

NOCHE DE RABIA

Por Sam Chupp

Noche de Rabia es una historia para **Hombre Lobo: el Apocalipsis** diseñada para entre cuatro y seis jugadores. Como Narrador, deberías decidir si tu manada está preparada para ella. Como la historia tiene lugar por completo dentro de los confines de una ciudad, puedes establecer una razón para que personajes orientados a la naturaleza participen, quizás requiriendo que la manada se aventure en la ciudad como una misión para su clan o tribu.

LOS SABOTEADORES

Los Saboteadores son un grupo secreto de Garou que actúa de forma radical contra corporaciones y agencias controladas por el Wyrn. Son una facción anárquica sin una organización central. Durante una noche los personajes experimentarán lo que es ser Garou Saboteadores.

REDD NOIZE

Redd Noize (llamada Noize para abreviar) es una sustancia roja y pegajosa envuelta en una cápsula de gelatina. Esta poderosa y adictiva droga de diseño hace poco que ha sido introducida en la ciudad de tu Crónica. Aparte del hecho de que Redd Noize es una anfetamina eufórica, cada cápsula contiene una pequeña Perdición de Rabia. Una dosis de Redd Noize tiene un 50 % de posibilidades de permitir que un consumidor humano disponga de un punto temporal de Rabia (tira un dado: en un resultado de 1-5 el consumidor consigue un punto de Rabia), que funciona según las reglas de **Hombre Lobo**. El punto de Rabia permanece hasta que el efecto de la droga se disipa.

Además, cada dosis de Noize requiere que el consumidor haga una tirada de Fuerza de Voluntad o se vuelva furioso y violento, sin importar que haya obtenido o no el punto de Rabia. Si fracasa la tirada, el consumidor humano entra en frenesí como haría un hombre lobo. Registra cuántas dosis toma un personaje. Después de 10 dosis, el personaje se convierte en un Fomor.

Los consumidores hacen una tirada de recuperación (Resistencia + Supervivencia, dificultad 6, se necesita un éxito por cada dosis ingerida) después de que la droga haya surtido efecto (cada dosis dura una hora) o perderá dos Niveles de Salud por fatiga extrema. Estos niveles no pueden curarse excepto con un sueño normal, no inducido por drogas ni medicamentos. 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 acumule 20 éxitos en una tirada de Resistencia + Supervivencia (dificultad 6, se permite una tirada por semana).

El Don Fianna: Resistir Toxina permite a un personaje purgar la droga de inmediato de su sistema. Un personaje puede reducir la dificultad de su recuperación en 2 si es sometido al Rito de Purificación, pero este rito no afecta a las Perdiciones que poco a poco se están apoderando del alma del personaje.

Nota: Los vampiros que ingieran sangre de las víctimas bajo la influencia del Redd Noize también se vuelven propensos al frenesí. Se necesita una tirada de Frenesí por cada dosis de Noize en el cuerpo de la víctima (sin importar cuánta sangre sea consumida) y las dificultades de Frenesí se reducen en 2.

Los hombres lobo que consumen la droga reciben un punto de Rabia pero pierden dos puntos temporales de Gnosis. Cuando un hombre lobo se queda sin puntos de Gnosis la Perdición consigue infectar su espíritu, y está en camino de convertirse en un Danzante de la Espiral Negra.

TRAMA

Un amigo, compañero o amante de los hombres lobo ha sufrido una mala reacción con el 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 hasta la ciudad por un Puente Lunar para ayudarles. El nombre del Saboterador es Cameron Chandler, un Ragabash de los Hijos de Gaia.

Cameron ha estado saboteando a Pentex durante años y sabe exactamente cómo funciona la corporación. Cree que la droga es obra de Magadon Industries, la subsidiaria farmacéutica de Pentex. Presenta ante la manada varios Fetiches y amuletos, así como un mapa de la oficina de Magadon en la ciudad. Sin embargo, Cameron es inesperadamente asesinado por un Primer Equipo de Pentex.

Ahora armados con el conocimiento del edificio en el que Magadon fabrica sus drogas, con unos pocos fetiche y un arsenal de valor, 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 en persona. ¿Conseguirán sobrevivir?

