

# Noche de Rabia

## Una historia de sabotaje para Hombre Lobo: El Apocalipsis

Por Sam Chupp

**Noche de Rabia** es una historia independiente de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** para entre cuatro y seis personajes. Como Narrador, deberías decidir si tu manada está lista para esta historia, que tiene lugar por completo dentro de los límites de una ciudad, por lo que puedes querer establecer una razón previa para que personajes habituados a la naturaleza participen en ella, quizás necesitando aventurarse en la ciudad como deber hacia su clan o tribu.

### Los Saboteadores

Los Saboteadores son un grupo secreto de Garou que actúan de manera radical contra corporaciones y empresas controladas por el Wyrn. Son una facción anárquica sin organización central. Durante una noche, los personajes experimentan cómo es la rutina cotidiana de estos Garou.

### Redd Noize

Redd Noize (llamada Noize para abreviar) es una sustancia roja y viscosa que se envuelve en una cápsula de gelatina. Esta droga de diseño muy adictiva ha sido introducida hace poco en la ciudad de tu Crónica. Aparte de que se trata de una anfetamina que produce euforia, cada cápsula contiene una pequeña Perdición de Rabia. Una dosis de Redd Noize tiene un 50 % de posibilidades de proporcionar a su consumidor humano un punto temporal de Rabia (tira un dado; con un resultado de 1-5 el consumidor gana un punto de Rabia) que funciona según las reglas de **Hombre Lobo**. El punto de Rabia permanece hasta que la droga se disipa.

Además, cada dosis de Noize requiere que su consumidor haga una tirada de Fuerza de Voluntad o se volverá violento al margen de que consiga un punto de Rabia. Si la tirada fracasa, el consumidor humano cae en un frenesí similar a un hombre lobo. Controla cuántas dosis toma un personaje. Después de consumir diez dosis, el personaje se convierte en un Fomor.

Los consumidores deben realizar una tirada de recuperación (Resistencia + Supervivencia, dificultad 6, se requiere un éxito por cada dosis ingerida) después de que pase el efecto de la droga (cada dosis dura unas cuatro horas) o perderá dos Niveles de Salud debido a la fatiga extrema. Estos niveles no se pueden curar excepto mediante sueño y descanso normal. Un fracaso en una de estas tiradas de recuperación indica que el consumidor cae en un coma provocado por la droga, que dura hasta que el personaje acumula 20 éxitos en una tirada de Resistencia + Supervivencia (dificultad 6, se permite una tirada cada semana).

El Don: Resistir Toxina permite a un personaje purgar la droga de su sistema en un momento. Un personaje puede reducir la dificultad de su tirada de recuperación en -2 si se somete a un Rito de Purificación, pero el rito no afectará a las Perdiciones que poco a poco se apoderan del alma del personaje.

Nota: Los vampiros que consumen sangre de las víctimas bajo la influencia de Redd Noize también son propensos al frenesí. Se requiere una tirada de Autocontrol por cada dosis de Noize que haya consumido la víctima (sin importar la cantidad de sangre consumida), y las dificultades para caer en Frenesí se reducen en -2.

Los hombres lobo que consumen la droga reciben el punto de Rabia pero pierden dos puntos temporales de Gnosis. Cuando a un hombre lobo no le queda más Gnosis, la Perdición infectará su espíritu, y puede que se encuentre en camino de convertirse en un Danzante de la Espiral Negra.

### Trama

Un amigo, compañero, o amante humano de un hombre lobo ha sufrido un mal viaje debido al Redd Noize. Los personajes descubren que una Perdición de Rabia está devorando su alma. Deben acabar con la fuente de la droga y el poder de la Perdición. Un Saboteador se entera del problema de los personajes a través de GAIA Net y viaja a la ciudad a través de un Puente Lunar para ayudarles. El nombre del Saboteador es Cameron Chandler, un Ragabash de los Hijos de Gaia. Cameron se ha dedicado a sabotear a Pentex durante años y sabe muy bien cómo funciona la corporación. Cree que la droga es un producto de Magadon Industries, una subsidiaria farmacéutica de Pentex. Ofrece a la manada varios Fetiches y Amuletos, y un mapa de las oficinas de Magadon en la ciudad. Sin embargo, de manera inesperada, Cameron es asesinado por un Primer Equipo de Pentex.

Ahora armados con el conocimiento del edificio en el que Magadon fabrica sus drogas, unos pocos Fetiches y mucho coraje, tu manada debe infiltrarse y destruir la fuente del Redd Noize -una terrible Madre Perdición de Rabia. Los personajes se enfrentarán a guardias Fomori, robots industriales poseídos por Perdiciones y la poderosa Madre Perdición. ¿Conseguirán sobrevivir?

