

Lluvia Roja

Módulo para Hombre Lobo: El Apocalipsis

Este es un módulo de unas 4-5 horas pensado para una manada de 3-4 jugadores de rango 1 o 2. Los pjs pueden ser de cualquier tribu, raza y auspicio, pero se recomienda que haya al menos un Theurge y uno con el don Sentir el Wyrm. Este no es un módulo de acción, sino todo lo contrario, una partida dramática donde se intentará explorar la humanidad de los pjs y ver si logran encontrar una solución distinta al encontrarse con uno de sus enemigos más comunes y descubrir que no está corrupto por el Wyrm: una inocente niña vampira. ¿Serán capaces de perdonarla y convencer al resto de los Garou de hacerlo? ¿O el prejuicio y los milenios de lucha contra estos monstruos harán que la destruyan?

La historia está ambienta en el otoño de 1994 (aunque esto esto se pueda cambiar fácilmente), en los bosques montañosos de coníferas de Oregón, Estados Unidos. En medio de los bosques, entre los pueblos de Prinville y Grants Falls se encuentra un túmulo Garou que alberga un Clan de dos manadas (una será la de los pjs). Tanto el túmulo como los dos pueblos se encuentran a unos 700 Kms de Portland, capital de Oregón.

Los pjs deberían tener sus residencias en uno de los dos pueblos, y la otra manada del túmulo en el otro. Ambos pueblos son medianos, de unos 3000 habitantes cada uno y sus principales actividades comerciales son las primarias como la explotación forestal (Grant Falls cuenta con un gran aserradero), también hay muchos cazadores y tramperos que venden la piel y carne de los animales, además tienen algunos locales de recuerdos para los turistas que pasan camino a la capital.

Aunque si bien los pjs no visitarán ninguno de los pueblos y la historia transcurre sólo en el bosque y en el túmulo, es importante que expliques los detalles de los lugares a tus jugadores para lograr una mejor ambientación del lugar en general.

La partida se desarrolla la noche del consejo mensual del túmulo garou en luna llena, bajo una gran tormenta que se desató al anochecer, con fuertes vientos, truenos y relámpagos. Sin embargo, esto no va a frenar a los hombres lobo y ni a

su noche de historias y unión espiritual, que ven la tormenta como una expresión del mismísimo Kaos y de Gaia liberando su fuerza renovadora de la naturaleza.

Para llegar al túmulo se debe atravesar el bosque, por lo que los jugadores deben ir desde su pueblo en vehículo por alguna de las rutas en medio del bosque (haz que vayan juntos como manada en un mismo vehículo), hasta un punto en que deben ir a pie, siendo la forma Lupus la ideal para llegar más rápido, además de sentirse realmente bien correr por el bosque en esta forma.

Durante todo el transcurso de la historia se mantendrá esta gran tormenta y una profusa lluvia, además de que toda la aventura transcurrirá la noche de luna llena del Consejo Mensual de los Garous locales. Lo ideal sería si pudieras poner un efecto de sonido ambiental de lluvia de esos que se encuentran en Youtube, como éste <https://www.youtube.com/watch?v=nDq6TstdEi8> o alguno similar.

Escena 1: Un fatal accidente

La manada de jugadores se estará dirigiendo al Consejo mensual en su vehículo por la ruta en medio del bosque, manejar es difícil y deben ir despacio debido a la lluvia y el viento, no debería ser necesaria ninguna tirada de conducir si no van a mucha velocidad. Sin embargo, luego de un tiempo conduciendo sí deberán hacer una tirada de percepción + alerta (dif. 8 debido a que la lluvia dificulta mucho la visión) para notar algo delante en medio de la ruta. Si algún pj es lupus o lo crees apropiado, también puedes pedir la misma tirada, pero para sentir un aroma a sangre en el aire. Si alguno pasa la tirada de la vista, podrá notar que a unos 60 metros hay algo obstruyendo el camino y parece ser un gran árbol caído. Al acercarse más notarán que no sólo es un árbol, sino que hay un auto algo viejo y de clase media, volcado y muy destruido a unos metros.

