

DE LA DESOLLADOR



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
NOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

DE LA PIEL DESOLLADOR

«Las disputas familiares son algo amargo. No siguen ninguna regla. No son dolencias o heridas, son como cortes en la piel que no sanarán porque no hay suficiente materia.»

— F. Scott Fitzgerald

Un cuerpo desollado en un vertedero. No obstante, no es el cadáver de una víctima indefensa... el cuerpo es de un Garou.

El Pueblo recuerda. Un hombre mataba hombres lobo, tomaba sus pieles. Un rito blasfemo ataba las pieles de los Garou al cuerpo de un Pariante, creando un nuevo hombre lobo. Un Danzante de la Piel.

Sin embargo, el Desollador está muerto. Samuel Haight trató de amasar demasiado poder y fue destruido para siempre. Los hijos de su legado son pocos y se ven superados en número. No serían tan audaces como para incitar la ira de toda la Nación Garou. No están tan locos como lo estaba Haight, y él está muerto y enterrado.

¿Verdad?



Créditos

Director artístico y creativo: Rich Thomas.

Escrito y desarrollado por: Ethan Skemp.

Editor: Michelle Lyons.

Diseño del libro: Aileen E. Miles.

Logo de la edición del 20º Aniversario de Hombre Lobo:
Craig Grant.

Portada: Andrew Trabbold.

Ilustraciones interiores: Chris Bivins, James Denton,
Brian LeBlanc, Richard Thomas.

Creadores de Hombre Lobo: El Apocalipsis: Sam Chupp,
Andrew Greenberg, Wes Harris, Robert Hatch, Geoff
Pass, Mark Rein Hagen, William Spencer-Hale, Rich
Thomas, Josh Timbrook, Stewart Wieck, Travis L.
Williams, Samuel Witt.

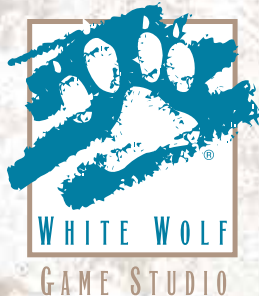
Edición en español

Directora y productora ejecutiva: Dhaunae De Vir
“Daphne”.

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Aixa Algaba Maye.

Correctores: Héctor Gómez Herrero, Aixa Algaba Maye,
Miguel Ángel Lucas, Jorge “Gica/Kilios” Fuertes, Ale-
jandra “Argénte” González, Daniel M. Schultes.

Maquetador: Marcos Manuel “EnOCH” Peral Villaverde.



© 2015 CCP hf. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y una copia impresa que puede reproducirse sólo para uso personal. **Hombre Lobo: El Apocalipsis** y el Sistema Narrativo son marcas comerciales registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>.

Visita Onyx Path online en <http://www.theonyxpath.com>.

Visita Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com>.

Visita Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com>.



Contenidos

<i>Introducción</i>	4
<i>Trasfondo y Antecedentes</i>	6
<i>Nuevos Elementos</i>	8
<i>Reparto</i>	9
<i>Escena: Inicio de las Hostilidades [Opcional]</i>	19
<i>Escena: Piel y Huesos</i>	22
<i>Escena: Segunda Piel</i>	24
<i>Escena: Cambiapielos</i>	26
<i>Escena: Caza de Trofeos</i>	28
<i>Escena: Funeral a Féretro Cerrado</i>	30
<i>Escena: El Trato de Garrapata</i>	32
<i>Escena: El Laberinto de Minotauro</i>	36
<i>Escena: Toro Rabioso</i>	38
<i>Escena: El Desollador Renacido</i>	40
<i>Repercusiones</i>	43





Introducción

Sam Haight, “el Desollador”, uno de los más infames cuentos para no dormir que jamás haya acosado a los Garou, fue diferente a cualquier otro hijo de puta anterior o posterior. Fue algo casi impensable: un Pariente convertido en un asesino en serie que depredaba a los propios Garou. Desollaba a sus víctimas y tomaba sus pieles como si fueran simples lobos. Pero no era por pura apariencia. Sam Haight había aprendido un vil ritual del pasado distante que le permitía dar un buen uso a esas pieles... aunque sólo fuera “bueno” en cierto sentido. El Desollador las vinculó ritualmente a su cuerpo y se convirtió en un hombre lobo por derecho propio: el primero de los Danzantes de la Piel.

Los actos de Haight fueron materia de leyendas urbanas, incluso en los surreales y sobrenaturales recodos del Mundo de Tinieblas. Se dice que bebió Sangre de vampiro para obtener su poder, robó la Magia de un aquelarre de *Magi* y persiguió a un dios oscuro que yace durmiente bajo Ciudad de México. Todas las leyendas se magnifican al contarlas. La Nación Garou en su conjunto suspiró aliviada cuando recibió la noticia de que uno de sus demenciales planes de poder lo acabó devorando. Pero no había acabado del todo: había enseñado el Rito del Sagrado Renacimiento a otros antes de morir. El legado de los Danzantes de la Piel aún perduraba, pero, al menos, la historia del propio Haight había llegado a su fin.

O puede que no.

Esta historia trata del retorno, en principio figurado, del Desollador, a menos que los jugadores no sean capaces de impedir que se convierta en algo más. Uno de los discípulos de Haight ha puesto sus garras sobre una macabra reliquia y se ha unido a un astuto espíritu con siniestras ambiciones. De común acuerdo, ambos lideran una manada de Danzantes de la Piel con la intención de resucitar la leyenda de Sam Haight. Quieren que los Garou teman de nuevo al Desollador. En el proceso, pueden adquirir nuevo poder y estatus para la pseudo-Tribu creada a base de retales de los Danzantes de la Piel o pueden acabar condenados; o ambas cosas.

Lo que hay en el interior

Este producto usa marcadores para ayudarte a moverte de forma inmediata desde la página actual a la que estés buscando. La mayoría de los lectores de PDF enumeran los vínculos de marcadores del archivo en una parte fácilmente accesible de la interfaz. Revisa la documentación de tu programa para encontrar más información.

Este kit de historia se divide en tres secciones básicas:

La **Introducción** es un resumen de la historia. En ella analizamos los antecedentes que conducen a este escenario y los personajes implicados en él. Echamos un vistazo a lo que quieren los actores principales y cómo planean

conseguirlo. También proporcionamos un somero esbozo de cómo puede resultar la historia y ofrecemos consejo acerca de cómo cambiar detalles o adaptarse a los cambios provocados por los jugadores durante la partida.

Las **Escenas** son los elementos principales que constituyen la historia. Las acciones de los jugadores influirán en los resultados de cada escena que experimenten, la cual a su vez influirá en las siguientes escenas que interpreten. Están diseñadas para proporcionar un concepto sólido de lo que puede pasar a continuación, pero también te permiten alterarlas e improvisar cuando sea necesario.

Las **Tarjetas de Escena** marcan el comienzo de la sección de los recursos específicos de la historia. Las Tarjetas de Escena pueden imprimirse, recortarse y usarse para tener una referencia de los puntos esenciales de cada escena. En esta sección también pueden encontrarse las hojas de personaje de los jugadores principales.

ACERCA DEL SISTEMA NARRATIVO DE AVENTURAS

Si éste es tu primer producto del Sistema Narrativo de Aventuras (SNA), has escogido un buen lugar por donde empezar. Sin embargo, para mantener este kit de historia centrado y sin aderezos innecesarios, no hemos incluido muchas de las premisas centrales y sugerencias para el Narrador que conforman el núcleo del SNA. Ya seas un Narrador nuevo o perro viejo, asegúrate de leer la *Guía del SNA gratuita*, que puedes encontrar en estos enlaces:

www.bibliotecaoscura.com/sna

www.nosolorol.com/sna

He aquí algunos de los elementos disponibles en **El Desollador**:

- **Enlaces interactivos.** Hacer clic en la mayoría de las cosas en marrón te llevará directamente a la sección referenciada, o la hoja de personaje o accesorio adecuados. También puede llevarte a una web externa que pudiera resultarte útil.

- **Escenas.** Hacer clic en el nombre de una Tarjeta de Escena te llevará al desarrollo completo de la misma.

- **Marcadores.** Este PDF está lleno de marcadores, así que puedes saltar a las secciones principales desde cualquier punto en que tengas abierto el archivo.

Trasfondo y Antecedentes

Muchos Garou conocen la historia de Samuel Haight, “el Desollador”. Durante muchos años, fue una pesadilla sin parangón: un Pariente mortal lo bastante fuerte y astuto para matar hombres lobo y reclamar sus pieles. Mediante un Rito blasfemo se transformó en un hombre lobo, volviéndose incluso más fuerte. Lo enseñó a otros Parientes y fundó una pseudo-Tribu de aspirantes a hombres lobo que se llamaban a sí mismos Danzantes de la Piel, al tiempo que continuaba su caza en pos de poseer todo el poder que pudiera amasar.

Abundan las historias sobre las proezas de Haight. Nada es demostrable, pero se dice que usurpó el poder de la Sangre vampírica. Algunos cuentan, en un relato aún más impresionante, que incluso robó Magia verdadera antes de encontrar su final. Algunos dicen que murió en Ciudad de México, tras despertar un mal que ni siquiera él podía devorar. Sin embargo, otros dicen que nunca murió realmente.

Los Danzantes de la Piel tomaron la precaución de pasar desapercibidos tras la muerte de Haight. Sabían que la Nación Garou los haría rápidamente responsables de sus crímenes... por no hablar de los suyos propios. Continuaron reclutando nuevos miembros y obteniendo pieles cuando surgía la oportunidad, pero siempre fueron cuidadosos al deshacerse después de los cuerpos. Nadie quería que las Trece Tribus supieran que aún estaban ahí fuera, fortaleciéndose. Algunos albergaron un odio aún mayor hacia los Garou, a los que culparon de la muerte del hombre que les había enseñado el camino del genuino fortalecimiento.

De forma inadvertida para todo el mundo, algo de Haight sobrevivió: un único trozo de su piel, arrancada desde el codo hasta la muñeca. Ninguno de los presentes en la última batalla del Desollador se percató de ello, pero un carroñero sí. El espíritu Garrapata se vio atraído hacia el resto arrancado al sentir que, si quedaba cualquier aspecto del legendario Danzante de la Piel con el que pudiese invocarse, éste estaría en su piel. Garrapata tenía la aspiración de verse elevada mediante la veneración de los Garou, aumentado su poder igual que los Tótems tribales habían hecho. Con ese don, los Danzantes de la Piel bien podrían convertirse en seguidores potenciales, preferiblemente guiados por un nuevo mesías. Garrapata escogió a Nicholas Carver, probablemente el más ferviente discípulo de Sam Haight. Le dio la piel y la implantó en el abrigo de retales que Carver obtuvo mediante el Rito del Sagrado Renacimiento. Entonces, le enseñó cómo darle de comer y de beber; cómo hacerla crecer.