ESCENA UNO: EL PROBLEMA DE VICKI

Uno de los personajes recibe una llamada de una clínica de desintoxicación local, en la que un médico le interroga sobre su amiga Vicki y su problema con las drogas. El médico le explica que es una adicta al Redd Noize, una droga de la que sabe poco, sólo que es una droga de diseño reciente y está siendo producido a un nivel farmacéutico en cuanto a cantidad y pureza.

Al amigo de Vicki se le permite verla brevemente; se encuentra demacrada. El personaje debería tener la oportunidad de reconocer que el Wyrh habita en el interior de la pobre mujer. Si el personaje no tiene los Dones de Sentir al 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). De forma opcional, simplemente dile que recibe “muy malas vibraciones” de la forma dormida de Vicki. Si el personaje tiene Visión Espiritual o entra en la Umbral puede ver con claridad a la Perdición de Rabia enroscada alrededor del centro espiritual de Vicki: su alma y su corazón. Ni siquiera el Rito de Purificación funciona en Vicki, porque la Perdición tiene un profundo vínculo espiritual con su Madre. La Madre Perdición proporciona a la Perdición de Rabia mucho poder, y si la Perdición es molestada en la Umbral, amenaza ruidosamente con matar a Vicki si no se la deja en paz. Tiene suficiente poder para respaldar 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 con Callejeo pueden querer investigar la naturaleza del Redd Noize e incluso conseguir una muestra. Puedes interpretar esto con facilidad: informa a los personajes de que la droga habitualmente se vende sólo en los peores garitos de crack de la ciudad (como si hubiera garitos de otra clase en el Mundo de Tinieblas). Recuerda que quienes venden Redd Noize posiblemente también lo consuman, pero la mayoría de los camellos disponen de unos pocos adictos al Noize como matones. Además muchos traficantes se han convertido en Fomori.

Localizar a un camello de Redd Noize requiere una tirada de Inteligencia + Callejeo (dificultad 4; se necesitan 2 éxitos). Después de eso, la situación se vuelve muy peligrosa. Los camellos de Noize son muy paranoicos y les gustan las pistolas grandes. Si tus jugadores no quieren interpretar esta escena, hazles tirar Astucia + Callejeo (dificultad 7). Si consiguen 4 éxitos, obtienen una muestra de Redd Noize.

Cualquier anciano Garou que examine la droga rápidamente determina que está infectada por el Wyrm. Posiblemente los personajes recibirán ayuda de ancianos tribales o de su clan. Un sencillo uso de Sentir al Wyrm revela el origen corrupto de la droga. Los personajes con Lenguaje Espiritual también son capaces de interrogar a la Perdición de la droga, pero no proporciona mucha información. (Siéntete libre de interpretar a la Perdición como una criatura desagradable y odiosa. Quizás trate de provocar a cualquier Garou que escuche. Recuerda que los Garou recuperan Rabia en cualquier situación estresante).

ESCENA TRES: POR CUALQUIER MEDIO QUE HAGA FALTA

La GAIA Net combina rumores boca a boca, mensajes de los Caminantes Silenciosos, noticias apresuradas de última hora (que algunos llaman Noticias de Rabia), historias contadas alrededor del

fuego, mensajes de los espíritus, llamadas telefónicas a larga distancia, faxes nocturnos y correo electrónico internacional en un batiburrillo informativo. GAIANet es uno de los medios a través de los que los Saboteadores coordinan sus actividades sin ningún tipo de autoridad central. Es también una de las formas en que contactan entre ellos en busca de ayuda.

Uno de los ancianos del clan de los personajes tiene contactos en GAIANet. Este anciano envía el problema del Redd Noize a los Saboteadores a través de la telaraña virtual. Los Saboteadores han estado investigando el diseño inicial y desarrollo de la droga por parte de Magadon Industries, y no tardan mucho en sumar dos y dos. Los Saboteadores deciden por consenso que el Saboteador más cercano debería hacer una visita a la ciudad de los personajes con la información necesaria para detener los planes de Magadon. Un mapa de la oficina local de Magadon y algunos Fetiches serán enviados con el agente.

A la semana siguiente llega Cameron Chandler, un Homínido Ragabash de los Hijos de Gaia de Rango Dos.