### Escena Uno: El problema de Vicki

Uno de los personajes recibe una llamada de una clínica de desintoxicación local, y un médico le hace preguntas sobre su amiga Vicki y su consumo de drogas. El médico explica que cree que es adicta a Redd Noize, una droga nueva

de la que sabe muy poco, sólo que es una droga de diseño y está siendo producida en cantidades y pureza farmacéutica. Al amigo de Vicki se le permite verla brevemente; se encuentra en un estado lamentable. El personaje debería tener la oportunidad de reconocer que el Wyrm habita en esa pobre mujer. Si no tiene el Don: Sentir el Wyrm, Sentir lo Antinatural, Sentir Magia u Olor de la Verdadera Forma, el Narrador debería permitirle una tirada de Gnosis (dificultad 6, sólo se necesita una tirada). Opcionalmente, sólo dile que siente “muy malas vibraciones” en el cuerpo dormido de Vicki. Si el personaje tiene Visión Espiritual o cruza a la Umbra puede ver con claridad la Perdición de Rabia acurrucada alrededor del corazón y alma de Vicki. Ni siquiera un Rito de Purificación es suficiente para salvar a Vicki, ya que la Perdición tiene un poderoso vínculo espiritual con su Madre, que le proporciona mucho poder, y si la Perdición es molestada en la Umbra, amenaza ruidosamente con destruir a Vicki si no la dejan en paz, y tiene el poder para cumplir su amenaza. Está claro que es necesario hacer algo: existen muchas posibilidades de que Vicki muera o se convierta en una Fomor.

## Escena Dos: La calle

Los personajes que conozcan la ciudad o posean Callejeo pueden querer investigar el Redd Noize o incluso conseguir una muestra. Puedes interpretar esta investigación con facilidad: informa a los personajes que habitualmente la droga se vende en los peores picaderos de crack (¡cómo si hubiera de otro tipo en el Mundo de Tinieblas). Recuerda que quienes venden Redd Noize posiblemente no lo consuman, pero la mayoría de los traficantes disponen de unos pocos adictos como guardias. Además, muchos se han convertido en Fomori.

Localizar a un traficante de Redd Noize requiere una tirada de Inteligencia + Callejeo (dificultad 4; se necesitan dos éxitos). Después las cosas se complican, los traficantes de Noize son muy paranoicos y les gustan las pistolas grandes. Si tus jugadores no quieren interpretar esta escena, entonces haz que tiren Astucia + Callejeo (Dificultad 7). Si consiguen 4 éxitos, obtienen una muestra de Redd Noize.

Cualquier anciano Garou que examine la droga pronto descubre que está contaminada por el Wyrm, por lo que los personajes pueden buscar la ayuda de ancianos tribales o del clan local. Un simple uso de Sentir el Wyrm descubre el origen corrupto de la droga. Los personajes con Lenguaje Espiritual pueden ser capaces de interrogar a la Perdición de la droga, pero no colabora mucho (Siéntete libre de interpretar a la Perdición como un ser desagradable y odioso. Quizás disfrute provocando a cualquier Garou que la escuche. Recuerda que los Garou recuperan Rabia en cualquier situación estresante).

## Escena Tres: Por cualquier medio necesario

GAIA Net combina rumores de boca en boca, mensajes de los Caminantes Silenciosos, noticias urgentes (que algunos llaman noticias rabiosas), historias en torno al fuego, mensajes espirituales, llamadas telefónicas de larga distancia, faxes en mitad de la noche y correo electrónico internacional para obtener un batiburrillo de información. GAIA Net es uno de los medios a través de los cuales los Saboteadores coordinan sus actividades sin ningún tipo de autoridad central. También es una de las formas de pedir ayuda.

Uno de los ancianos del clan de los personajes tiene contactos con GAIA Net. Este anciano advierte de su problema a los Saboteadores, que han estado rastreando las investigaciones iniciales de Magadon y el desarrollo de la droga, y no tardan mucho tiempo en atar cabos. Los Saboteadores deciden por consenso enviar al más próximo a la ciudad de los personajes con la información necesaria para detener los planes de Magadon. Un mapa de las oficinas locales de Magadon y algunos Fetiches son enviados con el agente.

En esa misma semana llega Cameron Chandler, un Ragabash de Rango Dos de los Hijos de Gaia.