Los eventos de **El Desollador** tienen lugar como resultado de las ambiciones paralelas de ambos: Nicholas Carver, que ahora se llama a sí mismo “Sansón”, y el poderoso espíritu Garrapata. La manada de Danzantes de la Piel de Carver, los Buitres Caminantes, se esfuerza en fortalecer el remanente del espíritu de Samuel Haight que

aún permanece en la piel de Sansón. Para hacerlo, necesitan alimentarlo con sangre y recuerdos. Para ser exactos, han escogido alimentarlo con el recuerdo de sus antiguos asesinatos y el miedo que inspiró en la Nación Garou.

Con ese fin, han comenzado a matar Garou a los que han sido capaces de sorprender a solas (con la ayuda de traicioneros Parientes vinculados al clan local) y a dejar los cadáveres desollados de sus víctimas donde el resto del clan pueda encontrarlos. Las pistas que dejan tras de sí pretenden insinuar que Samuel Haight no está tan muerto como todo el mundo piensa: el Desollador camina de nuevo. En cierto modo, estas implicaciones son ciertas. Si se alimenta lo suficiente al remanente de Haight, lo serán aún más.

Garrapata está jugando a largo plazo. Trata de usurpar el puesto de Minotauro como patrón de los Danzantes de la Piel y para hacerlo necesita dos cosas: incrementar su poder y apartar a Minotauro de su camino. La segunda meta ya está en marcha; el odio y la furia de Minotauro lo han hecho vulnerable a la influencia del Wyrn. Garrapata ha susurrado rumores al oído de Minotauro para alimentar estos impulsos negativos y el Tótem con cabeza de toro de los Danzantes de la Piel ha comenzado a hundirse lentamente en la corrupción. Su laberinto siempre se ha solapado levemente con el propio Laberinto Negro y ahora los muros entre ambos están comenzando a venirse abajo.

La otra ambición de Garrapata, incrementar su propio poder, es un poco más difícil. Pretende alimentarse de la sangre de un Incarna, en concreto de uno de los Tótems tribales de la Nación Garou. Espera que, una vez que Sansón alcance todo su poder como reencarnación de la voluntad de Haight, sea capaz de ayudarla en esa pretensión. No obstante, también busca otras oportunidades, y la manada de los jugadores puede ser justo la que estaba esperando.

Cadena de acontecimientos

El Desollador es una historia con una estructura bastante poco definida y un paso fluido de unas escenas a otras. Los personajes podrían decidir que es vital oponerse a unos sucesos mientras dan menos prioridad a otros. No hay un clímax específico para la historia: hemos proporcionado diferentes escenas posibles, cada una de las cuales podría servir como momento crítico dependiendo de lo que tus jugadores consideren más relevante. **El Desollador** no encaja a la perfección con una estructura de actos, pero existe un patrón general de aumento de la tensión.

Como entrante, puedes elegir empezar con un gran estallido: una batalla contra Danzantes de la Espiral Negra que atrae a la manada de los Buitres Caminantes para rapiñar entre los restos. Esta pelea es quizá la forma más útil de enlazar la historia con una crónica en curso, aunque puede proporcionar un vívido comienzo *in media res*. Sin embargo,

la primera escena auténtica de la historia es cuando alguien encuentra el primer Garou despellejado y comienzan los rumores acerca del Desollador. Esto inicia un período de investigación, pues otro cuerpo aparece y a los personajes jugadores se les encarga que descubran qué ocurre.

La acción aumenta a medida que los actos de los personajes chocan con las actividades de los Buitres Caminantes. La manada de los jugadores puede pasar a proteger a una posible víctima, a descubrir quién está tras la traición o, finalmente, luchar contra la vengativa manada de Danzantes de la Piel.

La historia alcanza su punto de ebullición cuando tres diferentes eventos cumbre comienzan a tomar forma. Es probable que los personajes jugadores empiecen por enfrentarse al embustero espíritu Garrapata para detener sus maquinaciones. Después deberán tomar una decisión: internarse en el laberinto de Minotauro para intentar impedir la caída del Tótem en el Wyrn o enfrentarse al “Hijo de Sam” para evitar que se convierta en la nueva encarnación del Desollador.

Adaptar la historia

- En una crónica en curso, los eventos de **El Desollador** pueden funcionar mejor disgregados y repartidos en el tiempo, desarrollando sus escenas durante o entre las demás historias que ocupen la atención de los jugadores. Sam Haight tiene la reputación de asesino en serie. Es un cazador y un acechador en vez de un señor de la guerra apocalíptico que camina por el campo de batalla desafiando a todos los contendientes. Quizás descubras que funciona mejor cocinarlo a fuego lento, dando tiempo a los jugadores para que se preocupen de lo que está pasando antes de que alcancen la siguiente revelación. La historia está escrita con ese ritmo en mente, pero podrías condensar los eventos para que tengan lugar con mucha más rapidez si intensificas los conflictos con Minotauro, Garrapata y los Buitres Caminantes.

- **El Desollador** está escrito para personajes con un nivel de poder medio. Si los personajes jugadores están notablemente por debajo o por encima de esta escala, tal vez quieras equilibrar a los antagonistas en consonancia.

- Dependiendo de cuándo comencases a jugar a **Hombre Lobo** por primera vez, puede que ya hayas participado en alguna partida relacionada con los sucesos de **Factor Caos**. Quizás tu grupo interactuó con Haight y lo puso a dos metros bajo tierra en una historia de tu propia creación. Si éste es el caso, puede que las cosas se vuelvan muy personales. Probablemente, Sansón y su manada conocen a los personajes por su nombre y reputación, y confeccionarán sus planes teniéndolos en cuenta a ellos en concreto. Siéntete libre de adaptar sus tácticas para que respondan a las estrategias favoritas de tus personajes jugadores; si éstos han obtenido una gran cantidad de Renombre por sus hazañas, es bastante posible que los Buitres Caminantes hayan oído hablar de ellas.

- De todas las formas para conseguir que los jugadores se involucren emocionalmente de forma inmediata, una

que no hay que descartar completamente es asesinar a un personaje jugador. Esto funciona mejor si uno de tus jugadores ha estado pensando en cambiar de personaje desde hace algún tiempo. Puede que quieras presentarle ese gancho al jugador en privado; ser asesinado por Danzantes de la Piel no es un final particularmente glorioso para un Garou, incluso si con ello se puede motivar inmensamente a la manada.

- Los Buitres Caminantes reciben ayuda de un Pariente vinculado al clan de los jugadores. Hacer que un Pariente al que conocen y en el que probablemente confían actúe como un traidor es una forma segura de captar la atención de los jugadores, siempre que puedas justificar adecuadamente tal cambio de lealtad. Si quieres que el traidor sea un personaje del Narrador ya existente, la traición será más poderosa si los jugadores entienden la motivación que la provoca. Un Pariente que ha perdido a un ser querido recientemente o al que se le ha requerido hacer un sacrificio resultaría perfecto. Un Pariente que guarda un rencor personal hacia los personajes jugadores (o las víctimas en cuestión) será muy creíble, pero menos sorprendente.

¿Qué está haciendo el resto del clan?

Dependiendo del tamaño del clan de los personajes jugadores, es probable que necesites explicar por qué son ellos quienes lidian con un giro de los acontecimientos potencialmente tan serio como el retorno del Desollador. Si, por lo demás, los asuntos del clan están bajo control, los jugadores pueden asumir correctamente que pueden pedir a otras manadas que los ayuden en su caza.

El escenario más probable (y el que aquí se trata por defecto) es que los Buitres Caminantes comiencen su juego al tiempo que el clan se ve implicado en una guerra contra una gran cantidad de Danzantes de la Espiral Negra. Con la mayor parte del clan defendiéndose contra el enemigo que saben que está ahí fuera, es tarea de tus personajes jugadores lidiar con los planes de un enemigo que nadie esperaba (si usas la escena opcional “**Inicio de las hostilidades**” esto funciona aún mejor, dado que esa escena ayuda a reforzar la sensación de conflicto generalizado que ocupa la atención del clan). La atención dividida del clan implica que los Buitres Caminantes son lo bastante fuertes para golpear cuando saben que éste no podrá dedicar sus recursos a rastrearlos. También alienta su contacto con la Parentela, la cual se siente más segura de que su traición pasará desapercibida.

Otras distracciones pueden funcionar igual de bien siempre que tengan la escala apropiada. Si los jugadores no ostentan cargos en el clan, es fácil que los líderes del mismo les asignen la tarea de rastrear a los asesinos. Por otra parte, los jugadores pueden ser miembros influyentes en el clan. Si es así, las víctimas de los Buitres Caminantes deberían ser ciertamente hombres lobo hacia los que los jugadores sientan una fuerte conexión para poder alentarlos lo suficiente como para implicarse de forma personal mientras puedan delegar en otros Garou los asuntos cotidianos del clan.

Nuevos Elementos

Fetiche: Vestigio de memoria

Nivel uno (especial), Gnosis 8.

Un vestigio de memoria es un trozo de la piel de un hombre lobo (o, más raramente, de algún otro cambiaformas) preservado mediante poder espiritual. Cualquiera capaz de usar un Fetiche puede activar un vestigio de memoria; el Fetiche proporciona un aumento temporal del Trasfondo Ancestros de un punto por éxito.

El vestigio es mucho más útil en manos de un Danzante de la Piel o, más específicamente, en su piel. Un cambiaformas creado mediante el Rito del Sagrado Renacimiento puede escoger vincularlo a su cuerpo cuando lo esté sintonizando. El trozo de piel queda absorbido por la del propio usuario, pasando a ser parte de él como si fuera una de las pieles que usó en el Rito del Sagrado Renacimiento. Por ejemplo, si un Danzante de la Piel sintoniza con su hombro un jirón del pálido pellejo blanco de un Colmillo Plateado, la piel de su hombro siempre tendrá la apariencia de la piel del propietario original; en las Formas lupinas o híbridas parecerá un parche de pelaje blanco.