Si se acercan al árbol podrán hacer tiradas de astucia + investigación (dif. 6) para notar que la base del mismo está quemada y las astillas parecen producto del impacto de un rayo. Si se acercan al auto verán que está dado vuelta y que hay dos personas muy malheridas y mucha sangre en su interior, un hombre en el asiento del conductor y una mujer de acompañante, ambos de unos treinta y tantos. La mujer tiene un gran golpe en la cabeza al haber impactado contra el parabrisas y descubrirán que lamentablemente está muerta, pueden hacer una tirada de inteligencia + medicina para descubrir que la muerte fue automática al romperse el cráneo. El hombre tiene varias fracturas, incluyendo una expuesta en su pierna y parece haber perdido mucha sangre. El primero de los jugadores que toque al hombre lo despertará automáticamente y éste lo tomará fuerte del brazo,

luego, entre escupitajos de sangre le dirá con mucha dificultad: *“Por favor, encuéntrala. En el bosque...ella está en el bosque. Está sola. No podrá sobrevivir...sola. Prométeme que la...salvarás”*. Dicho esto, el hombre morirá ante los pjs debido a las hemorragias internas que estaba sufriendo por el accidente. (Es posible que si uno de los pjs tiene el Don Roce Materno lo quiera usar para salvar la vida del hombre, en este caso haz que el jugador lo use un segundo después que el hombre muera. Puedes usar esto para hacer una escena dramática en que los pjs sientan que no pudieron llegar a tiempo para salvarlos. Es importante para la historia que el hombre lamentablemente fallezca). Además, si los jugadores revisan los bolsillos del hombre y la mujer, encontrarán identificaciones de Robert y Emma Miller, marido y mujer.

Ahora los jugadores se estarán preguntando a quién se refería el hombre y si revisan el auto y pasan una tirada de percepción + investigación (dif. 6) podrán notar que una de las puertas traseras del auto está abierta, y que el asiento de esa puerta tiene una mancha de sangre de alguien que estaba allí al momento del accidente, además encontrarán en el suelo del asiento un trozo de cristal de la ventana manchado de sangre. Podrán intuir que quién sea que estuviera allí efectivamente parece haberse internado en el bosque ya que dejó un rastro de sangre diluida por la lluvia señalando ese camino.

(*Lo que sucedió es lo que parece, una pareja estaba viajando a alta velocidad en auto hacia Portland cuando un rayo impactó sobre un árbol frente a ellos lo que junto a la lluvia provocó que el hombre perdiera el control y chocara contra el árbol caído haciendo que den varias vueltas y terminen volcados. Pero lo que no se imaginan los pjs es que en el asiento trasero iba su pequeña hija de 8 años, a la que el accidente hizo que se le incrustara en el abdomen uno de los fragmentos de la ventanilla y la cual huyó al bosque por orden de su padre antes de que éste se desmayara).

Escena 2: Tras el rastro

Ahora los pjs podrían llamar a la policía para informar el accidente y liberar la ruta y podrán saber los nombres de los fallecidos cuando la policía encuentre las identificaciones si no los sabían antes, pero lo realmente importante es que saben que hay alguien herido en el bosque y que con cada minuto la lluvia hará que el rastro sea más y más difícil de seguir, así que no hay tiempo que perder. Para seguir el rastro serán necesarias tiradas de percepción + impulso primario (dif. 7), la forma lupus es la ideal para esta tarea ya que permite moverse con más rapidez y agudiza enormemente los sentidos (recuerda que esta forma tiene un -2 a la

dificultad de percepción). Otra cuestión a tener en cuenta es que en la Umbral habrán gran cantidad de espíritus elementales de agua por los alrededores y si consiguen hacer un trato con alguno de ellos (a cambio de gnosís, por ejemplo), el espíritu podría hacer que el rastro se mantuviera más tiempo, también habrán varios cuervos de tormentas volando en el cielo umbral, y algunos posados en ramas observando fijamente y de forma sombría a los Garous.

Quienes consigan pasar la tirada de rastreo descubrirán un fino rastro de sangre que seguir, pero éste se perderá repentinamente después de un tiempo. Sin embargo, podrán seguir las señales de ramas rotas y huellas en el lodo. Lo que notarán con estos rastros es que a quién están siguiendo es de muy baja estatura y de talla pequeña, en este momento ya podrían sospechar que se trata de un niño. Además, parece estar dirigiéndose en dirección al túmulo, lo cual es algo preocupante por más de un motivo.

Eventualmente el rastro llevará a los pjs a una cueva en la base de un risco, un lugar peligroso para un niño ya que sirve de refugio de muchos animales del bosque como osos, lobos y lince, entre otros. Dentro efectivamente hay olor a muchas especies animales, pero es seguro que quien rastrean se encuentra allí.

(*La niña sí se encuentra dentro de la cueva y el motivo de que el rastro de sangre se pierda repentinamente es debido a que su herida en el abdomen dejó de sangrar).

Escena 3: ¿Cuál es tu nombre, pequeña?

Dentro de la cueva no hay luz y está oscuro por lo que los garous irán casi a ciegas si avanzan en homínido a menos que hayan sido precavidos y hayan llevado una linterna (y suponiendo que ésta aún funcione después de haber estado bajo la lluvia), o hagan una antorcha. Además notarán que al parecer afortunadamente en este momento no hay ningún animal en su interior. Luego de un rato dentro finalmente una voz tímida de una niña les dirá: “¿*quié...quiénes son ustedes?*” (aunque si todos avanzaron en una forma distinta a homínido se asustará y se esconderá aún más dentro de la cueva).