### Cameron Chandler

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4, Carisma 5, Manipulación 2, Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 4, Callejeo 4, Empatía 4, Esquivar 4, Impulso Primario 2, Intimidación 3, Pelea 3, Armas C.C 2, Armas de Fuego 3, Conducir 3, Reparaciones 3, Sigilo 4, Supervivencia 2, Ciencia 3, Informática 2, Enigmas 1, Investigación 4, Leyes 3, medicina 3, Ocultismo 4, Política 3, Rituales 2

Trasfondos: Aliados (Saboteadores) 4, Contactos (Saboteadores) 4, Recursos 2, Vida Pasada 1

Rango: 2

Dones: (1) Abrir Sello, Olor de Agua Corriente, Ojo Nublado, Roce Materno, Sentidos Incrementados, Sentir el Wyrm: (2) Cibersentidos, Interferir Tecnología, Tomar lo Olvidado

Ritos: Rito de Purificación, Rito de la Piedra Buscadora, Rito del Claro Desvelado

Objetos dedicados: Cameron ha dedicado un espejo de muñeca para poder cruzar de lado en cualquier momento.

Los diversos Dones y Ritos de Cameron reflejan el adiestramiento variado que ha recibido como resultado de ser un Saboteador.

Imagen: Cameron es un hombre negro de casi dos metros de altura, con una delgadez casi alienígena. Sus largos y esbeltos brazos y piernas parecen moverse con fluidez líquida. Prefiere vestir con ropas deportivas y holgadas que le proporcionan libertad de movimiento.

Consejos de interpretación: En su siguiente vida, Cameron quiere ser un Caminante Silencioso. Le encanta correr y vivir al límite. Tiene un espíritu curioso que un día le costará la vida.

Trasfondo: Cameron es un Ragabash nato. Considera su vida un juego tremendo de policías y ladrones, y Pentex

todavía no le ha pillado. Le encanta la emoción de la caza y hasta le divierte el hecho de que un asesino a sueldo de Pentex le esté persiguiendo y no puede esperar a que aparezca. Quizás se ha vuelto demasiado confiado y ha bajado la guardia.

Cameron tiene una deuda de honor con un Philodox de los Moradores del Cristal llamado Devnull, que le hizo prometer que se metería en cualquier ordenador de Magadon que encontrara y volvería con toda la información sobre el Wyrms que consiguiera. Consulta *La subtrama cibernética* a continuación.

## El tesoro de Cameron

### Los Espejos del Neuromante

Fetichismo, Nivel Tres, Gnosis 7

Estos espejos gemelos, engarzados en monturas de gafas, permiten a un Garou cruzar de lado directamente en el reino cibernético que rodea un ordenador. El Garou parece “cromado” durante un momento antes de desvanecerse en un remolino de píxeles de alta resolución, para materializarse dentro del reino cibernético del ordenador más próximo. Una vez allí, puede manejarlo directamente.

### Silbato de Control

Fetichismo, Nivel Uno, Gnosis 6

Este silbato invoca al taxi más próximo, sin importar lo lejos que se encuentre. Como si fuera una coincidencia, el conductor se dirige hacia la localización del dueño del silbato. El tiempo de espera es de 30 minutos menos cinco veces el número de éxitos de activación), pero siempre como mínimo un minuto. Se sabe que este silbato ha invocado viajes gratis cuando no había taxis disponibles, pero normalmente funciona mejor si el pasajero paga el viaje.

### Rayo Blanco

Amuleto, Nivel Cuatro, Gnosis 5

Este poderoso Amuleto contiene tres espíritus: uno es un Bit, la forma más pequeña de Araña de Red. El Bit es capaz de contar (despacio) desde 20 hacia atrás. Cuando llega a cero libera un Chispa (la forma más pequeña de Elemental de Electricidad). El Chispa hace detonar una cápsula de explosivo concentrado y líquido, que forma parte de un Elemental de Fuego vinculado al petróleo y concentrado bajo presión en un contenedor. La explosión resultante es bastante intensa.

Después de activar el Amuleto, el Garou tiene 20 segundos para huir del radio de la explosión. El Amuleto no se puede activar de ninguna otra manera. Si el vial de cristal se rompe sin ser activado correctamente, el líquido no estalla y rápidamente se disipa en el aire.

Cuando el Amuleto es activado correctamente, su reserva de dados de daño es de 30 en el punto cero. Cada metro entre los personajes y la explosión reduce el daño de la explosión en un dado. La explosión suele causar un daño tremendo en el mobiliario y la infraestructura de los edificios.

Esta clase de explosivo es extremadamente estable, pero es muy difícil, costoso, y arriesgado de construir. Se utiliza debido a la importancia de esta misión. El cilindro de Rayo Blanco ha sido expresamente preparado para ella.