Una vez absorbido, el vestigio de memoria concede al Danzante de la Piel un punto en el Trasfondo Ancestros; le permite canalizar el espíritu del cambiaformas muerto. El Danzante de la Piel puede incrementar su poder fortaleciendo al espíritu Ancestro, generalmente con ofrendas de sangre y recuerdos. En términos de juego, esto se simula usando puntos de Experiencia para comprar los puntos adicionales de Ancestros a 1,5 veces su coste habitual, con el requisito interpretativo de que el dueño se esfuerce por aumentar la leyenda del donante original. Cada punto de Ancestros obtenido incrementa el nivel efectivo del Fetiche en uno, hasta un máximo de cinco. La dificultad para activar estos dados de Ancestros es siempre de 8, dado que el jugador siempre alcanza a un espíritu "Ancestro" específico, pero el Fetiche está limitado a las Habilidades poseídas por ese único donante.

Incrementar el poder del Fetiche no está exento de riesgos. Cuanto más fuerte se vuelve el vestigio, más se

extiende (por ejemplo, un vestigio de memoria de nivel tres podría hacer que todo el brazo o parte del torso del Danzante de la Piel se parezca al de su "Ancestro" implantado). Si se le alimenta lo suficiente, puede ahogar a su huésped.

Fetiche: Brújula del suplicante

Nivel cuatro, Gnosis 7.

La brújula del suplicante es un Fetiche con la forma de una pequeña aguja de metal con un trozo de cordel atado en su centro. Si se moja la aguja con sangre de un cambiaformas, señalará una senda umbral hacia la madriguera del Tótem patrón (tribal, personal o de manada) del cambiaformas. Estos Fetiches son infrecuentes y pocos Tótems se toman bien que se les visite sin previo aviso.

Garrapata (Tótem de astucia)

Coste de Trasfondo: 4.

Garrapata es un parásito, pero más duro de lo que su tamaño podría hacer creer. Su credo es: "hay que hacer lo necesario por sobrevivir, sin importar cuán desagradable lo encuentren los demás". Es más una embaucadora que una guerrera, roba la comida a otros y usa la enfermedad como arma en lugar de promover una lucha justa.

Rasgos individuales: Los hijos de Garrapata obtienen un dado de absorción adicional contra el daño contundente.

Rasgos de manada: Las manadas de Garrapata pueden usar tres puntos de Supervivencia y dos de Fuerza de Voluntad por historia.

Prohibición: Garrapata requiere un diezmo de sangre regular. Su manada debe ofrecerle una cantidad de sangre (suya o de otros) equivalente a un nivel de Salud por cada miembro de la manada más o menos una vez por semana (la noche exacta de la Luna nueva, la media o la llena). Además, no permite que sus hijos Garou maten o extraigan garrapatas que ya se hayan adherido a un huésped y se estén alimentando de él.

Reparto

Los Buitres Caminantes

La manada de Danzantes de la Piel responsable de los asesinatos con los que comienza esta historia es conocida como los Buitres Caminantes. Son algunos de los Danzantes de la Piel más experimentados del mundo; su líder, un Theurge que usa el apodo de “Sansón”, aprendió el Rito del Sagrado Renacimiento del propio Samuel Haight antes de su muerte. Han perdido miembros a lo largo de los años, pero los supervivientes son veteranos con mucha experiencia en no llamar la atención y luchar contra otros Garou. En cualquier momento dado pueden tener uno o más reclutas nuevos que hayan experimentado el Rito del Sagrado Renacimiento hace relativamente poco. Su Tótem de manada es Garrapata; sin embargo, ella ha solicitado no ser mencionada en el nombre de la manada.

Los Buitres Caminantes interpretan un claro papel de antagonistas en esta historia, al matar al menos a dos Garou como tarjeta de presentación. Sin embargo, no se supone que deba resultar completamente imposible simpatizar con ellos. Los personajes jugadores podrían encontrar algo de lo que compadecerse en sus historias, si alguna vez se paran a negociar; es incluso posible que la manada pueda tratar de redimir a uno o más de los Danzantes de la Piel con los que empaten. Usa este nivel de ambigüedad como desees. Los Buitres Caminantes han visto mucha tragedia a lo largo de su vida, igual que la mayoría de Parientes y Garou; puede ser un elemento narrativo poderoso enfrentarse a enemigos que podrían haber sido aliados si las cosas hubieran sido diferentes.

Todos los Buitres Caminantes son ligeramente perceptibles mediante Sentir al Wurm; el Rito del Sagrado Renacimiento les ha conferido un leve toque de corrupción del Wurm del que no pueden deshacerse. Esta corrupción, sin embargo, no se extiende a las cosas que los rodean; sólo es perceptible en persona.

Nicholas Carver, “Sansón”

Raza: Homínido.

Auspicio: Theurge.

Tribu: Danzantes de la Piel.

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 4 (6/7/7/6), Carisma 4, Manipulación 3 (2/0/0/0), Apariencia 3 (2/0/3/3), Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Expresión 3, Impulso Primario 2, Intimidación 1, Liderazgo 3, Pelea 2; Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 2, Pelea con Armas 1, Sigilo 2, Supervivencia 2; Academicismo 2, Ciencias 1, Enigmas 3, Informática 2, Investigación 4, Medicina 2, Ocultismo 4, Rituales 5, Tecnología 2.

Trasfondos: Aliados 2 (otras manadas de Danzantes de la Piel), Ancestros 4*, Contactos 4, Fetiche 10/14**

(un vestigio de memoria de 5 puntos, el Gran Klaive *Aullido Atronador* (ver pág. 226 del H2O), brújula del suplicante**), Recursos 3, Ritos 5, Tótem 4.

Dones: (1) Aura de Confianza, Olor a Agua Corriente, Lenguaje Espiritual, Cordón Umbral; (2) Comandar Espíritu, Nombrar al Espíritu, Sentir lo Antinatural; (3) Pulso de lo Invisible, Desgarrar la Manufactura, Camuflaje Umbral; (4) Guarda Espiritual.

Rabia 7, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 6.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Gran Klaive	7	5 (Crinos)	12 agravado (Crinos)*
Garras	6	6 (Crinos)	8 agravado

*La puntuación de Ancestros de Sansón refleja el poder de su Fetiche vestigio de memoria.

**Sansón no siempre lleva la brújula del suplicante con él.

Citas: «Si cometemos un error, nos encontrarán y acabarán con nosotros. Si no hacemos nada, moriremos. La única forma de sobrevivir es aunar fuerzas y reclutar. Es lo justo. Es supervivencia».

(Cuando Haight se está fortaleciendo) «He... estado aquí antes. Te conozco. Recuerdo odiarte».

(Derrotado) «...Así que todo esto no ha servido de nada. Te deshaces de todos los que no nacieron como tú... con la misma facilidad que si el universo te lo hubiera exigido. Si el mundo quiere... monstruos como tú en la cima, entonces... ¿qué sentido tiene vivir?».

Descripción: Sansón es de complexión esbelta, pero toda su masa es puro músculo. Posee el tipo de físico que se debe a no haber conocido ningún lujo desde hace mucho tiempo. Su pecho y sus brazos lucen varios tatuajes que reproducen los motivos de cabezas decapitadas de lobos y cadenas rotas. Posee un “parecido familiar” con Samuel Haight. Aquéllos que conocieron al Desollador podrían tomarle por un familiar cercano. En su Formas lobunas y Crinos, tiene un pelaje con un parchado distintivo, principalmente gris y marrón oscuro con zonas de un pardo claro. Su mirada tiene la inquietante claridad de un fanático; está claro para la mayoría de los que pasan algo de tiempo con Sansón que ha vuelto la espalda al concepto de la duda.

El Gran Klaive que esgrime es otro regalo de Garrapata. Se llama *Aullido Atronador*, una vieja arma de los Señores de la Sombra que Garrapata logró rescatar del Abismo. Su último portador, Comanda-la-Tormenta, fue un poderoso Ahroun que se perdió en una búsqueda en las profundidades de la Umbral. Devolver esta hoja a los Señores de la Sombra sería un acto digno de alabanza.



Notas de interpretación: Desde que tomó el nombre de Sansón [N.d.T.: Juego de palabras en inglés entre *Sam's Son* (hijo de Sam) y *Samson*], Nicholas se ha vuelto incluso más intenso, más... similar a Haight. Habla casi siempre en un tono frío y mortalmente serio, pero a veces una mueca desdenosa se cuela en la conversación. De cuando en cuando tiene extraños recuerdos, sensaciones de *déjà vu* cuando conoce a alguien a quien Sam Haight también conoció. En lugar de rechazarlos, ha comenzado a confiar en ellos. Tiene una presencia imponente para alguien de su edad y actúa con la clase de confianza absoluta que inspira una gran lealtad en su manada.

Las motivaciones de Sansón están vinculadas a la perspectiva general. Cuida de su manada porque le ayuda a reclutar más Danzantes de la Piel. Recluta más Danzantes de la Piel para aumentar la gloria de la Tribu. Aumenta la gloria de la Tribu para celebrar el legado de Haight. Ha oído a los Garou hablar muchísimo acerca del honor y la gloria, y precisamente pretende demostrar a qué puede llevar la gloria a aquéllos dispuestos a alcanzarla.

Historia: Algunos Garou aman a sus Parientes y los tratan lo mejor que pueden, dadas sus limitaciones y su Rabia. Otros no. Nicholas fue uno de los Parientes desafortunados, hijo de un dominante y abusivo Morador del Cristal que siempre estuvo resentido por no tener un "heredero apropiado". Peor aún, su madre se puso de parte de su padre; prefería ver sufrir a su propio hijo que ver a su marido enfadarse aún más. Pero, a pesar de todo,

a Nicholas se le confió el conocimiento de la existencia de los Garou y su guerra secreta. Su padre necesitaba a alguien que dirigiese la red de conexiones y comerciantes que suministraban recursos al clan. Puso ese deber sobre los hombros de Nicholas y fue dolorosamente claro, mucho, sobre la importancia de que el trabajo estuviera bien hecho.

Cuando le llegó el rumor de que su padre había muerto en combate, Nicholas se dio cuenta de que era libre. También se percató de que el tema no se había cerrado: la familia nunca vio el cuerpo. Quería saber cómo había sido la muerte de su padre. Quería saber si había tenido alguna duda, algún remordimiento por lo que había hecho. Así que empezó a usar la red para descubrir más acerca de su asesino. Pronto descubrió la leyenda del Desollador y partió a encontrarse con este cazador; no por venganza, por supuesto, sino para darle las gracias y hacerle algunas preguntas.