La niña tiene unos 8 años, es rubia y usa unos anteojos grandes que ahora tienen uno de sus lentes rotos, está completamente empapada de agua y sufre de una gran hipotermia. Si los pjs deciden prender una fogata notarán que la niña jamás se acercará a la misma. Si le preguntan su nombre les dirá tímidamente que se llama Mika. La niña tiene mal aspecto y luce realmente enferma. Los pjs pueden hacer una tirada de medicina para saber cómo se encuentra la pequeña

en general, si la consiguen verán que no tiene ninguna herida a pesar de tener sangre en su ropa y un tajo en la misma que se corresponde con el cristal encontrado en el auto. Mika es realmente muy tímida e inocente y preguntará “¿mis papis están bien?”. Se requerirá una tirada de carisma + empatía si le quieren dar la dura noticia de sus muertes. Si le preguntan por qué se metió al bosque les dirá “*mi papi me dijo que lo hiciera, que era más seguro aquí*”, y si hacen la pregunta de por qué es más seguro, sólo se quedará callada mirando al suelo. La pequeña Mika también les dirá que tiene mucha hambre, y si por casualidad alguno de los pjs tiene algo de comida verán que ella no la come, sólo dirá “gracias” educadamente y cabizbaja. Ahora los pjs podrían notar que aunque la niña debería estar temblando bruscamente por la hipotermia, jamás lo hizo. La muchacha repetirá nuevamente que tiene mucha hambre.

Toda la situación debería hacer sospechar que Mika no es una niña normal, y los pjs podrían hacer una nueva revisión más profunda de sus signos vitales. Si lo hacen, descubrirán que Mika no tiene pulso, y en ese momento la pequeña atacará al cuello de quién la revise, impulsada por su hambre, mostrando unos largos afilados colmillos y brillantes ojos rojos.

(*La verdadera naturaleza de Mika se ha revelado, mostrando que ella en realidad es una vampira. Para que la revelación realmente sea impactante para los pjs lo recomendable es que las señales de su naturaleza de vástago sean narradas de forma sutil y las hagas pasar como producto de las circunstancias, es decir, no digas “tiene la piel pálida y fría”, en su lugar di “tiene una apariencia muy enferma y sufre de hipotermia”, por ejemplo. Los padres de la niña conocían de su estado y fue el hombre quién temiendo por la vida de su hija le ordenó ir al bosque ya que si nadie pasaba por la solitaria ruta y el amanecer la encontraba en el auto, la pequeña moriría irremediabilmente. En realidad la pequeña no quiere atacar a propósito a los pjs, sino que tiene realmente mucha hambre ya que debió usar su sangre para curar sus heridas, y es la Bestia la que la está haciendo atacar para saciar el hambre, además ésta será la primera vez que ella experimenta el frenesí).

Escena 4: La amarga verdad

Los pjs probablemente vayan a querer sacarse de encima a Mika, que se encuentra en un frenesí de hambre. Aquí tal vez la ataquen, no fuerces a los pjs a que no lo hagan, úsalo para hacer referencias a la propia naturaleza de los Hombres Lobo y que ellos mismos son proclives a los frenesíes y recuérdales lo

amable que fue la pequeña. Si persisten en su idea de asesinarla, haz que Mika recupere el control y emprenda la huida, en la persecución puedes sugerir nuevamente que la pequeña no parece ser una típica sanguijuela corrupta. Si hacen caso omiso a las sugerencias y la desean matar de todas formas, puedes hacer que el espíritu tótem de la manada los interrumpa antes de que la maten y comunicándose con ellos les pregunte qué es esa criatura con la que se encuentran, les dirá que no siente corrupción del Wyrms en ella, pero sí mucho miedo y dolor, y que la respuesta tal vez no siempre sea la lucha, les dirá que después de todo los Garous han luchado sangrientas guerras en las que asesinaron a muchos inocentes y sólo fortalecieron al Wyrms, que tal vez sea momento de aprender de las heridas del pasado. Que sea posible que enseñar los caminos de Gaia para combatir la corrupción sea una opción después de todo.

En caso de no haberla atacado nunca con intención de matarla, no resulta difícil retener a la pequeña con una presa, luego de unos minutos ésta recuperará el control de sí misma, completamente aterrada. Ahora sí estará temblando, pero de miedo absoluto, y entre lágrimas de sangre les dirá como sólo una pequeña de su edad puede: *“lo siento, no quise hacerlo... no sé qué pasó, tengo mucha hambre.”* A partir de este momento la pequeña responderá a todas las preguntas que le hagan, pero siempre con mucho miedo y llorando. Si utilizan el don de Sentir el Wyrms descubrirán algo inaudito: la niña efectivamente no tiene ninguna mancha del Wyrms (esto es debido a que Mika tiene humanidad 8).