### Bolsa de Coyote

Fetichismo, Nivel Tres, Gnosis 6

Esta pequeña y discreta bolsita nativa de tela normalmente se lleva colgada de un collar. Un Garou que active con éxito el Fetichismo puede sacar un diente de coyote de la bolsa (sin mirar), colocarlo en la palma de su mano y esperar. Normalmente el diente comienza a calentarse, especialmente cuando se necesita un buen “truco.” Cuando el Garou cree que es el “momento”, abre la mano y aparece un regalo de Coyote. A veces puede parecer completamente inútil (una llave). A veces el regalo es una “broma” (un cigarro explosivo). A veces es increíblemente útil (una Piedra Lunar Garou). A veces causa grandes problemas (los calzoncillos de un Ahroun). Uno nunca sabe lo que se puede sacar de la Bolsa de Coyote.

El Narrador decide qué sale de la Bolsa de Coyote y puede utilizar los éxitos de la tirada de activación para determinar la utilidad de los objetos. Las cosas que salen de la bolsa rara vez son permanentes. Normalmente desaparecen, se disuelven, son robadas, o se pierden de alguna manera.

Utiliza la Bolsa de Coyote como una forma de aportar humor, tramas rápidas, romper la seriedad de los personajes y que los personajes consigan la aprobación de Coyote. Recuerda: Coyote es un embaucador y trata de guiar a sus Hijos indirectamente. Los Nuwisha (hombres coyote) tratarán de engañar a un Garou para que renuncie a su Bolsa de Coyote, sólo para devolvérsela cuando menos se lo espere. Los Nuwisha suelen sacar cosas interesantes y valiosas de las Bolsas de Coyote.

Mientras se haga la tirada de activación, siempre habrá un diente de coyote en la bolsa. Pero si los personajes quieren abusar de este don, se arriesgan a molestar a Coyote...

### Funda de Camaleón

Fetichismo, Nivel Uno, Gnosis 4

Esta vaina de klaive parece hecha con piel de lagarto. Es extensible y se adapta automáticamente al tamaño y forma del klaive más elaborado.

Cuando se activa la funda, oculta el klaive o cualquier arma grande y ostentosa de la vista y percepción normales de los humanos (y animales). Por supuesto, los vampiros, otros Garou, y magos pueden detectar el arma, pero la mayoría de la gente normal (incluyendo policías y guardias de seguridad) no harán caso del arma mientras se encuentre enfundada. Hasta los detectores metálicos no registran su presencia. Este Fetiche debe reactivarse cada vez que el arma es desenfundada y devuelta a su vaina.

## Lágrimas de Renovación

Fetiche, Nivel Cinco, Gnosis 8

Se trata de un gran cristal de roca atado en una correa de cuero. Cada noche, el cristal condensa la humedad, generando pequeñas lágrimas de cristal. Cuando se colocan en la lengua, las lágrimas se disuelven, devolviendo la Gnosis gastada. Cada lágrima cristalina devuelve un punto de Gnosis. El Fetiche puede generar un número de lágrimas por noche igual a su puntuación de Gnosis, una por hora. Sólo puede devolver Gnosis gastada, no añadir más Gnosis a la permanente. Además, el Gafilino que activa este Fetiche sólo puede producir un máximo de 23 puntos de Gnosis antes de que necesite ser “recargado” mediante un Rito de Atadura.

## Escena Cuatro: La incursión

Si tus jugadores no están lo bastante preocupados por Vicki, e incluso se muestran apáticos ante el hecho de que las Perdiciones estén corrompiendo la ciudad mediante las drogas, puede que tengas que proporcionarles algo de ímpetu para que se involucren en la historia. Cameron se reúne con los ancianos locales y discute sus planes para sabotear (convenientemente deja caer que ha traído explosivos “sólo por si acaso”). Cuando termina la reunión, los ancianos piden a los personajes que acompañen a Cameron en su misión.

Cameron se lleva a los personajes aparte, se presenta e intenta conocerlos. No es muy bueno liderando (carece de esa Habilidad), pero le cae bien a la gente. Ofrece su tesoro de armas y Fetiches en función de las habilidades y necesidades de los personajes, advirtiéndoles que se trata de un préstamo temporal y los necesita “para la causa” cuando terminen. Incluso confía el explosivo de Rayo Blanco a uno de los miembros más sensatos de la manada, quizás un Philodox o un Theurge con una puntuación baja de Rabia. Entonces Cameron sugiere que hagan una incursión al edificio de oficinas, la Torre Herndon, desde donde Magadon dirige sus operaciones locales.