Nicholas terminó siendo uno de los primeros Parientes a los que Haight confió el Rito del Sagrado Renacimiento. Lo habría seguido en sus diversas misiones en pos del poder, pero el Desollador no lo habría permitido. En su lugar, Sam Haight le dijo que difundiese la palabra, que enseñase el Rito a los Parientes que hubieran sufrido para darles una razón por la que alzarse y una herramienta para igualar las posibilidades. Nicholas tomó sus palabras como un evangelio. Cuando se enteró de la muerte del Desollador, ni siquiera se apenó: aún tenía trabajo que hacer.

A lo largo de los años, Nicholas ha sido una figura influyente que ha ayudado a que los Danzantes de la Piel se establezcan como un movimiento real en lugar de como una irregularidad local. Estuvo presente durante el primer Rito que invocó a Minotauro y su alta posición entre los Danzantes de la Piel le ayudó a llamar la atención de Garrapata. Cuando ella lo hizo llamar y le ofreció una reliquia del cuerpo muerto y la energía de su mentor, la aceptó entusiasmado. El pedazo de piel de Haight que consiguió Garrapata era, en efecto, un Fetiche, uno que pasó a ser parte del cuerpo de Carver como un tatuaje Fetiche. En su interior había un espíritu de recuerdo, vinculado para ser alimentado y fortalecido, y que asumiera la identidad de los restos del espíritu de Haight.

Este Fetiche, un vestigio de memoria, lo ha acercado a la voluntad de su mentor. En la actualidad ha tomado el nombre ritual de "Sansón", reivindicando haber heredado la voluntad de Samuel Haight junto con un trozo de su piel. Cuanta más sangre le ofrece, más despierta el miedo al Desollador y con más claridad se escucha la voz de Sam.

Mónica Pérez

Raza: Homínido.

Auspicio: Ahroun.

Tribu: Danzantes de la Piel.

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 4 (6/7/7/6), Carisma 3, Manipulación 2 (1/0/0/0), Apariencia 2 (1/0/2/2), Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 1, Atletismo 3, Callejeo 1, Impulso Primario 1, Intimidación 2, Pelea 4; Armas de Fuego 2, Artesanía 2, Conducir 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 3, Supervivencia 3; Academicismo 2, Informática 1, Medicina 2, Tecnología 1.

Trasfondos: Contactos 1, Recursos 1, Ritos 5, Tótem 3.

Dones: (1) Salto de Liebre, Garras como Cuchillas, Olor a Agua Corriente; (2) Festín Sangriento, Espíritu de la Refriega, (3) Acobardar a la Bala, Canción de la Rabia; (4) Mandíbula Apretada.

Rabia 7, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 7.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Garras	6/5*	8 (Crinos)	9/11* agravado (Crinos)
Mordisco	5	9 (Hispo)	8 agravado

*Si está activo Garras como Cuchillas.

Citas: «Les di todo a esos bastardos. Todo. No van a llevarse nada más. Ahora tienen que devolverlo».

(En combate, gruñendo) «Rhia».

(Derrotada) «Que te den, ¿crees que has sido piadoso? Te miro y todo lo que veo es a la gente que envió a mi niña a morir. Saber que he fallado, saber que seguiréis haciéndoles lo mismo a los hijos e hijas de otra gente... es como un cuchillo retorciéndose en mi interior».

Descripción: Mónica ronda los cincuenta; está en tan buena forma como para aparentar varios años menos, salvo por sus ojos. Un extenuante régimen de ejercicio que incrementó poco después de experimentar el Rito le ha proporcionado una constitución fuerte y consistente sin apenas grasa. Tiene una mirada fría y vacía que se detiene más tiempo de lo necesario y que la hace parecer mucho más mayor. La mayor parte del tiempo, se viste con una práctica equipación de supervivencia.

Notas de interpretación: Mónica quiere vengarse de los Garou no por ella, sino por su hija. Los odia por mandar a su niña a una guerra que no podía ganar, una guerra que estaba destinada a matarla tarde o temprano. Es fría y silenciosa en la batalla; lo máximo que la mayoría de oponentes llegan a oír es cómo gruñe el nombre de «Rhia», que pronuncia como una promesa. Desprecia abiertamente las virtudes de la cultura guerrera de los Garou, la “gloria” en particular. Cualquier personaje con una reputación de gloriosas hazañas o de muchos alardes será su objetivo especial.

Últimamente, Mónica trata de no pensar en sus asesinatos más recientes. La oportunidad de tomar más pieles ha implicado cazar a alguien que se asemejaba a su propia hija. Combatir contra hombres lobo con el estatus de veteranos de los personajes jugadores será catártico para ella.

Historia: Mónica quería ser una buena hija. Amaba y respetaba a sus padres. Aceptó un matrimonio concertado y, aunque no estaba enamorada de su marido, él era un buen hombre y ella quería ser una buena esposa. Al nacer su hija Rhia, se enamoró por completo de ella. Cuando su



hija desapareció, sólo para regresar después con multitud de historias acerca del Cambio y la nueva guerra, Mónica estaba aterrorizada, pero en última instancia contenta de que su hija estuviera a salvo. Comenzó a aprender más sobre lo que era ser parte de la Parentela y a apoyar a los Garou como su hija.

Entonces, su niña cayó en batalla. Fue la gota que colmó el vaso. Todo el resentimiento por el deber y los sacrificios que había sentido a lo largo de los años se desbordó en forma de ira. Cuando explotó contra el Garou que le dio la noticia de la muerte de Rhia, él casi la mató. Ése fue el final para Mónica. Vendió lo que pudo para obtener dinero con el que viajar, dejó a su marido y juró que no tendría nada que ver con los Garou nunca más. Poco después, Sansón y Caldwell fueron capaces de convencerla de lo contrario.

Jerrick

Raza: Homínido.

Auspicio: Ragabash.

Tribu: Danzantes de la Piel.

Atributos: Fuerza 2 (4/6/5/3), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 3 (2/0/3/3), Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 1, Callejeo 3, Expresión 1, Impulso Primario 2, Pelea 2, Subterfugio 3; Armas de Fuego 2, Artesanía 1, Conducir 1, Latrocinio 3, Pelea con Armas 1, Sigilo 4, Supervivencia 3; Academicismo 1, Investigación 3, Medicina 1, Ocultismo 2, Rituales 5, Tecnología 2.



Trasfondos: Contactos 3, Ritos 5, Tótem 3.

Dones: (1) Ojo Nublado, Ira Primaria, Olor a Agua Corriente, Velocidad del Pensamiento; (2) Maldición del Odio, Tomar lo Olvidado; (3) Risa de la Hiena.

Rabia 4, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 6.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Garras	6	7 (Crinos)	7 agravado (Crinos)

Citas: «Sólo siento que no tengamos tantas oportunidades de cazar a los más viejos. Matar a los que acaban de Cambiar es algo piadoso. Matar a los viejos sería justicia».

(En combate) «¡Alejaos de nosotros! ¡Ya no tenemos por qué aceptar vuestra mierda!».

(Derrotado) «Mira, haré lo que quieras. No importa. Simplemente, no me hagas volver. No me lleves con ellos».

Descripción: Jerrick acaba de cumplir los veinte y ya parece casi hundido por sus experiencias. Más que delgado sería flaco si no fuera por la densa capa de músculo que ha ganado desde que se unió a los Danzantes de la Piel. Se viste para pasar desapercibido entre los humanos, y prefiere la ropa y las sudaderas holgadas. Tiene una voz grave e intensa y una mirada carente de todo calor. En las Formas híbridas y de lobo, su piel es la típica mezcla de colores de los Danzantes de la Piel, pero tiene un parche blanco con forma de corte muy distintivo sobre el ojo izquierdo.

Notas de interpretación: Se trata de hacerles pagar. Jerrick es una de esas desafortunadas víctimas de maltrato que se convierten en maltratadores y el mundo está lleno de objetivos. Aun así, todavía está un poco asustado de los otros Garou, tanto como disfruta de la oportunidad de matarlos sin riesgos de cuando en cuando. Si se da la oportunidad, también extenderá su *vendetta* a algunos Parientes. A sus ojos, cualquiera que se ponga de parte de los Garou los está ayudando deliberadamente y es cómplice de lo peor de lo peor. Nunca ha mencionado su apellido a su manada. De hecho, él mismo está tratando de olvidarlo.

Historia: Jerrick lo tuvo difícil desde pequeño. Su madre dio a luz a un único hijo antes de quedar malherida en una pelea y sufriera Cicatrices de Batalla que le impedirían engendrar más hijos. Creció sin entender realmente los abusos que sufrió por su parte: ella aseguraba que amaba y adoraba a su único hijo, pero también sentía una Rabia terrible y le enfurecía que su único descendiente no fuese otro Garou. La mezcla de amor e ira resultaba tóxica. Jerrick tenía pánico a las noches en las que ella volvía a casa para ver a su “precioso niño pequeño”.

Los Danzantes de la Piel reconocieron inmediatamente a Jerrick como un miembro potencial de los suyos. Él recuerda perfectamente el día en el que Sam Haight mató y despellejó a su madre. Jerrick suplicó que fuese él quien recibiese su piel y se le concedió su deseo. Ahora siempre tendrá una parte de ella en el pecho. No es ni de lejos tan terapéutico como pensó que sería.

Chloe Andreas, “Corazón-Salvaje”

Raza: Homínido.

Auspicio: Philodox.

Tribu: Danzantes de la Piel.

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulación 2 (1/0/0/0), Apariencia 2 (1/0/2/2), Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3 (Oído Agudo), Atletismo 4 (Incansable), Impulso Primario 3, Intimidación 2, Pelea 4 (Mordisco); Artesanía 1, Etiqueta 1, Pelea con Armas 2, Sigilo 4 (Forma Lupus), Supervivencia 4 (Cazar), Trato con Animales 1; Enigmas 1, Leyes 3, Medicina 2, Ocultismo 2, Rituales 5.

Trasfondos: Contactos 1, Ritos 5, Tótem 3.

Dones: (1) Carrera Urbana, Salto de Liebre, Sentidos Agudizados, Resistir Dolor, Olor a Agua Corriente; (2) Axis Mundi, Rey de las Bestias, Fuerza de la Resolución; (3) Fuerza de Gaia, Brazo Débil.

Rabia 5, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 6.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Mordisco	5	9 (Hispo)	6 agravado

Citas: «¡Esta es la piel con la que debería haber nacido! Preferiría no habérsela tenido que quitar a otro, pero así son las cosas».

«¡Déjame en paz! Ya no ando con simios».

(Derrotada) «¿Puedes culparme? ¿Aún puedes imaginar lo que es estar atrapado en una piel débil, medio ciega y enferma todo el tiempo?».