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, Enigmas 1, Informática 2, 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, Ojo Nublado, Olor de Agua Corriente, Roce Materno, Sentidos Incrementados, Sentir al Wyrn; (2) Buscar lo Olvidado, Calma, Cybersentidos, Interferir Tecnología,

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

Objetos dedicados: Cameron tiene un espejo de muñeca dedicado para poder “cruzar de lado” en un momento.

*Los diversos Dones y Ritos de Cameron reflejan su adiestramiento diverso que ha recibido entre los Saboteadores.

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

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

Trasfondo: Cameron es un Ragabash nato y educado. Considera la vida un juego tremendo de policías y ladrones y Pentex todavía no ha conseguido pillarlo. Le gusta el encanto de la caza. Incluso le divierte el hecho de que un asesino pagado por Pentex le esté persiguiendo, y no puede esperar a que aparezca. Quizás se haya vuelto demasiado descuidado.

Cameron tiene una deuda de honor con un Philodox de los Moradores del Cristal llamado Devnull, que le hizo prometer que atacaría cualquier ordenador que pudiera tener Magadon y a cambio le daría cualquier información sobre el Wyrn que encontrara. Consulta “*La Subtrama Cibernética*”.

EL TESORO DE CAMERON

ESPEJOS DEL NEUROMANTE

Fetiche, Nivel 3, Gnosis 7

Estos espejos gemelos, engastados en unas gafas, permiten a un Garou cruzar de lado directamente en el reino cibernético que rodea un ordenador. El Garou parece “cromado” durante un breve momento antes de desaparecer en un remolino de píxeles de alta resolución. Se materializa dentro del reino cibernético del ordenador más cercano. Una vez allí puede manipular la máquina directamente.

SILBATO INFALIBLE

Fetiché, Nivel 1, Gnosis 6

Este silbato llama al taxi más cercano, sin importar lo lejos que se encuentre. Como si fuera una coincidencia, el conductor comienza a dirigirse a la localización de quien utilizó el silbato. El tiempo de espera para la llegada del taxi es de 30 minutos menos (5 veces el número de éxitos de activación), pero siempre tarda al menos un minuto. Se sabe que este silbato ha llamado a conductores amables cuando no había taxis disponibles, pero normalmente es mejor que el viajero pague por el viaje.

RAYO BLANCO

Amuleto, Nivel 4, Gnosis 5

Este poderoso amuleto posee tres espíritus. Uno es un Bit, la forma más pequeña de Araña de Red. El Bit es capaz de contar lentamente hacia atrás desde 20. Cuando el Bit llega a 0 le dice al Chispa (la forma más pequeña de Elemental de Electricidad) en el nódulo cercano que se libere de la piedra que lo contiene. El Chispa tiene una sola dirección a la que ir: una cámara de explosivo líquido y concentrado. Este líquido es el espíritu de un Elemental de Fuego vinculado a petróleo concentrado bajo presión en un contenedor de cristal. La explosión resultante es bastante intensa.

Después de activar el amuleto, un Garou tiene 20 segundos para salir del radio de la explosión. El amuleto no puede ser activado de ninguna otra forma. Si el vial de cristal se rompe sin haber sido activado, el líquido de su interior no causa daño y se evapora rápidamente en el aire.

Cuando el amuleto es activado de forma apropiada, su reserva de dados de daño es de 30 dados en el punto cero de la explosión. Cada medio metro entre los personajes y la explosión reduce la reserva de dados de daño en un dado. La explosión suele causar un gran daño a las máquinas y estructuras.

Este tipo de explosivo es muy estable, pero es muy difícil, arriesgado y caro de elaborar. Es una muestra de la importancia de la misión que se haya incluido en el equipo un cilindro de Rayo Blanco.

BOLSA DE COYOTE

Fetiché, Nivel 3 Gnosis 6

Se trata de una pequeña y sencilla bolsa medicina nativa que normalmente se lleva colgada al cuello. Un Garou que activa con éxito el Fetiché puede sacar un diente de coyote de la bolsa (sin mirar), cerrar la palma de la mano y esperar. Normalmente el diente comienza a calentarse, especialmente cuando se necesita un “truco” especialmente bueno. Cuando el Garou siente que ha llegado el momento, abre la palma de la mano y aparece un regalo de Coyote. A veces el regalo parece por completo inútil (como la llave de una puerta), pero en algún momento después resulta útil (aparece la puerta en la que encaja la llave). A veces el regalo es una broma (un cigarro explosivo). A veces es muy útil (Una Piedra de Senda Garou). A veces causa problemas (los calzoncillos de un Ahroun). Nunca se sabe lo que uno puede sacar de la Bolsa de Coyote.