Una vez allí, los personajes se dan cuenta de que el edificio se encuentra en “el lado malo de la ciudad,” y que coches sin distintivos entran y salen del aparcamiento con frecuencia. Cameron le cuenta a la manada que la seguridad del edificio es más débil de noche, y les muestra un mapa detallado de las oficinas de Magadon. Explica que todo el sistema de seguridad se encuentra supervisado y controlado por un ordenador central, y que dos guardias vigilan siempre ese lugar (cuatro más se encuentran situados en otros lugares). La única ocasión en que uno de los dos se aleja del ordenador es cuando se necesitan tareas de seguridad física a intervalos regulares (sugeridos por el ordenador) durante la noche.

**Nota especial:** En este momento puede que quieras eliminar a Cameron como personaje del Narrador, obligando a los personajes a continuar solos. Cameron les cuenta todo lo que necesitan saber, y recibirán todos los objetos que les ofrece. Si crees que los personajes no tienen la capacidad suficiente para enfrentarse al asalto, haz que Cameron los acompañe como consejero, ayudante y deus ex machina para sacar a los personajes de problemas si se ven apurados. Alternativamente, puedes reforzar los Fetiches que les proporciona.

Si deseas eliminar a Cameron, entonces llega el momento en que el asesino de Pentex que persigue a Cameron le dispara, utilizando una bala Perdición que lo mata al instante. Los personajes pueden incluso vislumbrar el logotipo de Pentex en el vehículo desde el que dispara. Este evento debería subrayar la urgencia de la misión de los personajes.

## Escena Cinco: Ataque contra la Torre Herndon

### *La subtrama cibernética*

*Puede que quieras dirigir esta subtrama, especialmente si tienes muchos personajes, o quieres añadir un “estilo” más cyberpunk a tu escenario.*

*Cameron ha prometido a Devnull, un amigo de los Moradores del Cristal, que atacará los ordenadores de Magadon. Con este propósito ha recibido los Espejos del Neuromante (ver el Tesoro de Cameron). Con este Fetiche puede llevar a otros al reino cibernético de los ordenadores de Magadon y atacar espiritualmente las máquinas. Por supuesto, un personaje con un conocimiento apropiado de Informática que esté dispuesto a pasar tiempo pirateando (según las reglas de **Hombre Lobo: Guía del Jugador**) puede conseguir acceder a los ordenadores sin necesidad de viajar al reino informático.*

*Esta sucursal de Magadon sólo tiene un acceso limitado a los archivos de Pentex, pero un personaje ingenioso y hábil en el manejo de ordenadores puede encontrar la manera de falsificar una cuenta en un ordenador, abriendo una “puerta trasera” en el ordenador. El hecho de que los personajes se estén enfrentando a los robots poseídos por Perdiciones y guardias Fomori y que al mismo tiempo tengan este desafío proporciona una prueba excelente para las habilidades de la manada y traten de mantener la sangre fría bajo el fuego enemigo.*

Utiliza el mapa de la Torre Herndon y dile a los personajes que planeen su asalto. Cameron les proporciona la

información necesaria sobre el paradero de los guardias. Sospecha que algunos de ellos pueden ser Fomoris.

La verdad es que los seis guardias son Fomoris. Todos tienen puntuación de Rabia y están poseídos por Perdiciones de Rabia.

pulled from the bag are rarely permanent. They are usually taken or stolen, vanish, dissolve or are otherwise lost.

Use the Coyote Bag as a way to inject humor, speed plotlines, break characters from ruts and have characters do other things of which Coyote approves. Remember: Coyote is a trickster and seeks to guide his Children indirectly. Nuwisha (werecoyotes) will try to trick a Garou out of his Coyote Bag, only to give it back after winning it. Nuwisha are notorious for producing interesting and valuable things from Coyote Bags.

As long as the activation roll is made, there is always a coyote tooth in the bag. If characters want to abuse this gift, they run the risk of annoying Coyote....

### Sheath of the Chameleon

Fetish, Level 1, Gnosis 4

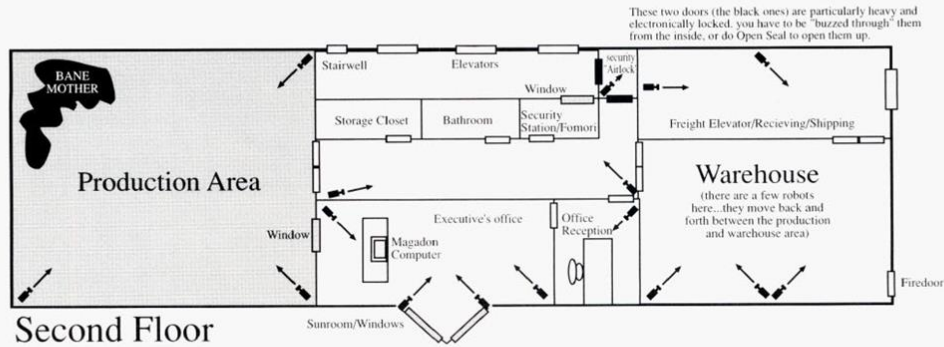
This klaive sheath appears to be made from lizard hide. It is supple and fits the shape of even the most ornate klaive.