Descripción: Corazón-Salvaje tiene veintipocos años, aunque su edad queda en parte oculta por las capas de suciedad que cubren su cuerpo. Se preocupa poco por los adornos humanos y cuida poco su ropa; podría pasar por una vagabunda o al menos una Roehuesos. Como lobo, su pelaje es principalmente negro y gris.

Notas de interpretación: Chloe ya no responde a su nombre humano; insiste en que su manada use “Corazón-Salvaje”, su nuevo nombre. Ha sucumbido por completo a la imagen romántica de lo que cree que un hombre lobo debería ser. Pasa tanto tiempo como puede en Forma Lupus y se ha centrado en aprender especialmente Dones Lupus; sólo interactúa con los humanos a regañadientes.

En sus momentos más contemplativos, a veces se pregunta por su Tótem. A pesar de que abandonó toda lealtad a Pegaso hace mucho, no está cómoda con Minotauro y sus aspectos. Su naturaleza predatoria parece provenir de su mitad humana, no de su mitad de toro, y sus laberintos espirituales parecen impuros en comparación con un bosque o una pradera. Sus dudas respecto a Minotauro son probablemente su punto más débil para cualquiera que trate de influir en ella.

Historia: Chloe, hija de una Furia Negra, aprendió la santidad de los lugares salvajes y la bendición de la forma lobuna en el regazo de su madre. Pero éstas eran cosas que nunca serían suyas. Ella nunca sabría lo que era el sabor de la sangre de la presa (o los enemigos) con una lengua de

lobo. Nunca conocería la euforia de la Luna. Cuanto más ansiaba los dones de la espiritualidad de su madre, más dolía su ausencia. Estaba condenada a una triste sombra de vida, probablemente entregándose a algún compañero Pariente igual de débil y ciego. Ella quería más, mucho más. Fueron los Buitres Caminantes quienes se lo ofrecieron: una piel de lobo, un vínculo con un Tótem y la oportunidad de ser la bestia salvaje que siempre quiso ser. No podía concebir negarse, incluso si significaba que otros hombres lobo tendrían que morir. ¿Cómo podría convertirse jamás en un depredador si no estaba dispuesta a matar?

Anthony Caldwell

Raza: Homínido.

Auspicio: Galliard.

Tribu: Danzantes de la Piel.

Atributos: Fuerza 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 4, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 4 (3/0/4/4), Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 2, Expresión 4 (Persuasión), Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 3; Armas de Fuego 1, Conducir 1, Etiqueta 3, Interpretación 3, Pelea con Armas 3; Academicismo 2, Enigmas 1, Leyes 3, Ocultismo 1, Rituales 5, Tecnología 1.

Trasfondos: Contactos 4, Fetiche 3 (daga colmillo, ver pág. 223 del H20), Recursos 3, Ritos 5, Tótem 3.

Dones: (1) Defecto Fatal, Habla Mental, Persuasión, Olor a Agua Corriente; (2) Armadura de Luna, Habla del Mundo, Sostener la Mirada; (3) Desasosiego, Ojo de la Cobra.

Rabia 4, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 7.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Daga colmillo	4	7 (Crinos)	7 agravado (Crinos)*
Mordisco	5	8 (Hispo)	6 agravado

Citas: «¿Nos llamas injustos? La justicia es irrelevante. La ecuanimidad no tiene que ver con nada. Si las cosas fuesen justas, ninguno de nosotros tendría razones para aceptar la oferta».

(Rechutando) «No mereces menos que ellos. Todos valemos lo mismo, aunque no tengamos el mismo poder. Y eso es algo que podemos solucionar: concederte el mismo poder».

(Vencido) «Claro que haré un trato. No seguí este camino porque fuese un suicida. Eso no significa que pueda darte cualquier cosa; pero haré un trato».

Descripción: Caldwell tiene el aspecto y porte de un Colmillo Plateado, al menos en su Forma Homínido. Es un hombre apuesto al final de la treintena con una buena estructura ósea, pelo encanecido de forma prematura pero atractiva, y cierta elegancia en su postura y forma de hablar. Por desgracia, el efecto se estropea cuando Cambia de Forma; el pelaje de su forma lobuna está salpicado con parches de blanco puro y sucio gris, con algunos toques de marrón oscuro.





Notas de interpretación: Imponente y perspicaz, Caldwell probablemente sería el líder de los Buitres Caminantes si no hubiese deferido ante Sansón. Cree que el mérito es la única justificación para el poder. Ve al líder de su manada como alguien que posee cierto mérito al ser el auténtico heredero de la voluntad de Haight. Anthony se aproxima a la mayoría de los problemas de forma metódica o al menos tanto como puede con la Rabia que arde en su pecho. No odia a los lealistas de la Nación Garou sino que los ve como reliquias que se aferran a un sistema de creencias que acabará con ellos tarde o temprano.

Historia: Caldwell podría haber sido un gran líder de la Nación Garou si las cosas hubieran sido diferentes. Era inteligente, carismático y fuerte desde una edad temprana y había eludido todos los problemas que a veces aparecían en su linaje de Colmillos Plateados. Por desgracia, no tuvo ninguna posibilidad de obtener prestigio; no sólo había nacido Pariente en lugar de Garou, sino que también carecía de Pura Raza. No le llevó mucho tiempo sentirse insatisfecho con la predilección de su familia por ensalzar a sus miembros en virtud de las circunstancias de su nacimiento en lugar de por sus méritos. Fue fácil atraerlo a la promesa de los Danzantes de la Piel, la oportunidad de ostentar el poder que sentía que ya se había ganado.

Caldwell actúa como la cara visible de los Buitres Caminantes. Él es quien se aproxima a los Parientes reclutables o se abre camino entre enemigos potencialmente susceptibles de ser manipulados mediante su elocuencia. A

día de hoy, tiene mucha experiencia a la hora de presentar buenos argumentos de por qué la Parentela no necesita sufrir los abusos que suele sufrir y de por qué los Garou a los que cazan son, de forma bastante aproximada, pieles desperdiciadas a la que pronto darán mejor uso.

Hombre lobo veterano

Este bloque de estadísticas abreviado puede usarse para dar forma a la manada de los Buitres Caminantes o a los Danzantes de la Espiral Negra de la escena opcional del comienzo de la historia. Se incluyen algunos Dones de ejemplo; siéntete libre de cambiarlos.

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulación 3 (2/0/0/0), Apariencia 2 (1/0/2/2), Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Iniciativa: 6 dados.

Pelea: 7 dados (8 en Crinos, 9 en Hispo/Lupus).

Esquivas: 6 dados (7 en Crinos, 8 en Hispo/Lupus).

Dones: (1) Carrera Urbana o Ira Primaria, Resistir Dolor o Garras como Aguijones, Habla Mental, Garras como Cuchillas, Sudario; (2) Sostener la Mirada o Maldición del Odio, Aullidos en la Noche o Espíritu de la Refriega, Pellejo del Wyrn o Cornamenta del Empalador; (3) Desasosiego u Ojos de Gato, Espumarajos de Furia o Risa de la Hiena.

Rango: 3.

Rabia 6, Gnosis 5, Fuerza de Voluntad 6.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Mordisco	5	9 (Hispo)	8 (Hispo)
Garra	6	8 (Crinos)	8 (Crinos)
Cuchillo	4	8 (Crinos)	8 (Crinos)
Fetiché			

Recluta de los Buitres Caminantes

Este bloque de estadísticas abreviado puede usarse para el nuevo recluta medio de la manada y probablemente para la mayoría de Garou. Los Buitres Caminantes suelen tener uno o dos en todo momento; puedes ajustar este número según lo necesites, particularmente si logran reclutar miembros adicionales durante el transcurso de la historia.

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulación 2 (1/0/0/0), Apariencia 2 (1/0/2/2), Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Iniciativa: 4 dados.

Pelea: 5 dados (6 en Crinos, 7 en Hispo/Lupus).

Esquiva: 5 dados (6 en Crinos, 7 en Hispo/Lupus).

Dones: Uno o dos Dones de nivel uno.

Rabia 3, Gnosis 2, Fuerza de Voluntad 5.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Mordisco	5	7 (Hispo)	8 (Hispo)
Garra	6	6 (Crinos)	8 (Crinos)

OTROS BUITRES CAMINANTES

Puedes encontrarte con que necesitas que los Buitres Caminantes sean una manada mayor para que supongan un desafío para tus jugadores, lo que dependerá de cuántos sean y su nivel de poder. Si diriges esta historia como parte de una crónica mayor, sin duda puedes hacer que algunos Parientes ya existentes se “conviertan” en nuevos reclutas durante la aventura. Ciertos fallos en las escenas clave pueden ralentizar la investigación de tus personajes jugadores lo suficiente para que, por ejemplo, los Buitres Caminantes tengan la oportunidad de conseguir reclutas.

Los siguientes pequeños esbozos de personajes también pueden usarse para expandir más la manada. Úsalos junto con el hombre lobo veterano o el recluta de los Buitres Caminantes, dependiendo de tus necesidades. Cada uno tiene un Don significativo que puede usarse con las estadísticas del recluta o añadirse a la lista del hombre lobo veterano. Como la mayoría de los Danzantes de la Piel, todos tenían un amplio conocimiento de los Garou antes de convertirse, lo cual les proporciona un punto de partida para el requerimiento de Rituales.

- **Emmett Blake:** Un militar veterano traumatizado que volvió del despliegue de Afganistán para descubrir que no tenía ninguna expectativa y prácticamente ningún apoyo de sus Parientes Garou. Sufre estrés postraumático y tiene un -1 a la dificultad para entrar en Frenesí. **Don significativo:** Garras como Cuchillas.

- **Rachel Fawkes:** Una aspirante de mediana edad a matriarca de una extensa familia de Parentela que fue relegada a una posición de tía soltera cuando se descubrió que era estéril. Tiene un extenso conocimiento de hierbas y remedios tradicionales. **Don significativo:** Roce Materno.

- **Amanda Norrin:** Ella es la hermana menor de un Theurge que se enamoró de la misma mujer que su hermano. Le disgusta el derramamiento de sangre y trata de reprimir su Rabia, pero es particularmente cruel cuando entra en Frenesí. Tiene un profundo conocimiento de Ocultismo. **Don significativo:** Lenguaje Espiritual.

- **Russell Hart:** Un antiguo rico que perdió todo con la crisis económica. Sus parientes Garou, que antes se beneficiaron de su gestión financiera, le ofrecieron acierto apoyo, pero sólo una exigua parte de lo que él previamente había tenido. Pobres capacidades a pie de calle, pero excelentes perspectivas políticas. **Don significativo:** Fuerza Desesperada.