El Narrador decide lo que sale de la Bolsa de Coyote y puede utilizar los éxitos de activación para determinar la utilidad de los objetos que aparecen. Las cosas que salen de la bolsa rara vez son permanentes. Lo normal es que se rompan, sean robados, se disuelvan o simplemente desaparecen.

Utiliza la Bolsa de Coyote como una forma de inyectar humor en la Crónica, acelerar tramas, desatascar a los personajes en callejones sin salida y que los personajes hagan cosas que le gusten a Coyote. Recuerda: Coyote es un embaucador y trata de guiar a sus Hijos de forma indirecta. Los Nuwisha (hombres coyote) intentarán engañar a un Garou para robarle su Bolsa de Coyote, sólo para devolvérsela después de que consideren que “se la ha ganado.” Los Nuwisha son notorios por extraer cosas interesantes y valiosas de las Bolsas de Coyote.

Mientras se haga la tirada de activación, siempre hay un diente de coyote en la bolsa. Si los personajes quieren abusar de su don, corren el riesgo de que Coyote se enfade...

FUNDA DE CAMALEÓN

Fetiché, Nivel 1, Gnosis 4

Esta funda de Klaive parece estar hecha de piel de lagarto. Es suave y cualquier Klaive, por ornamentado que sea, encaja perfectamente en ella.

Cuando se activa, la funda oculta el Klaive u otra arma larga y de filo de la visión y percepción de los humanos y animales normales. Por supuesto, los vampiros, otros Garou y magos pueden detectar el

arma, pero la mayor parte de la gente normal (incluyendo policías y guardias de seguridad) no percibirán el arma mientras esté en la funda. Hasta los detectores de metal fallan en registrar su presencia. Este Fetiche debe volverse a activar cada vez que el arma es desenvainada y se vuelve a meter en la funda.

LÁGRIMAS DE RENOVACIÓN

Fetiche, Nivel 5, Gnosis 8

Se trata de una piedra cristal sujeta a un lazo de cuero. Cada noche el cristal condensa el rocío, que se cristaliza en lágrimas de cristal. Cuando las lágrimas se colocan sobre la lengua, devuelven la Gnosis gastada. Cada lágrima de cristal 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 la Gnosis que se haya gastado, no añadir Gnosis permanente. Además, el Gafalino que da poder a este Fetiche sólo puede producir un máximo de 23 puntos de Gnosis antes de tener que “recargarse” mediante un Rito de Atadura.

LA SUBTRAMA CIBERNÉTICA

Puede que quieras dirigir esta subtrama, especialmente si tienes muchos personajes o quieres añadir un poco de estilo “cyberpunk” al escenario.

*Cameron ha prometido a Devnull, un amigo Morador del Cristal, que atacará los ordenadores de Magadon. Por esta razón le han dado los Espejos del Neuromante (consulta el Tesoro de Cameron). Con este Fetiche puede llevar a los personajes al reino cibernético que rodea los ordenadores de Magadon y atacar físicamente los ordenadores. Por supuesto, un personaje con una habilidad de Informática decente que esté dispuesto a pasar tiempo pirateando (según las reglas de **Hombre Lobo: Guía del Jugador**) puede sabotear los ordenadores sin entrar en el reino cibernético.*

Esta rama de Magadon tiene un acceso limitado a los servidores de Pentex, pero un personaje ingenioso y hábil con los ordenadores puede encontrar una forma de falsificar una cuenta en un ordenador, abriendo una “puerta trasera.” Si los personajes se enfrentan a este desafío al mismo tiempo que los robots Perdición y los guardias Fomori les atacan será una prueba excelente para ver en acción las habilidades y la sangre fría de los personajes.