When activated, the sheath cloaks a klaive or other large, bladed weapon from normal humans' (and animals') sight and perception. Of course, vampires, other Garou and mages can detect the weapon, but most normal people (including police and security guards) do not notice the blade while it's in the sheath. Even metal detectors fail to register its presence. This fetish must be reactivated each time the blade is drawn and returned.

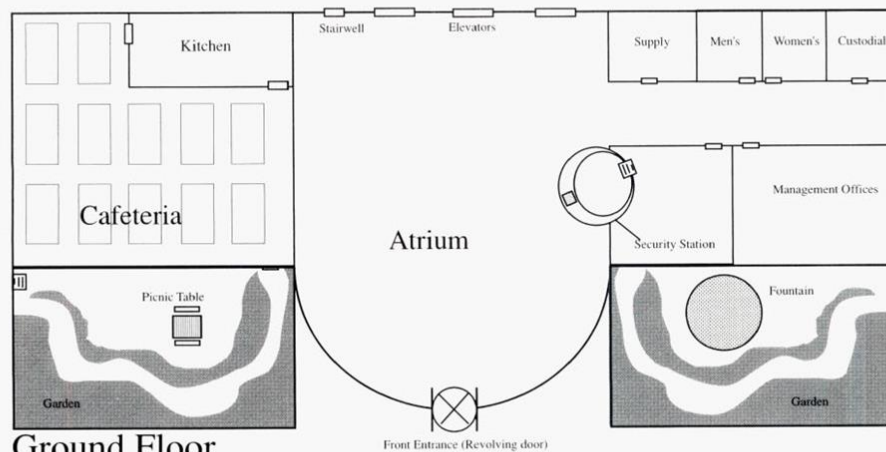
### Tears of Renewal

Fetish, Level 5, Gnosis 8

This is a large rock crystal on a leather thong. Each night, the crystal condenses moisture, which hardens into small crystal tears. When allowed to melt on the tongue, the tears return spent Gnosis. Each crystal teardrop returns one Gnosis point. The fetish can generate a number of tears per night equal to its Gnosis score, one per hour. It can only return spent Gnosis, not add to permanent Gnosis. Furthermore, the Gaffling that



Second Floor



Ground Floor

## ***Mapa***

### ***Planta baja***

- Cocina
- Escaleras
- Ascensores
- Limpieza
- Baño de hombres
- Baño de mujeres
- Sala de retención
- Cafetería
- Vestíbulo
- Sala de seguridad
- Oficinas administrativas
- Jardín
- Mesa de picnic
- Fuente

## **Segundo Piso**

- Zona de producción
- Madre Perdición
- Escaleras
- Ascensores
- Habitación de pánico
- Armario de almacenaje
- Baño
- Estación de seguridad -Fomori
- Ventana
- Ordenador de Magadon
- Oficina ejecutiva
- Oficina de recepción
- Ascensor de carga/recepción/embarque
- Almacén (hay unos pocos robots aquí...se mueven adelante y atrás entre la zona de producción y el almacén).

## **El recibidor**

Los personajes pueden conseguir acceso a las oficinas de Magadon simplemente abriendo y atravesando las dobles puertas de cristal. La Torre Herndon está abierta toda la noche. Por supuesto, los dos guardias de la entrada interrogan a los personajes antes de permitirles utilizar los ascensores. Si los personajes hacen sospechar a los guardias, sus sentidos incrementados por el Wyrm les dicen que los intrusos son Garou.

El hecho de que los guardias sean inmunes al Delirio, causen daño agravado con sus garras y dientes, y puedan gastar puntos de Rabia les da algo de ventaja sobre los Fomori normales.

Los personajes pacientes esperarán a que los guardias comiencen sus patrullas rutinarias antes de entrar en el edificio. Por supuesto, pueden tratar de entrar por una puerta de incendios utilizando Abrir Sello, pero esta táctica activa una alarma, que será comprobada por el guardia "libre."