El Desollador renacido

En los eventos de “El Desollador Renacido”, Sansón se entrega por completo al fragmento de Samuel Haight que hay en su interior. El resultado es un hombre lobo con el cuerpo de Sansón, la piel de Haight y gran parte del poder que el Desollador tenía en el momento de su muerte fusionado con parte del que posee el propio Sansón.

Raza: Homínido.

Auspicio: Theurge.

Tribu: Danzantes de la Piel.

Atributos: Fuerza 5 (7/9/8/6), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 5 (7/8/8/7), Carisma 5, Manipulación 4 (3/1/1/1), Apariencia 2 (1/0/2/2), Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 4, Callejeo 3, Expresión 2, Intimidación 5, Impulso Primario 3, Liderazgo 5, Pelea 3, Subterfugio 4; Armas de Fuego 5, Conducir 2, Etiqueta 2, Pelea con Armas 4, Sigilo 4, Supervivencia 5, Trato con Animales 3; Academicismo 2, Ciencias 1, Enigmas 4, Informática 2, Investigación 4, Ocultismo 5, Rituales 5, Tecnología 3.

Trasfondos: Aliados 5, Ancestros 5*, Fetiche 5, Recursos 5.

Dones: (1) Aura de Confianza, Protector de Perdiciones, Sentidos Agudizados, Inspiración, Garras como Cuchillas, Olor a Agua Corriente, Lenguaje Espiritual, Cordón Umbral; (2) Comandar Espíritu, Maldición de Eolo, Nombrar al Espíritu, Sentir lo Antinatural,

Pellejo del Wyrn; (3) Parentela Feérica (Oscura), Pulso de lo Invisible, Desgarrar la Manufactura, Camuflaje Umbral, Agonía Visceral; (4) Abrir Heridas, Guarda Espiritual; (5) Garras Ladronas de la Urraca.

Rabia 10, Gnosis 8, Fuerza de Voluntad 9.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Gran	7	9 (Crinos)	11 agravado (Crinos)
Klaive			
Mordisco	5	9 (Hispo)	9 (Hispo)
Garra	6/5*	8 (Crinos)	10/12* (Crinos)

*Si está activo Garras como Cuchillas.

Citas: «Lo admito. Me siento un poco extraño. He dormido demasiado, ¿verdad? Esta ropa no me sienta bien. Pero yo me siento bien. Fuerte. Ven y lo verás.»

«Esa piel tuya es muy tentadora. Te la arrancaría a tiras, una tras otra.»

(Hiriendo a un enemigo) «No tengo mucho tiempo para jugar. Derrúmbate y muere, será rápido. O quizás, pierde una pierna, distrae a tus amigos por mí.»

(Contra las cuerdas) «¡MALDITA SEA! ¡Otra vez no! ¡Encontraré una forma, hijos de perra! ¡No os voy a dejar ganar de nuevo!»

Descripción: La sangre y la piel de Samuel Haight han tomado por completo el control de Nicholas. Su constitución no es tan poderosa como la de Haight en su mejor momento, pero su presencia lo suple. Tiene gran cantidad de cicatrices, particularmente alrededor de su ojo derecho, Sam había perdido ese ojo, pero la posesión no ha reformado ningún órgano aparte de su piel. Su pelo se ha vuelto castaño, enmarañado e impregnado de gris; su pelaje en Forma de lobo o en las Formas híbridas es muy similar, y ha desarrollado una mueca llena de odio. Incluso su postura y su olor han cambiado. Ahora sostiene el Gran Klaive Aullido Atronador (ver H20 pág. 226) con facilidad y lo mueve como si ansiase usarlo.

Notas de interpretación: Lo que queda del Nicholas Carver original es ahora sólo unos pocos destellos de memoria enterrados en los fragmentos reconstruidos de la personalidad de Sam Haight. El Desollador aguanta gracias al odio hacia sus enemigos, la desesperación por su intento fallido de hacerse con un imponente poder y una fría y astuta ambición por seguir intentándolo. Está loco, pero *lúcido*: puede que no tenga totalmente dominada la situación, pero eso sólo significa que está determinado a jugar sobre seguro hasta que vuelva a tener el control.

Los espíritus

Minotauro

En el momento en que transcurre esta historia, Minotauro ya lleva un tiempo siendo asediado por el Wyrn. Su laberíntico reino siempre ha tenido la posibilidad de solaparse con el Laberinto Negro, pues sus geometrías están



cimentadas con ira y aislamiento, dos propiedades con la resonancia del Wyrn. Hay ciertos paralelismos en ambos que se llaman mutuamente. Ahora que Garrapata ha saboteado su reino laberíntico, la furia y el odio de Minotauro están mandando un canto de sirena que entra en el campo de influencia de Bestia-de-la-Guerra. Está muy próximo a su caída. Si ya era una mezcla furiosa y temperamental de agresividad salvaje y arrogancia humana, ahora está constantemente al límite de la ira *berserker*.

Minotauro no es un participante activo en los eventos de la historia, pues está distraído por la influencia del Wyrn que amenaza con abrumarlo. Pero si la manada de los jugadores atraviesa su laberinto para encontrarlo, su influencia será la que determine si aguanta o cae. El destino de Minotauro influirá en el de los Danzantes de la Piel que sigan adelante.

Rabia 10, Gnosis 7, Fuerza de Voluntad 4*, Esencia 50*.

*Representan su estado debilitado como “Toro Furioso”.

Encantamientos: Armadura, Crear Fuego, Incitar Frenesí, Rastrear, Terremoto Umbral.

Citas: «¡Hijos, la ira que sentís es buena! Es un hermoso fuego en vuestros corazones, un fuego que calienta vuestros huesos y alimenta vuestra sangre. No envidiéis a los fríos y enfermos, los frágiles cobardes que se esconden tras sus celosas maldiciones y encantamientos. ¡Ellos deberían envidiaros a vosotros, porque sabéis que la furia es vida!».

(Delirando) «¡Quebradizas astillas rotas! ¡Húmedas y cálidas salpicaduras! ¡Astillas y salpicaduras en mis puños, bajo mis pezuñas! ¡Aguantad ante mí, pedazos de carne!».

(Purificado) «No lo entiendo... ¿Yo era débil? Todo lo que quería era más fuerza. Yo... necesito pensar».

Garrapata

El embaucador espíritu Garrapata es un potente Yaglin, uno ambicioso. Ella nunca ha sido adorada, no tiene una legión de seguidores. Pero está segura de que eso va a cambiar, entonces podrá acceder al estatus de Incarna. Convertirse en un Tótem Tribal, tomar su lugar entre Rata y Cucaracha... es un pensamiento que la hace salivar.

Los eventos de El Desollador se ponen en marcha a causa de la ambición de Garrapata. Se siente atraída por los Danzantes de la Piel porque ve en ellos un posible grupo de seguidores a la espera de alguien que los guíe. Su actual patrón, Minotauro, es un desastre en ciernes. Y el motivo de la “piel” al que están vinculados tiene su encanto.

Garrapata tiene un tabú espiritual particular: odia el vinagre y el queroseno. Se puede descubrir este tabú investigando entre escenas durante la partida.

Rabia 9, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 10, Esencia 70.

Encantamientos: Estallido (esputo de sangre), Curación, Enfermedad*, Rastrear, Terremoto Umbral.

- **Enfermedad:** El espíritu puede infectar a un objetivo con una debilitante enfermedad espiritual. El espíritu gasta un punto de Esencia y tira Gnosis contra la Resistencia

del objetivo. El éxito significa que el objetivo pierde un punto de Resistencia y todas las penalizaciones por heridas aumentan en 1 (incluyendo el nivel de Salud Magullado, el cual pasa a tener una penalización de -1). Los efectos duran un día si el objetivo puede regenerarse o hasta que sea sanado de forma sobrenatural si no puede hacerlo.

Citas: «Queridos míos, sabéis que no soy una guerrera. Yo no os amenazaría. No tengo fuerza para ello. Estoy interesada en el beneficio mutuo».

«¿Servir al Wym? ¿Yo? Tiene que ser una broma. No soy un espíritu destructor. Tomo lo que necesito para medrar y ayudo a mis hijos a hacer lo mismo. Seguro que lo entendéis».

(Furiosa) «¿Por qué tienes que ser tan dañino? ¿Tan incauto? Deja un sabor amargo en mi boca...».

El traidor

Como se dijo antes, puede ser más efectivo usar un personaje del Narrador ya existente en una crónica en curso si tienes uno que resulte adecuado. Sin embargo, Walter Foss debería funcionar tanto en historias de una sesión como en partidas ya en marcha.

Walter Foss

Como la mayoría de Parientes que saben lo que son, Walter sentía la presión para contribuir a la lucha de los Garou. O bien te esfuerzas por ser útil a los monstruos con los que estás emparentado o bien pruebas suerte con su benevolencia. En su caso, eso le llevó a aprender todas las técnicas de supervivencia que pudo y enseñárselas a todo aquel, Parentela y Garou, dispuesto a escuchar.

La mayoría de la gente normal podría pensar que Walter era uno de esos supervivencialistas medio trastornados, de la clase que ven que se aproxima el Apocalipsis. Y tienen mucha razón. Ha escuchado demasiadas historias sobre la guerra y el Apocalipsis para pensar que va a vivir lo suficiente como para morir en paz. Está realmente aterrado ante esa perspectiva. Walter pasa largas noches preguntándose si va a ser capaz de ayudar a Marie y a los niños a sobrevivir a los horrores que se aproximan. Este miedo alimenta sus dudas: no está seguro de que los Garou vayan a ser capaces de ayudarlo o siquiera vayan a querer hacerlo. Precisamente por esto se deja seducir por las tentaciones de los Buitres Caminantes; se siente demasiado indefenso para tener fe en los Garou.

Walter es un combatiente decente, pero lleva demasiado tiempo rodeado de Garou como para pensar que tenga siquiera una oportunidad. No luchará contra un hombre lobo, mucho menos contra varios, a menos que sea la única forma de sobrevivir.

Supervivencialista (7 dados) — Walter pasó años enseñando a otros Parientes y a algún que otro Cachorro Garou los rudimentos de las técnicas de supervivencia basadas en herramientas: las cosas en las que confías cuando cazas





como un lobo no te proporcionan todo lo que necesitas. Es un experto en conseguir comida, localizar agua limpia, orientarse en plena naturaleza, esconderse, construir refugios y otras habilidades similares. También es un hábil trampero y puede preparar algunas sorpresas desagradables tanto para presas animales como para perseguidores.