Si desean que Mika se calme deberán hacer tiradas de carisma + empatía (dif.7). Mika cree que lo que tiene es algún tipo de enfermedad y jamás ha bebido sangre directamente de un ser vivo, eran sus padres quienes se encargaban de darle la sangre en recipientes y la bebía con cuchara como si fuera sopa. Si le preguntan cómo es que llegó a ser lo que es, les dirá que fue su “Tío Leo”, y que estaban yendo a visitarlo a la capital cuando ocurrió el accidente, también les dirá que escuchó a sus padres decir que debían llevarla a verlo una vez cada seis meses. Por último, contará que este “tío” es quién la hizo como es ahora, diciéndole que era un regalo de su parte.

(*El “Tío Leo” es en realidad un vástago Gangrel líder de una manada del Sabbat que irrumpió en la casa de los Millers, y en lugar de asesinarlos a todos decidió torturarlos de otra manera, con un experimento macabro abrazando a la pequeña hija del matrimonio y diciéndoles que le perdonaría la vida sólo si la llevaban para verla en Portland cada 6 meses. Su idea es darle lecciones sobre la no vida inhumana, pero sin obligarla a hacer cosas para disminuir su humanidad y ver cuánto tiempo aguanta la niña en asimilar por sí misma estas ideas y se convierta en un monstruo por propia voluntad. Sin embargo, lo que Leo no tiene en cuenta es que la pequeña tiene una gran

Conciencia, y el amor y cariño de sus padres hacen que su humanidad se mantenga realmente alta).

Escena 5: ¿Dónde rayos se habían metido?

A esta altura se les ha hecho realmente tarde a los pjs para el Consejo Mensual siendo ya la madrugada, y la otra manada del Clan aún aguarda su llegada al túmulo. Es posible que en algún punto anterior los pjs hayan enviado un mensaje al túmulo (para esto puede ir un miembro de la manada en persona o utilizar un espíritu mensajero). Pero si no avisaron nada del motivo de su retraso, la otra manada (líder del túmulo) estará algo molesta y preguntándose qué puede ser más importante que faltar sin aviso a un consejo.

No estarán lejos del túmulo ya que Mika casualmente estaba tomando esa dirección, pero la preocupante realidad es que ahora no hay tiempo para llevar a la niña antes del amanecer a uno de los pueblos, y sabrán lo mortal que es el Sol para los vampiros. El único lugar seguro del Sol al que pueden llevarla ahora será el Túmulo de los Garou. Y desde luego será la primera vez que uno de estos seres pise uno de estos lugares espirituales sagrados por voluntad de los Hombres Lobo, con todo lo que ello implica.

Al llegar al Túmulo, los estarán esperando los miembros de la otra manada de mayor rango del mismo, siendo todos del Rango 3. Una vez que realicen sus aullidos de presentación los recibirá Despeja la Niebla, una Contemplaestrellas Homínida Theurge en su forma Lupus, que al ver a la pequeña les preguntará en idioma Garou por qué trajeron a una humana al Túmulo. Si deciden decirle la verdad ella usará Sentir el Wyrms sobre la niña y al descubrir asombrada la falta de corrupción, les dirá con un aire de misterio que el resto los espera.

El Túmulo no es muy grande, cuenta con 3 cabañas de madera, una torre vigía y un gran círculo de piedras en el centro. Alrededor hay varias antorchas que de alguna manera están ardiendo incluso con la abundante lluvia que aún continúa (son amuletos cortesía de Despeja la Niebla, que convenció a algunos espíritus de fuego para la ocasión). El espíritu que le da poder a este Túmulo es una Gran Tortuga, un espíritu de sabiduría, fortaleza y mucha paciencia. Al ingresar, se levantará de la piedra donde estaba sentado Manto de Fuego, un Fianna Homínido Ahroun, que con una falda escocesa y una cerveza en la mano les dirá: *“¡Hasta que por fin decidieron aparecer! ¿Dónde rayos se habían metido?”*. En ese momento, el líder del Clan se aparecerá, éste es Corazón Como la Nieve, un Colmillo Plateado Metis Phillodox, que al ver a la niña sólo mirará seriamente a los

pjs en busca de una respuesta.