ESCENA CUATRO: LA INCURSIÓN

Si a tus jugadores todavía no les preocupa el problema de Vicki e incluso si se muestran apáticos sobre el hecho de que las Perdiciones estén infectando la ciudad mediante las drogas, puede que tengas que proporcionarles algo de ímpetu para que participen en la historia. Cameron tiene una reunión con los ancianos locales y discute los planes para realizar un sabotaje (de forma conveniente no les habla de los explosivos que ha traído “sólo por si acaso”). Cuando termina la reunión los ancianos piden a los personajes que acompañen a Cameron en su misión.

Cameron hace un aparte con los personajes, se presenta e intenta conocerlos. No es muy buen líder (no tiene esa Habilidad) pero le gusta a la gente. Reparte su tesoro de armas y fetiches en función de las habilidades y necesidades de los personajes, advirtiéndoles que después de la misión necesita los objetos de vuelta “para la causa”. Incluso confía el Rayo Blanco a uno de los personajes más serenos del grupo –quizás un Philodox o Theurge con Rabia baja. Entonces sugiere realizar una incursión contra el 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 coches sin identificar entran y salen del garaje con frecuencia. Cameron le dice a la manada que la seguridad del edificio es más débil de noche y les muestra un mapa detallado de la oficina de Magadon. Explica que todo el sistema de seguridad está supervisado y controlado por un ordenador central en la oficina y que dos guardias siempre están vigilando la zona (otros cuatro están situados en otros lugares). El único momento en que se alejan es cuando realizan patrullas a intervalos aleatorios (sugeridos por el ordenador) durante la noche.

Nota especial: En este puede que quieras eliminar a Cameron como personaje del Narrador, obligando a los personajes a seguir solos. Cameron les ha dicho a los personajes todo lo que necesitan saber, y habrán recibido todos los objetos que tiene que ofrecer. Si crees que tus personajes no tienen la

habilidad para salir adelante con el asalto, haz que Cameron los acompañe como consejero, ayudante y *deux ex machina* para sacar a los personajes de problemas en momentos peligrosos. Alternativamente puede que desees incrementar el poder de los Fetiches que les proporciona.

Si desees eliminar a Cameron es el momento en que el asesino de Pentex que ha estado persiguiendo a Cameron es un francotirador y de repente le dispara una bala Perdición, que lo mata al instante. Los personajes pueden llegar a vislumbrar el logotipo corporativo de Pentex en el vehículo utilizado por el asesino. El asesinato debería servir para acentuar la urgencia de la misión de los personajes.

ESCENA CINCO: ASALTO A LA TORRE HERNDON

Define el mapa de la Torre Herndon y diles a tus jugadores que planeen su asalto. Cameron les proporciona la información necesaria sobre la ubicación de los guardias. Ha oído rumores de que algunos guardias son Fomori. En realidad todos son Fomori. Todos tienen puntuaciones de Rabia y están poseídos por Perdiciones de Rabia.

EL RECIBIDOR

Los personajes pueden entrar en el recibidor simplemente caminando hacia las puertas de cristal y abriéndolas. La Torre Herndon está abierta toda la noche. Por supuesto, los dos guardias presentes interrogan a los personajes antes de permitirles acceder a los ascensores. Si los personajes dan a los guardias algún motivo de sospecha, los sentidos incrementados por el Wyrn de los Fomori les revelan 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 básicos.

Con suerte, los personajes esperarán a que alguno de los guardias comience una patrulla de control antes de intentar entrar en el edificio de frente. Por supuesto, pueden intentar entrar a través de una puerta de emergencia con Abrir Sello. Esta táctica activa una alarma en la sala de seguridad, que es captada por un guardia “libre.”

Los Fomori son astutos y permanecen tranquilos aunque se enfrenten a los Garou. Primero tratan de advertir a sus superiores inmediatos y se colocan en posiciones donde sus balas Perdición puedan hacer más daño. Cada guardia sólo tiene una bala Perdición, pero siempre es la primera que usan. Una bala Perdición causa daño agravado y no absorbible sin importar la forma que el objetivo haya asumido. Sólo la Armadura de Luna tiene la posibilidad de absorber el daño. Las balas se adaptan a su trayectoria: su dificultad para impactar siempre es 4.