Estos Fomori son astutos y mantienen la calma incluso mientras luchan contra los Garou. Primero intentan avisar a sus superiores inmediatos y situarse en una ubicación donde sus balas Perdición puedan causar más daño. Cada guardia sólo dispone de una bala Perdición, pero siempre es la primera que usan. Las balas Perdición causan daño agravado y no absorbible, sin importar la forma de su objetivo. Sólo la Armadura de Selene tiene posibilidades de absorber daño. La balas modifican su trayectoria en función de su objetivo, así que su dificultad de impactar siempre es de 4.

Sin que lo sepan los personajes, el equipo de seguridad ha sido reforzado esta noche. Ahora hay seis guardias. Los otros cuatro descansan en la sala de seguridad del piso de arriba. Consulta *Las oficinas de Magadon* a continuación. Si quieres reforzar todavía más la seguridad, siéntete libre de hacerlo, pero ten en cuenta que estos guardias tienen el potencial de causar un daño considerable a los Garou.

## **Guardias Fomori (seis)**

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 4, Esquivar 4, Intimidación 1, Pelea 3, Armas de Fuego 4, Conducir 2, Seguridad 4, Informática 2, Investigación 3, Leyes 2

Rabia 6 (no renovable)

Poderes Fomori: Inmune al Delirio, Garras como Cuchillas, Sentidos del Wyrm

Equipo: Pequeño revólver con una Bala Perdición, granada de humo, transmisor de radio, linterna.

## **Los ascensores**

Los ascensores se encuentran bloqueados electrónicamente desde la oficina central de seguridad. Un personaje debe tirar Inteligencia + Informática (dificultad 8; se necesitan tres éxitos) para romper la seguridad informática y desbloquear los ordenadores. Los guardias tienen códigos especiales que les permiten utilizar los ascensores. También conocen los códigos para acceder a las escaleras. Para desbloquear las puertas se necesita una tirada de Inteligencia + Seguridad (dificultad 9; se necesitan tres éxitos).

Los personajes deben llegar a los ascensores o a las escaleras para entrar en las oficinas de Magadon. Si no son muy brillantes, o no consiguen atravesar los sistemas de seguridad, siempre pueden forzar las puertas de los ascensores (Destreza + Atletismo, dificultad 7; se necesitan dos éxitos). También pueden destrozar las puertas de acceso a las escaleras (Proeza de Fuerza de 10).

## **Las oficinas de Magadon**

En el piso de arriba se encuentran las oficinas de Magadon; todo se encuentra tranquilo. La oficina es un espacio de trabajo estándar. Hay cámaras de seguridad (marcadas en el mapa) dispuestas en el lugar. La Madre Perdición detecta la presencia de los personajes si entran en la zona de producción, y despierta a los cuatro Fomori que duermen en la sala de seguridad. Los guardias buscan a los personajes mediante las cámaras de vigilancia y los atacan en el lugar y momento más adecuado. Puede que aparezcan durante el ataque de los Robots Perdición.

## Los Robots Perdición

La instalación de Magadon se encuentra automatizada en un 95 %. Robots industriales multitareas recorren cintas magnéticas, trasladándose de un puesto a otro para realizar su trabajo. Los personajes pueden verlos transportando cajas de cápsulas vacías en un extremo, pasando por la cinta transportadora, donde son rellenas con una sustancia roja y viscosa antes de ser recogidas en el otro extremo.

A medida que los personajes se acercan al nido de la Madre Perdición (consulta el mapa), pueden ver la unidad de producción central, y cómo la sustancia roja es introducida en las cápsulas vacías, y después almacenada y empaquetada en bolsas de plástico. Hay ocho robots industriales, cada uno equipado con un poderoso brazo elevador (Fuerza 6), que maneja hábilmente (Destreza 5). Cada brazo multitarea está equipado con una especie de garra de precisión (que causa 7 dados de daño).

En el momento en que los Garou menos se lo esperen, los robots dirigirán su atención hacia ellos y les atacarán. Se necesitan al menos seis Niveles de Salud de daño para destruir o incapacitar a un robot. Los robots tienen las siguientes estadísticas de combate: Reserva de Esquivar 7, Reserva de Pelea 8, Reserva de Absorción 6.

Atributos: Fuerza 4 (excepto el brazo elevador), Destreza 3 (excepto para utilizar el brazo), Resistencia 4 (+2 de absorción por placas de metal), Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 4, Pelea 5, Reparaciones 5, Seguridad 3, Informática 3

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 2

Ataque Espiritual: Con cada ataque un Robot Perdición puede elegir utilizar Drenar Rabia y absorber un punto de Rabia del Garou para su propio uso.