Citas: «Sí, alguien que tiene el lobo en su interior no necesita conocer esta clase de cosas tanto como un tío cualquiera como yo. Pero no te arriesgues. Puede que aún necesites saberlo».

«Tienes que pensar en el futuro. Es desalentador. Incluso sabiendo todo lo que yo sé, no sé a cuánta gente podré salvar. Ni siquiera sé si tratar de ayudar a mi mujer y mis hijos será lo que acabe conmigo».

(Rindiéndose) «¡Espera! ¡Por favor, para! No lucharé. ¡Sé que no tengo ninguna oportunidad!».

Motivaciones y objetivos

Cualquier buena historia puede descarrilarse de forma repentina. Es algo bueno. Es la fuerza de los juegos de rol: la historia se basa en las personalidades y acciones de los personajes jugadores, no en guiones. El núcleo de la historia no es una secuencia de eventos obligatoria, sino una probable secuencia de eventos basada en varios

personajes que persiguen sus metas. Si las cosas empiezan a dar tumbos en una dirección inesperada, recuerda lo que quieren los personajes principales de esta historia y cómo planean conseguirlo. Esta técnica ayuda a hacer que los eventos sean consistentes, incluso cuando son reacciones a decisiones inesperadas de los jugadores.

- Los Buitres Caminantes quieren aumentar sus filas. A la mayoría no le importa la idea de vengarse de los Garou de paso. Planean lograrlo reuniendo más pieles, preferiblemente bajo una misma Luna, y reclutando a más Parentela molesta que pueda ser capaz de aprender el Rito del Sagrado Renacimiento.
- El objetivo original de Sansón era similar al de su manada, pero cada vez hace más suyas las metas de Samuel Haight a medida que el vestigio del Desollador se vuelve más poderoso. Ahora quiere que los Garou teman el retorno del Desollador y completar su transformación. Planea lograr esto recreando los asesinatos que cometió Haight, dejando pistas que impliquen que Sam ha vuelto.
- Garrapata quiere el poder que proviene de ser un Tótem tribal y cree que tiene una oportunidad si reemplaza a Minotauro. Ya le ha dado el vestigio de la piel de Haight a Sansón y el secreto de cómo injertársela, y pretende que él sea su sumo sacerdote. Actualmente, está tramando apartar a Minotauro de su posición como patrón de los Danzantes de la Piel incrementando su contacto con el Wyrn hasta que al final caiga en él por completo y los Danzantes de la Piel se vean forzados a repudiarlo. Al mismo tiempo, se ha fijado el objetivo de beber la sangre de uno de los Tótems tribales ya existentes, preferiblemente Pegaso. Minotauro ha odiado a Pegaso y a su Tribu desde hace mucho tiempo, y parece ser el tosco instrumento que Garrapata usaría.
- Minotauro ha caído bajo el influjo de los consejos de Garrapata; ella le ha estado convenciendo de que *debería* estar furioso por su suerte y la suerte de sus hijos, y esto ha aumentado la susceptibilidad de Minotauro a los susurros de Bestia-de-la-Guerra. En este momento, Minotauro quiere que sus hijos se abran camino en el mundo, pero la intervención de los jugadores puede hacer que se percate de que la supervivencia es una ambición superior.
- La última pieza del puzzle es el Pariente del clan que está dispuesto a traicionar a los Garou y que conoce el plan de Sansón y los Buitres Caminantes. Ya uses a un Pariente ya existente en tu crónica o a Walter Foss, este Pariente tiene la motivación de convertirse en un Danzante de la Piel. Planea conseguirlo cumpliendo la voluntad de Sansón y sus compañeros de manada. No obstante, primero y más importante, quiere sobrevivir. Si las cosas se van a tomar por saco, puede que haga lo que sea necesario para salvar el pellejo.

Escena: Inicio de las Hostilidades [Opcional]

Físico ••• Mental • Social —

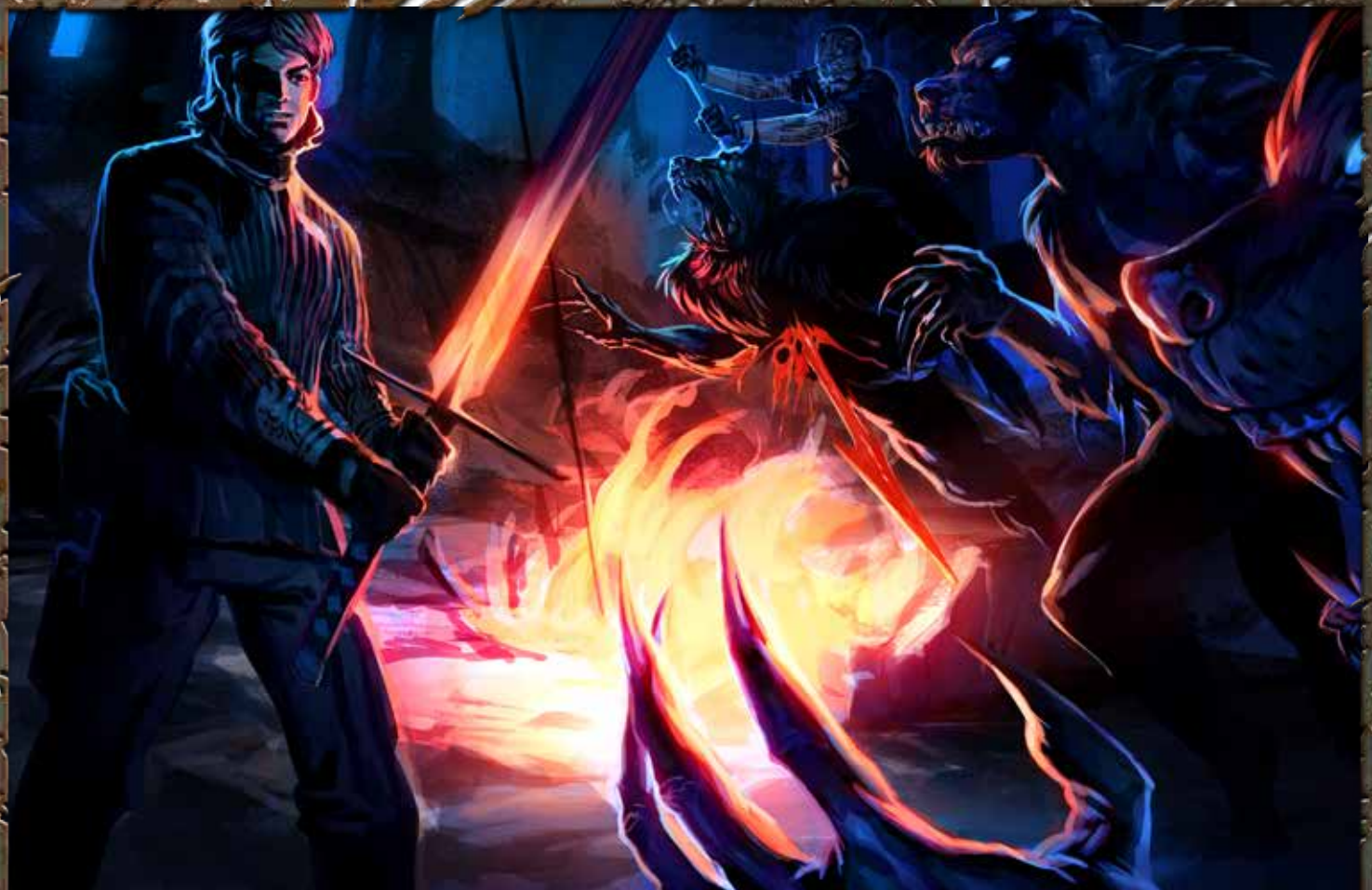
Resumen: Los Buitres Caminantes se sienten atraídos por la posibilidad de desollar un buen número de cadáveres de hombres lobo y un campo de batalla tras un enfrentamiento entre dos facciones Garou es una oportunidad ideal para ello. Una posibilidad para comenzar esta historia es plantear una escaramuza con una manada de Danzantes de la Espiral Negra. Esto resultará más efectivo en una crónica en curso con un contexto previo en el que ya haya habido enfrentamientos contra estos Garou corrompidos. Dar pie a una lucha continuada contra ellos también ayuda a situar a los personajes jugadores como principales protagonistas de esta historia (ver “¿Qué está haciendo el resto del clan?”, más arriba). Si ya tienes una trama similar en marcha, mejor todavía. Para dirigir esta crónica de manera independiente puede que prefieras saltarte esta escena si piensas que los jugadores pueden llegar a sospechar que su importancia radica en algo que no sea el conflicto con los Danzantes de la Espiral Negra.

Esta escena debe percibirse como parte natural del juego, no como algo gratuito. Los Danzantes deben tener un buen plan de ataque y han de estar en juego cosas importantes para los personajes. Esta pelea, como cualquier otra, debe tener consecuencias en caso de perderse. La principal diferencia radica en que, en secreto, también es la primera oportunidad para que los jugadores crucen sus caminos con los Buitres Caminantes y que éstos empiecen a afectar a los eventos relacionados con el clan.

Descripción: Ésta es una batalla encarnizada. Los Danzantes de la Espiral Negra están empeñados en matar a los personajes jugadores y es probable que el sentimiento sea mutuo. La escaramuza ocurre en terreno neutral, en un paraje aislado al borde del territorio del clan. Por defecto, la batalla tiene lugar en una zona boscosa lejos de la civilización, pero puede adaptarse a cualquier entorno que requiera el Narrador. El emplazamiento ideal para esta historia es un lugar que sea poco probable que pise humano alguno durante varios días; de esta manera, los jugadores no sentirán la necesidad de deshacerse de los cadáveres de los enemigos de forma inmediata.

Los Danzantes de la Espiral Negra no son un enemigo que deba tomarse a la ligera. Su plan es crear una maniobra de distracción enviando tropas prescindibles por el flanco (concretamente, Parentela de la Espiral Negra), incitando así a los jugadores a dispersarse para después abalanzarse en mitad de la batalla y arrasarlo desde el centro de la refriega. Despliegan dos grupos pequeños de Parientes, humanos y lobos mezclados, para intentar que los personajes los confundan con hombres lobo y malgasten con ellos sus fuerzas y recursos.

El otro aspecto importante de esta escena es la aproximación de los Buitres Caminantes tras la lucha. Si uno o más jugadores montan guardia, tendrán la oportunidad de detectar a Jerrick, el Ragabash, intentando acercarse sigilosamente por el límite del campo de batalla para evaluar la situación.