Aquí los pjs deberán explicar a los demás por qué trajeron a Mika a un Túmulo Garou, claro que al decir que es una vampira se hará primero un silencio sepulcral. Luego, Manto de Fuego dirá furioso: *¡Blasfemia! ¡¿Cómo se atreven a traer una sanguijuela a este lugar?! Si los pjs aclaran que por algún motivo la niña no parece estar manchada por el Wyrn éste seguirá diciendo: “¡No es más que una trampa entonces, debe ser una espía! ¡Deben estar pensando en atacarnos y ustedes la trajeron directamente a nosotros! En este momento Corazón Como la Nieve dirá: ¡Suficiente! Este es un Consejo y el asunto será tratado como tal. Llévensela. Su destino será resuelto esta misma noche. Nos vemos en unos momentos en el círculo.* Despeja la Niebla aparecerá en su forma homínida y acompañará a los pjs a dejar a Mika con sus manos atadas con sogas en una de las cabañas y la cerrará con una gran tranca.

Ahora los pjs pueden querer el consejo del espíritu Tortuga del túmulo antes del juicio. Una de las cabañas está preparada con una gran fuente de agua que funciona como superficie espejada para caminar de lado hacia la Umbra. Una vez en el mundo de los espíritus, ante ellos se encontrará la Gran Tortuga con su cabeza metida en su caparazón. Tortuga es tan lenta como sabia y hablará despacio como un sabio anciano: *“Sentí cuando ingresó a mi túmulo. Mucho dolor. Mucho conflicto en su interior. Como ustedes. Ella es parecida a ustedes. Pero también siento algo aún dormido en su interior. Algo oscuro. Algo que con la guía correcta podría no despertar. ¿Están ustedes dispuestos a ser esa guía? ¿A enseñarle los caminos de Gaia para que lo que el destino le tenía preparado no se haga realidad? Les aseguro, hijos míos, que será la batalla más dura que jamás vayan a luchar.* Cuando terminen de preguntarle todo lo que quieran, Tortuga volverá lentamente a meterse en su caparazón.

Escena 6: El Juicio

El Clan se reunirá en el círculo de piedras central del túmulo, donde Corazón Como la Nieve preside el juicio, haciendo uso de su autoridad tanto como Phillodox como Colmillo Plateado y con voz alta e inspiradora dirá: *“Esta noche, hemos sido testigos de algo inaudito. Una criatura con la que hemos luchado desde siempre por ser esbirros del Wyrn ha llegado hasta aquí y nos ha sorprendido. Pero fueron Garous quienes la trajeron. Su situación es extraña y peligrosa. Tal vez sea una trampa, o tal vez sea algo más. Esta noche lo averiguaremos y decidiremos su destino”.* Dicho esto, mirará a Despeja la Niebla quién ejecutará un Rito de Invocación e invocará a un avatar de Halcón. Corazón

Como la Nieve se arrodillará ante él y dirá: *“Halcón, te hemos llamado esta noche para que nos guíes con tu justicia. Por favor, sé nuestro testigo y haz que lleguemos a la verdad.”* Halcón a continuación volará hasta el cielo, donde abrirá sus alas en una imagen realmente imponente y dará un grito que todos podrán sentir en sus almas. Un rayo surcará el cielo en ese momento cegando un segundo a todos y haciendo que Halcón desaparezca. Sin embargo, lo sentirán allí, observando todo desde las alturas. Corazón Como la Nieve concluirá con: *“Que nadie diga que la decisión que se tome esta noche no es honorable. Ahora puede hablar quien lo desee”.*

Manto de Fuego tomará la primera palabra del juicio exponiendo muy enojado y a los gritos que lo mejor es evitar cualquier problema y eliminar la amenaza inmediatamente. El será el principal exponente de eliminar a la niña. También dirá que traer una sanguijuela a un túmulo es una profanación del mismo y una ruptura de la letanía. Corazón Como la Nieve tiene serias dudas acerca de si eliminar o no a la niña, querrá escuchar todas las opiniones para decidir y sólo hará de árbitro para que todos tengan voz. Despeja la Niebla tampoco está segura, y será quién ofrezca una mirada más razonable y calmada de la situación, algunas cosas que podría decir son: *“¿son conscientes que estos seres se alimentan de la vida de los demás? ¿Estarán dispuestos a sacrificar la vida de otros seres por ella?”*

Algunos de los argumentos que los pjs pueden usar son el apoyo de los espíritus tanto como de su tótem como de Tortuga, además que la letanía dice “respetarás a tus inferiores pues todos son de Gaia”, y todo aquello que se les ocurra. Ten en cuenta que tanto Despeja la Niebla como Manto de Fuego buscarán contra argumentar todo lo que digan. Si alguno de los pjs se vuelve demasiado violento en sus palabras contra Manto de Fuego, éste lo retará a un duelo y se abalanzará contra él en forma Glabro con un cuchillo de caza. Nadie los detendrá puesto que es un duelo honorable, pero después de algunos turnos un Gran Klaive se clavará en el barro entre ambos y se verá a Corazón Como la Nieve en forma Crinos, mostrando el legendario pelaje plateado de su tribu y simplemente dirá: *“Basta ya. El honor de ambos está intacto. Continuemos con esto”.*