Los Robots Perdición son bastante adaptables y atacan de manera estratégica. También pueden comunicarse en silencio entre ellos y no están confinados a la sala de producción. De hecho, con acceso a un ascensor, un Robot Perdición podría seguir a los personajes a otros pisos. Ten en cuenta que no pueden utilizar las escaleras, y utilizar algo para cubrir su “ojo central” los dejará paralizados hasta que otro robot o alguien venga al rescate.

Nota especial sobre los Robots Perdición: Si uno de los personajes tiene Cbersentidos (o Cameron los acompaña), o si alguno de los personajes tiene un conocimiento especializado en robótica, es posible que los personajes puedan encontrar y desconectar la fuente de alimentación de los robots, “apagándolos.” Utilizar Cbersentidos requiere una tirada de Percepción + Ciencia (dificultad 6; dos éxitos). Las combinaciones de Habilidades apropiadas incluyen Inteligencia + Ciencia, Reparaciones, Informática u otro Conocimiento apropiado (dificultad 7; dos éxitos).

## Una batalla encarnizada en la Umbr

El secreto para una victoria de verdad en este escenario se encuentra en la Umbr. Si los Garou destruyen las oficinas de Magadon después de neutralizar a los Robots Perdición y a los guardias Fomori habrán ganado la batalla pero puede que hayan perdido la guerra.

En la Umbr se encuentra la Madre Perdición. Anida y a través de una extraña apertura en la Celosía conectada con su saco de reproducción deposita sus asquerosos “huevos” de Redd Noize. Mientras la conexión física con la Teluria permanezca (antes de que las oficinas de Magadon sean destruidas), la Madre Perdición es una gallina clueca, una criatura hinchada e incapaz de defenderse salvo invocando Perdiciones de Rabia libres que se encuentran dispersas por la ciudad. Sin embargo, cuando la conexión se rompe, la Madre Perdición quedará liberada y se convierte en una máquina de guerra con muchos tentáculos que continuamente libera Perdiciones de Rabia de su nido arruinado y roto. Enseguida comienza a moverse por la Umbr seguida por una nube de Perdiciones de Rabia que la siguen y se extienden por la ciudad. Las Perdiciones de Rabia no existen más allá del amanecer o el ocaso, pero se dedicarán a sembrar el caos mientras puedan. Estallarán disturbios por toda la ciudad.

La única forma de impedirlo es destruir a la Madre Perdición mientras todavía se encuentre en su nido. Los personajes puede que tengan que enfrentarse a las Perdiciones de Rabia que invoque, pero no es tan malo como enfrentarse a ella en su forma de guerra.

### Chauluush, Madre Perdición de Rabia

Forma pasiva de reproducción

Rabia 4, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 2

Poder 50

Hechizos: Engendrar Perdiciones de Rabia (2 puntos: esto provoca el nacimiento de otra nidada de Perdiciones de Rabia embrionarias que son encapsuladas en 25 dosis de Redd Noize); Invocar Perdición de Rabia Obrera (5 puntos: invoca una Perdición de Rabia Obrera adulta, ver a continuación); Invocar Perdición de Rabia Soldado (7 puntos: invoca una Perdición de Rabia Soldado); comunicarse con Servidores (1 punto: Permite el contacto telepático con los hijos de la Madre Perdición).

Forma guerrera y liberada

Rabia 9, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 9

Poder 75

Hechizos: Engendrar Perdiciones de Rabia (2 puntos), Invocar Perdición de Rabia Obrera (5 puntos), Invocar Perdición de Rabia Soldado (7 puntos). Se trata de un espíritu que puede emitir un número infinito de tentáculos, lo que le permite atacar a todos los miembros de la manada.

### **Perdición de Rabia Obrera**

Rabia 6, Gnosis 2, Fuerza de Voluntad 6

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Pelea 4

Poder 10

Hechizos: Encarnarse (1 punto), Materializarse (5 puntos), Reformarse (7 puntos), Poseer Máquina (1 punto), Poseer Humano (1 punto).

### **Perdición de Rabia Soldado**

Rabia 8, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 8

Atributos: Fuerza 5, Destreza 6, Resistencia 5, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 5, Lingüística 2

Poder 25

Hechizos: Encarnar (1 punto), Materializar (5 puntos), Reformarse (7 puntos), Poseer Máquina (1 punto), Poseer Humano (1 punto).

La Madre Perdición recibe 5 puntos de Poder cada turno de su saco de reproducción. Puede distribuir esos puntos para “curar” a sus crías; cada punto gastado cura un Nivel de Salud de una Perdición de Rabia.