Sin que lo sepan los personajes, esta noche los guardias han sido reforzados. Ahora hay seis. Hay otros cuatro en el siguiente piso. Consulta *Las oficinas de Magadon*. Si quieres reforzar más a los guardias, añade los que quieras, pero recuerda que todos tienen el potencial de causar daño agravado a los Garou.

GUARDIAS FOMORI (SEIS)

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

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

Rabia 6 (no renovable)

Inmune al Delirio, Garras como Cuchillas, Sentidos del Wyrn

Equipo: Revólver pequeño con una Bala Perdición, Granada de Humo, Radio portátil, linterna.

LOS ASCENSORES

Los ascensores han sido cerrados electrónicamente en el centro de seguridad. Un personaje tiene que tirar Inteligencia + Informática (dificultad 8; tres éxitos necesarios) para romper la seguridad informática y abrir los ascensores. Los guardias conocen códigos especiales para abrir las cerraduras de

las escaleras. Descifrar esos códigos requiere una tirada de Inteligencia + Seguridad (dificultad 9; se necesitan tres éxitos).

Los personajes deben subir por los ascensores o las escaleras para invadir las oficinas de Magadon. Si no son muy brillantes, o si no consiguen evitar el sistema de seguridad electrónico, siempre pueden tratar de romper las puertas de los ascensores (Proeza de Fuerza de 9) y escalar por el interior del conducto (Destreza + Atletismo, dificultad 7, se necesitan dos éxitos). También pueden romper las puertas de las escaleras (Proeza de Fuerza de 10).

LAS OFICINAS DE MAGADON

En el piso de arriba se encuentran las oficinas de Magadon; todo está tranquilo. La oficina es un espacio de almacenaje y oficinas normal. Varias cámaras de seguridad vigilan el lugar. La Madre Perdición detecta la presencia de los Garou si entran en el área de producción y despierta a los cuatro guardias Fomori que duermen en la sala de seguridad. Los guardias observan a los personajes a través de las cámaras de seguridad y los atacan en el momento y lugar más estratégicos. Puede ocurrir durante un ataque de los Perdibots.

LOS PERDIBOTS

Las instalaciones de Magadon se encuentran automatizadas en un 95 %. Robots industriales de funciones variadas circulan por cintas magnéticas, moviéndose de un espacio a otro realizando distintas tareas. Si observan, los personajes pueden ver cómo varias cápsulas vacías son rellenadas delicadamente por los robots, con una sustancia roja y putrescente. A continuación, las cápsulas llenas son transportadas y almacenadas en el otro extremo de la cadena de montaje.

A medida que los personajes se acercan a la Madre Perdición, podrán ver la unidad de producción central, donde la sustancia roja viscosa es derramada en contenedores vacíos y después es secada, separada y envuelta en bolsas de plástico. Hay ocho robots industriales en la planta, cada uno equipo con un brazo alargado y fuerte para levantar objetos (Fuerza 6) y un brazo más pequeño para manipular la sustancia (Destreza 5) y un brazo de funciones variadas con una pinza insertada (daño de 7 dados).

En el momento en que los Garou menos lo esperan los robots se concentrarán en ellos, atacándoles. Se requieren al menos 6 niveles de salud de daño para destruir y/o incapacitar un robot. Los robots tienen las siguientes estadísticas de combate: Reserva de esquivar 7, Reserva de pelea 8, Reserva de absorción 6.

Atributos: Fuerza 5 (excepto el brazo de levantar), Destreza 3 (excepto el brazo de maniobrar), Resistencia 4 (+2 de absorción por blindaje de metal), Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 4

Habilidad: Alerta 3, Esquivar 4, Pelea 5, Reparaciones 5, Seguridad 3, Informática 3

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 2

Ataque espiritual: Drenar Rabia –con cada ataque un Perdibot puede decidir absorber un punto de Rabia de un Garou para su propio uso.

Los Perdibots son adaptables y atacan de forma estratégica. También pueden comunicarse en silencio entre ellos y no están confinados a la zona de producción. De hecho, si consigue acceder a un ascensor, un Perdibot podría seguir a los personajes a otros pisos. Ten en cuenta que los Perdibots no pueden subir ni bajar escaleras y un sombrero o algo colocado sobre el ojo central de un robot lo paraliza momentáneamente (hasta que otro robot acuda en su rescate).