También existe la posibilidad de que los jugadores quieran probar con realizar un Rito de Purificación sobre Mika, en este caso Despeja la Niebla les advertirá que eso sólo provoca un inmenso dolor en los esbirros del Wyrn. Pero si los pjs aun así lo quieren intentar (después de todo, la niña no está corrupta por el Wyrn), la traerán hasta el círculo de piedras. El rito lo puede realizar uno de los pjs o Despeja la Niebla, o ambos. Pero una vez iniciado no puede detenerse. Antes de empezar, Despeja la Niebla les preguntará si están seguros de que lo quieren hacer. Si el Rito es ejecutado, efectivamente notarán que Mika comenzará

a convulsionar gritando de un inmenso dolor y a sangrar por ojos, nariz y oídos. Lamentablemente el rito no puede detenerse a pesar de la terrible agonía que le estarán produciendo a la pequeña. Aprovecha esto para hacer una escena realmente dramática, aprovecha el dolor físico de Mika para transmitir un gran dolor emocional en todos los presentes. Al finalizar el Rito, la pequeña se encontrará en letargo debido a la pérdida de sangre, pero nada en su condición habrá cambiado. Despeja la Niebla sentirá una gran vergüenza por lo sucedido. La llevarán nuevamente a la cabaña donde se encontraba, pero esta vez sólo la dejarán reposando acostada sin ataduras. Cuando se reúnan nuevamente en el círculo para seguir discutiendo, Despeja la Niebla dirá al respecto: *“Está condenada, pero es una niña después de todo. Y le hemos provocado un inmenso dolor. Peor que una tortura. ¿Realmente quieren que viva después de eso? Tal vez lo mejor sería una muerte piadosa, rápida e indolora. Al menos así no volvería a sentir nunca algo como lo que le acabamos de hacer”*.

Todo se resumirá a lo que los pjs expongan durante el juicio y a cómo tomen los argumentos de los demás. Es posible que acepten la idea de una muerte piadosa por uno u otro motivo, o por el contrario que expongan argumentos de forma tal que Corazón Como la Nieve no esté convencido por ninguna de las partes.

Si sucede lo primero, será probablemente la escena más dramática, dura y trágica de todo el módulo, ya que serán los pjs quienes deberán sacrificar a la niña. Si se diera el caso, todo se preparará para que sea lo más rápido e indoloro posible, se pondrá una manta para que Mika no toque el barro. Corazón Como la Nieve le dará su Gran Klaive al alfa de la manada de los pjs, ninguna otra arma haría el trabajo más rápido que ésta. Una vez que Mika esté en el lugar, parecerá estar durmiendo apaciblemente y parecerá más inocente que nunca. Recomendando interpretar la ejecución como algo extremadamente difícil y devastador para todos los presentes, incluso para Manto de Fuego. Sin embargo, el corte de la Gran Klaive será limpio y rápido, y la pequeña jamás se habrá enterado de lo que sucedió. Ese tal vez sea el único alivio de todo esto. Luego de que su cabeza sea cortada, su cuerpo se descompondrá rápidamente dejando sólo una pila de pequeños huesos. Se hará un funeral para enterrar o quemar los restos de Mika, donde todo el clan se unirá en un aullido largo y profundo de respeto y pesar bajo la lluvia.

Pero si el juicio no logró poner de acuerdo a nadie, entonces Corazón Como la Nieve dirá: *“Está claro ahora que no podremos resolver la situación de esta manera. Ninguno sabe qué es lo mejor, y para ser sincero, yo tampoco. Será Gaia quien decida esto ahora. Elijan a su mejor guerrero”*. Corazón Como la Nieve proclamará que el destino de Mika se resolverá con un duelo definitivo.

Escena 7: Duelo por el destino

Los pjs deberán elegir al miembro más fuerte y diestro en combate de ellos para representar sus intereses en el duelo. El elegido de la otra manada será lógicamente Manto de Fuego, quien se meterá al círculo sacándose su chaqueta y dejando ver una gran cicatriz de quemadura en su espalda decorada con tatuajes de estilo celta y luego pasará a su forma Crinos.

