de objetos bastante precisa a ojos de otros, como coches, puertas, árboles, vallas, comida o bolsas con droga. Un espíritu murciélago enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Latrocinio (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). El objeto no se vuelve necesariamente invisible, el objetivo ve lo que más lógicamente habría ahí si no estuviese el objeto. Por ejemplo, una puerta sería reemplazada por una sección de muro en lugar de un agujero rectangular, mientras que los coches y vallas no serían reemplazados por nada. Los objetos ocultados siguen siendo perceptibles para todos los sentidos salvo la vista. Este Don dura tantas horas como el Humor del personaje.

• **Caminar por las Sombras (Nivel tres):** El Nuwisha puede atravesar la Celosía hacia cualquier lugar de la Umbra, incluso la Umbra Oscura de los muertos o el Horizonte donde se reúnen los magos. Un avatar de Coyote enseña este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes

• **Acto de Desaparición (Nivel cuatro):** Mientras el Nuwisha permanezca totalmente quieto no puede ser detectado de ninguna forma, ni siquiera mediante el tacto o sentidos místicos. Un espíritu gato enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y un punto de Gnosis. Los efectos del Don duran mientras el personaje no se mueva voluntariamente. Ser movido de forma involuntaria, como ser arrollado por alguien que tropieza con el hombre coyote, no afecta al Don.

• **Piel del Tramposo (Nivel cuatro):** El hombre coyote puede “intercambiar su piel” durante una escena con un objetivo que pueda percibir; tomar la voz, la apariencia y el olor de su víctima mientras que ésta parece ser el Nuwisha. Un avatar de Coyote enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es igual al Impulso Primario + 3 del objetivo)

Deja de Golpear (Nivel cinco): Normalmente, los trucos y bromas educativos de un Nuwisha tendrán el desafortunado efecto secundario de enfurecer a sus víctimas, convirtiendo al hombre coyote en objetivo de violencia cruel y extrema. Con este Don, puede darle la vuelta a la situación: los atacantes que tratan de dañar al Nuwisha acaban hiriéndose a sí mismos. Un espíritu puercoespín enseña este Don.

Sistema: Cuando el Nuwisha vaya a ser herido por un ataque que no ha logrado absorber, puede activar en su lugar este Don gastando un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Gnosis (la dificultad es igual a la Rabia del atacante, o 4 para atacantes que no tienen Rabia). Si supera la tirada, el atacante sufre el daño que de otra forma habría sufrido el Nuwisha. Como el hombre coyote ya ha absorbido el daño, estas heridas transferidas ignoran armadura y absorción.

Ideas de aventuras

-**El motel que nunca cierra:** Un contacto envía a los personajes un mensaje desesperado desde un motel abandonado en un tramo de la Ruta 66: “La habitación 13 no deja salir a nadie. El café sabe a ceniza y los clientes se quedan sentados durante días sin moverse.” Varios espíritus de Perdiciones han convertido el motel en una trampa de desesperación, atrapando a sus víctimas en rutinas eternas de fracaso. El dueño original es ahora un fantasma corrompido por el Wyrms que vendió su alma a Pentex por un “negocio eterno.”

-**Los burros rebeldes de Oatman:** Los burros salvajes del Túmulo del Padre Mulo comienzan a atacar a vehículos y turistas. El Túmulo se debilita porque los espíritus de los burros están enfurecidos. La verdad es que Pentex ha comenzado a derramar residuos tóxicos en los abrevaderos, atrayendo a Perdiciones. Sin embargo, uno de los espíritus del Túmulo, un kami, se ha encarnado en uno de los burros, mostrando una gran inteligencia, y tratará de ayudar a sus congéneres guiando a los personajes y ayudándolos a encontrar a los responsables.

-**El diablo sobre ruedas:** Quizás a través de sus Contactos o tal vez directamente, los personajes descubren la existencia de un Peterbilt oxidado de la década de 1950 que persigue a sus víctimas hasta obligarlas a salirse de la

carretera. Se trata de un Peterbilt 281 tanker con pintura roja descolorida. El conductor murió en un accidente brutal y una Perdición absorbió su ira y poseyó el camión. No hay conductor visible: sólo botas polvorientas pisando el acelerador, un brazo enguantado en la ventanilla y el claxon que suena de manera siniestra. El camión “elige” víctimas arrogantes (gente que adelanta sin respeto, turistas que contaminan, o motoristas que se creen los reyes de la carretera).

-Una parada en el camino: Una gasolinera de Arizona ha sido adquirida por un grupo de Fomori, que se dedican a contaminar la gasolina con Perdiciones, lo que “posee” los vehículos, llevándolos a provocar accidentes. La comida de la cantina también planta la semilla para que los visitantes se conviertan en Fomori.

-El desvío que nunca existió: Un viejo tramo de la Ruta 66 (desviado hace décadas) vuelve a aparecer de repente en mapas y GPS, atrayendo a viajeros a un pueblo fantasma que no debería existir. En realidad lleva a un portal en la Umbral que crea carreteras fantasma para llevarlos a un pozo que absorbe Gnosis y almas, y donde habita una poderosa Perdición ayudada por espíritus menores corruptos.

-La risa que se apaga: Un Nuwisha errante y aliado ocasional de los Hijos de la 66 pierde su capacidad de reír y cae en el Harano tras un encuentro con una Perdición de Desesperación en un casino de la ruta. La Perdición se alimenta de alegría robada y a cambio vomita frustración y furia. La Perdición es un eco de la frustración de los perdedores y ludópatas del casino.