Nota especial sobre los Perdibots: Si uno de los personajes tiene Cybersentidos (o si Cameron los acompaña), o si uno de los personajes tiene conocimiento especializado de robótica, es posible que sean capaces de localizar y desconectar el centro energético de los robots, “apagándolos.” Utilizar Cybersentidos requiere una tirada de Percepción + Ciencia (dificultad 6; se necesitan dos éxitos). Otras combinaciones de Conocimientos y Técnicas incluyen Inteligencia + Ciencia, Reparaciones, Informática o alguna otra Habilidad apropiada (dificultad 7; se necesitan dos éxitos).

UNA PODEROSA BATALLA EN LA UMBRA

El secreto para conseguir la auténtica victoria de este escenario se encuentra en la Umbra. Si los Garou se limitan a destruir las oficinas de Magadon después de neutralizar a los Perdibots y a los guardias Fomori, habrán ganado la batalla pero habrán perdido la guerra.

En la Umbra se encuentra la Madre Perdición. Está agazapada en su nido y mediante una extraña apertura en la Celosía conectada a su repugnante saco de incubación deposita sus asquerosos “huevos” de Redd Noize. Mientras la conexión física con la Tierra permanezca (antes de que las oficinas de Magadon sean destruidas), la Madre Perdición es como un pajarraco sentado, una criatura hinchada incapaz de defenderse excepto invocando a las Perdiciones de Rabia liberadas que infectan la ciudad. Sin embargo, si el conducto es cortado, la Madre Perdición se libera y se convierte en una máquina de matar con muchos tentáculos que continuamente expulsa Perdiciones de Rabia de su saco de incubación roto y desgarrado. De inmediato comienza a ascender por la Umbra hacia el Paso más cercano; al mismo tiempo una nube de Perdiciones de Rabia fluye de ella y se extiende sobre la ciudad. Las Perdiciones de Rabia permanecen hasta el siguiente amanecer o crepúsculo, pero sembrarán el caos mientras puedan. Estallan disturbios por toda la ciudad. La única forma de impedirlo es destruir a la Madre Perdición mientras permanece en su nido. Los personajes tendrán que enfrentarse a las Perdiciones de Rabia que invoque, pero no es tan difícil como enfrentarse a ella en su forma de combate.

CHAULUUSH, MADRE PERDICIÓN DE RABIA

Dormida, Forma de Incubación

Rabia 4, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 2

Poder 50

Hechizos: Engendrar Perdiciones de Rabia (2 puntos –esto causa que nazca un saco de huevos de Perdiciones de Rabia, lo que proporciona unas 25 dosis de Redd Noize); Invocar a Perdición Obrera de Rabia (5 puntos –invoca a una Perdición Obrera de Rabia madura que acude a ella); Invocar a Perdición Soldado de Rabia (7 puntos –igual que invocar una Perdición Obrera de Rabia, pero en su lugar aparece una Perdición Soldado de Rabia); Comunicar con Esbirros (1 punto –permite el contacto telepático entre la Madre Perdición y sus hijos).

Enfurecida y libre, Forma Guerrera

Rabia 9, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 9

Poder 75

Hechizos: Engendrar Perdiciones de Rabia (2), Invocar Perdición Obrera de Rabia (5), Invocar Perdición Soldado de Rabia (7), Espíritu Tentacular –La Madre Perdición es capaz de generar un número infinito de tentáculos (la criatura puede atacar a todos los miembros de la manada a la vez).

ALIADOS DE CHAULUUSH

Perdición Obrera de Rabia

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: Materializarse (5), Reformarse (7), Poseer Máquina (1), Poseer Humano (1)

Perdición Soldado de Rabia

Rabia 8, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 8

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

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

Poder 25

Hechizos: Materializarse 5, Reformarse (7), Poseer Máquina (1), Poseer Humano (1)

La Madre Perdición recibe 5 puntos de Poder cada turno después de que la conexión con el mundo físico se rompa que le proporcionan sus hijos dispersos por la ciudad. Puede distribuir estos

puntos para “curar” a sus bebés; cada punto gastado también le permite curar un Nivel de Salud de daño de una Perdición de Rabia.