Si alguno de los pjs es Theurge, cuando los contendientes estén listos para comenzar el duelo, escuchará un grito de Halcón en el cielo (pero sólo lo escuchará él). A continuación, verá cómo Manto de Fuego pelea en la arena, pero no contra el pj que hayan elegido, sino contra el más débil o menos combativo de su manada, o un metis si lo hay. Y verá que luchan ferozmente de forma realmente pareja a pesar de que Manto de Fuego es un Ahroun muy capaz en la lucha. Luego de esa visión, notará que Despeja la Niebla también está mirando al cielo. Entenderá de forma instintiva que Halcón acaba de darle una visión del futuro y de lo que quiere que suceda. Si aun teniendo en cuenta esta visión y el deseo de Halcón el pj no frena el duelo para cambiar de combatiente, o que ninguno de los pjs haya tenido la visión, entonces lo hará Despeja la Niebla (quién ha tenido también la visión) y dirá: *“¡No! Él es quien debe luchar”* señalando al pj elegido por Halcón.

Manto de Fuego al ver que su nuevo oponente seguramente es más débil que él dirá: *“¿Qué?! ¡No lucharé contra él! ¡Eso no es honorable!,* además si el pj es un metis agregará: *“No voy a luchar contra un...”* No terminará la frase, pero lo que iba a decir es “mulo” de forma despectiva. Corazón Como la Nieve le dirá que el pj tiene el rango para retarlo, y que debe hacerlo. A regañadientes, Manto de Fuego aceptará la orden y arrojará algo al pj diciéndole: *“Toma, lo necesitarás más que yo”*, es una pata de conejo, un amuleto de buena suerte muy común entre los Fianna que permite volver a tirar cualquier tirada de dados a cambio de un punto de gnosis por una única vez.

Ahora sí finalmente todo estará listo para el duelo y ambos contendientes se trenzarán en un feroz combate en sus formas Crinos, pero el duelo no será de ninguna manera a muerte. Durante el transcurso del duelo Manto de Fuego se verá incapaz de utilizar dones de combate ni gastar rabia para hacer acciones múltiples (esto es debido a que Halcón está haciendo que el duelo sea más honorable al emparejar las posibilidades de ambos). En caso de que el pj hiera gravemente a Manto de Fuego, éste se rendirá (después de todo la letanía lo dice: *aceptarás una rendición honorable*) al haber comprendido que era el deseo de los espíritus y de Gaia que perdiera el duelo, y en caso de haber sido él quién hiera gravemente al pj, se rendirá por el mismo motivo.

Ya sea que el pj gane el duelo o Manto de Fuego se rinda, éste se acercará al pj y le dirá: *“Luchaste realmente bien, te debo una cerveza. Y te contaré la historia de cómo me hice esta cicatriz”*, señalando su espalda. Luego estrechará su mano, demostrando que nada hermana más a dos Garous que una buena batalla.

Corazón Como la Nieve ahora se acercará a los pjs y les dirá: *“realmente una excelente batalla. En tono de broma agregará: “Qué bueno que fue uno de ustedes quién le dio esa lección a Manto de Fuego, estaba volviéndose algo arrogante últimamente.” Pero luego se pondrá serio nuevamente: “Deben saber que conservar a esa niña no les gustará nada al resto de las Tribus, estoy seguro que vendrán tiempos oscuros por la decisión tomada esta noche. Pero sepan que tienen mi apoyo, y lucharé a su lado de ser necesario”.*

Escena 8: Visitando al Tío Leo

Ya sea que la pequeña Mika haya vivido o no, es posible que los pjs quieran ajusticiar al infeliz que le robó su vida y la condenó a la oscuridad. Saben que el “Tío Leo” está en Portland y si viajan hasta allí, junto al Rito de Piedra de Búsqueda podrán rastrearlo fácilmente. Portland, como cualquier gran ciudad del Mundo de Tinieblas es oscura y reinan la violencia y las bandas criminales en las noches.

Podrán encontrar a Leo en un gran almacén abandonado con otras cinco sanguijuelas más como él (su manada del Sabbat), todos y cada uno apestan horriblemente al Wyrn. Destruirlos realmente hará del mundo un lugar mejor.

Conclusión:

Las que he presentado hasta aquí son sólo algunas posibles resoluciones a lo que podría suceder, sin embargo, se pueden dar muchos otras soluciones y finales dependiendo de las interpretaciones de los pjs. Lo importante es que aproveches cada giro que tus jugadores propongan para dar dramatismo y recalcar la tragedia de la situación. Incluso es posible continuar la historia a través de una crónica en que los pjs deberán enseñar a la pequeña Mika sobre los caminos de Gaia, evitar que ésta caiga en las garras del Wyrn (es decir, retener su humanidad 8), y convencer a todo el resto de la Nación Garou sobre la decisión de mantenerla viva (está más que claro que muchas tribus estarán realmente furiosas una vez que la historia comience a llegar a los distintos Túmulos, al considerarlo una herejía en el mejor de los casos).

Para finalizar, realmente espero que hayas disfrutado esta historia y si alguna vez cae en tus manos y la utilizas me gustaría mucho escuchar tu experiencia y críticas, podrás contactarme al mail javier_margosa@hotmail.com

FIN

Personajes no jugadores:

- **Mika Millers:** es una pequeña vampira neonata del Clan Gangrel muy tímida e inocente, convertida por un miembro del Sabbat por motivos egoístas y macabros. Es rubia y tiene problemas de visión, por lo que usa unos gruesos anteojos. Desde que se convirtió en vástago y producto del linaje de su clan, ha adquirido un gran interés por la naturaleza, los animales y los bosques del lugar, y puede llegar a ser muy receptiva con las enseñanzas y sabiduría Garou. Además, a pesar de su naturaleza vampírica, no está corrupta por el Wyrn debido a que es realmente buena y fue educada por una familia cariñosa, y que posee una Humanidad de 8.

Atributos:

Fue: 1	Car: 2	Per: 2
Des: 2	Man: 1	Int: 2
Res: 2	Apa: 2	Ast:3

Habilidades: Empatía 3, Atletismo 2, Etiqueta 2, Interpretación 2, sigilo 2
Trato con Animales 1.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 3, Coraje 2.

Humanidad 8.

Generación: 13.

Fuerza de Voluntad 4.



- **Despeja la Niebla:** Es una Contemplaestrellas Theurge de rango 3 con una ascendencia mezcla oriental y occidental. Es sabia y sabe dar buenos consejos para todo tipo de situaciones, aunque suele dar respuestas algo enigmáticas y misteriosas. Además, es bastante diestra en el arte marcial cambia formas creado por su tribu, el Kailindo.

Atributos en homínida:

Fue: 2	Car: 2	Per: 3
Des: 3	Man: 2	Int: 3
Res: 2	Apa: 2	Ast: 3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 2, Instinto Primario 3, Pelea 3, Subterfugio 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2, Academicismo 2, Medicina 2, Ocultismo 3.

Rabia: 4	Gnosis: 6	Fuerza de Voluntad: 6
----------	-----------	-----------------------



- **Manto de Fuego:** Es un Ahroun Fianna Rango 3 musculoso y con barba. Tiene en su espalda una gran cicatriz de quemadura que lleva con orgullo, producto de su primer encuentro con esbirros del Wyrn que le arrojaron un cóctel Molotov que lo envolvió en llamas y le dio su nombre. Le encanta contar esta historia una y otra vez con cuanto Garou se cruce en su camino. Además, en su forma Crinos, Hispo y Lupus tiene un pelaje rojizo muy típico de su tribu. Es un gran luchador y normalmente es charlatán y alegre, pero toda la situación de la niña vampira lo sacará realmente de sus casillas.

Atributos en Homínido:

Fue: 4	Car: 2	Per: 2
Des: 3	Man: 2	Int: 2
Res: 3	Apa: 2	Ast: 2

Habilidades: Atletismo 3, Pelea 4, Empatía 2, Intimidación 3, Instinto Primario 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Interpretación 2, Supervivencia 3, Medicina 1.

Rabia: 6	Gnosis: 4	Fuerza de Voluntad: 6
----------	-----------	-----------------------



- **Corazón Como la Nieve:** Es un Colmillo Plateado Phillodox Metis Rango 3 y es tanto el alfa de su manda como el líder del Túmulo. Es un hombre justo y honorable, pero debido a que ha sufrido mucho en su vida como un Metis esto también hace tenga cierto aire melancólico. Es directo y no le gustan los engaños. Al ser un Metis, nació con la terrible malformación de garras de cristal, sus garras son quebradizas e inútiles en combate y hacen que sus dedos queden en carne viva al romperse si las usa. Sin embargo, al ser hijo de dos Colmillos Plateados su sangre es realmente muy pura (Pura Raza 4), y su forma Crinos recuerda a los más grandes héroes de la Nación Garou. Ha heredado un Gran Klaive del anterior Colmillo Plateado líder del Túmulo caído en combate que se lo entregó con sus últimas palabras, por lo que esta poderosa arma fetiche de plata en realidad no pertenece a su linaje familiar.

Atributos en homínido:

Fue: 3	Car: 4	Per: 3
Des: 3	Man: 2	Int: 2
Res: 2	Apa: 3	Ast: 2

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Empatía 3, Expresión 3, Intimidación 2, Instinto Primario 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Conducir 2, Etiqueta 3, Supervivencia 2, Leyes 3, Política 3.

Rabia: 5

Gnosis: 5

Fuerza de Voluntad: 7