Si los Buitres Caminantes tienen la oportunidad de llevarse los cuerpos de los Garou caídos (seguramente de los Danzantes de la Espiral Negra, ya que es más probable que los jugadores victoriosos se centren en llevarse primero a sus propios muertos y heridos) lo harán si no parecen correr demasiados riesgos. Evitarán iniciar una pelea si dos o más Garou están inspeccionando el campo de batalla u ocupándose de los cadáveres, pero, de haber sólo un centinela, es probable que traten de matarlo de manera rápida.

La situación puede complicarse si los jugadores o el clan decide desplegar Parentela para que se ocupe de limpiar el campo de batalla. Si esto ocurre, los Buitres Caminantes observarán con cautela si hay algún Pariente que pueda ser un recluta potencial, pues sienten cierta simpatía por otros Parentela y su condición. Si las recompensas son demasiado jugosas como para ignorarlas (tres o más cadáveres desollables), los Buitres Caminantes no dudarán en “deshacerse” de un grupo pequeño de Parentela para conseguir sus objetivos.

Objetivos del Narrador: Si se usa esta escena como prelude de los eventos de **El Desollador**, los objetivos son bastante sencillos: dejar que los jugadores saboreen el tipo de batalla propia de su especie y darle a los Buitres Caminantes una razón para empezar a acechar en los lindes del territorio del clan. Esto establecerá un contexto para los eventos que están por venir.

Objetivos de los personajes: El objetivo de los personajes es bastante simple: derrotar a sus enemigos.

Acciones: Esta escena es combate puro. Los Danzantes de la Espiral Negra envían a sus Parientes haciendo una pinza en primer lugar, sin preocuparse de si éstos viven o mueren. Intentarán obligar al enemigo a que se disperse lo suficiente como para que le cueste al menos un par de turnos llegar desde los extremos hasta el centro del campo de batalla. Cuando embisten como una manada en el núcleo de la lucha, su ferocidad no conoce límites. No combatirán hasta el final si está claro que no tienen ninguna oportunidad de abatir a un solo enemigo, pero lucharán sin importarles su seguridad hasta que se vean reducidos a la mitad de sus fuerzas iniciales. Si sienten que tienen la oportunidad de despedazar aunque sea a un solo gaiano, no se detendrán.

Parentela de la Espiral Negra

La primera oleada de atacantes consiste en una mezcla de Parentela humana y lupina de los Danzantes. No representan una amenaza seria para los Garou, ya que los Danzantes ni siquiera se han preocupado de armar bien a los humanos, sospechando que sus Parientes podrían volver cualquier arma de plata contra ellos en venganza por abusos pasados. No se equivocan.

Parentela humana:

Iniciativa: 4 dados.

Esquiva: 4 dados.

Absorción: 3 dados (sólo contundente y letal)

Fuerza de Voluntad 4.

Armas/Ataque

Tipo	Rango	Reserva de dados	Reserva de daño
Escopeta	20	5	8

Parentela lupina:

Iniciativa: 5 dados.

Esquiva: 5 dados.

Absorción: 3 dados (sólo contundente y letal)

Fuerza de Voluntad 3.

Armas/Ataque

Tipo	Rango	Reserva de dados	Reserva de daño
Mordisco	6	5	4

Danzantes de la Espiral Negra de ejemplo

Los siguientes esbozos de personajes pueden usarse para dar forma a una manada de Danzantes de la Espiral Negra si no has diseñado ninguna con antelación. Usa el bloque de estadísticas de “**Hombre Lobo Veterano**” de la sección de hojas de personaje y selecciona los Dones. Selecciona el arma o ataque deseado del bloque de estadísticas anterior.

Eurghak'll: Lupus Ahroun. Padece una tos desagradable y escupe sangre, pero aun así es fuerte y robusto. Venera y emula a Bestia-de-la-Guerra: -1 de dificultad a las tiradas de Frenesí, pero +1 a la Fuerza en este estado.

Oth: Homínido Theurge. Parece que siempre está asustado, no para de temblar y le castañetean los dientes cuando habla. Lleva puestos cordeles con huesos y dientes a modo de joyería totémica.

Costra: Metis Philodox. Su sangre se coagula increíblemente deprisa, tiene la piel cubierta por costras y viejas cicatrices. Algo débil debido a los coágulos de sangre en sus venas: -1 al movimiento, +1 a las tiradas de absorción.

Canción-de-Agonía: Metis Galliard. Es una sádica que imita los llantos de sus víctimas con voz cantarina. Tiene orejas de murciélago. Aunque es ciega, emplea la ecolocalización para encontrar a sus objetivos.

Virulencia: Homínido Ragabash. Tiene experiencia haciéndose pasar por humana o Garou gaiana. Viste con ropa informal *punk* y tiene tatuados a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis a lo largo de su cuerpo. Afeita zonas de su pelaje de Crinos para que sus tatuajes permanezcan visibles en su Forma de guerra.





Escena: Piel y Huesos

Físico • Mental • Social •

Resumen: Alguien ha descubierto el cadáver de un aliado hombre lobo; el cuerpo ha sido desollado y la piel ha desaparecido. Los personajes echan un primer vistazo a la escena para buscar pistas potenciales.

Descripción: El clan, como muchos otros, tiene contactos que no tienen miedo de ensuciarse las manos (y los pies). Han llegado noticias de estos contactos (Roehuesos, Parentela y, probablemente, Ratkin) desde un vertedero cercano sobre el hallazgo de un cuerpo mutilado que, sin lugar a dudas, huele a Garou. Cuando los cargos dentro del clan pasan revista, se dan cuenta de que uno de los hombres lobo más jóvenes lleva un par de días sin ser visto. El cadáver parece coincidir en edad, sexo y complexión, pero es difícil estar seguro porque, de acuerdo con la información recibida, ha sido desollado.

Por defecto, el cuerpo es el de Noah Harliss, un joven Homínido macho cuyo Rito de Iniciación iba a tener lugar en la próxima Luna llena y que aún estaba entrenándose para el combate y la supervivencia, con buenos resultados. Si se elige matar un personaje existente creado por el Narrador, debe ser alguien que no sólo sea prescindible para sus propósitos, sino que tuviera buenos motivos para confiar en el Parentela que lo ha traicionado. La relación de la manada con el personaje determinará su reacción: si era querido, se le echará de menos; si era odiado, los jugadores podrían tener sentimientos encontrados. Si éste era simplemente un personaje secundario con el que nunca tuvieron ninguna relación, pueden tender a minimizar la gravedad de la situación. Las tres aproximaciones pueden tener resultados interesantes a nivel interpretativo.

Esto fue lo que ocurrió: Los Buitres Caminantes asesinaron a Noah en una emboscada, al sorprenderlo en una zona boscosa durante la noche. Noah había estado preparando una “búsqueda

del tesoro” como parte de su entrenamiento de supervivencia. Ese tramo de bosque debía ser un “punto seguro” según le había dicho Walter Foss, pero había sido el mismo Foss quien le había comunicado a los Danzantes de la Piel dónde encontrarían a Noah completamente solo. Jerrick, el Ragabash, lo pilló desprevenido, lo agarró y lo degolló con una daga de plata. Después, cargó el cadáver del Cachorro en una camioneta y condujo hasta la funeraria Bromfeld e Hijos, donde drenaron la sangre de su cuerpo y lo desollaron. Después, envolvieron los restos en una sábana, fueron hasta el vertedero y lo tiraron allí en plena noche. Sin embargo, no lo escondieron muy bien. El plan del líder era que el clan encontrara el cuerpo desollado para evocar el recuerdo del Desollador. Queda en manos de los jugadores descubrir tantos detalles de esta historia como sean capaces.

Se pide a la manada de los jugadores que investigue el asunto mientras que las demás pueden estar distraídas con el conflicto actual con los Danzantes de la Espiral Negra. Los personajes jugadores son, o bien la mejor opción disponible, o bien la opción obvia por su conexión previa con el fallecido.

Los contactos dejan sola a la manada en un extremo del vertedero e interceptarán a cualquiera que pueda interferir con la escena del crimen. El hedor del lugar supone una distracción. No se ha encontrado ninguna de las pertenencias de la víctima y la manada tiene carta blanca para estudiar el cuerpo allí mismo, moverlo a otro sitio o, en definitiva, decidir qué hacer con él.

Objetivos del Narrador: Aquí es donde debe ir el gancho para despertar el interés de los jugadores. Esta escena debería evocar un horror salvaje, ya que el cadáver desollado de un Garou envía un mensaje muy claro: el horrible legado de Samuel Haight no es la guerra, sino la muerte, pura y simple. Los jugadores deberían tener la oportunidad de obtener bastante información investigando la

escena. Obviamente, se recomienda mantener la tensión que surge de las preguntas sin respuesta: ¿Quién lo hizo? ¿Por qué? ¿Quién más corre peligro? Puedes dejar que los jugadores deduzcan una serie de datos sobre el asesino sin tener que desvelar todo. De cualquiera manera, esto no es una novela policíaca, el clímax no vendrá cuando los jugadores tengan todas las respuestas, sino cuando tengan que actuar en base a lo que hayan averiguado.

Objetivos de los personajes: Descubrir tantos detalles del asesinato como sea posible. En principio, se desconoce la escena del crimen, pero la manada puede averiguar dónde fue visto Noah por última vez. Los asesinos han intentado por todos los medios borrar su rastro, a excepción de deshacerse del cadáver de manera más efectiva. Pero todo el mundo comete errores.

Acciones: Descubrir pistas en el cuerpo requiere una tirada de Percepción + Investigación, dificultad 7. El Don Sentidos Agudizados baja la dificultad a 5. Los jugadores son libres para preguntar cualquier cosa acerca del cuerpo, contesta lo mejor que puedas en base a sus éxitos o fallos.

- Noah murió a causa de la herida en la garganta, que tiene la reveladora marca de una hoja de plata. El cuerpo no presenta otros traumatismos significativos (esto es obvio y no requiere tirada).
- Quienquiera que matara y desollara a la víctima no desprendía olor. Los jugadores pueden llegar a deducir que lo hizo un Ragabash o cualquier otro Garou con el Don Olor a Agua Corriente. Si no lo hacen, el éxito en la tirada no hará que lo adivinen.
- El cuerpo fue envuelto en una sábana antes de ser tirado al vertedero. Los asesinos retiraron la sábana y se la llevaron, dejando el cuerpo desnudo. Pasar una tirada de búsqueda

(dificultad 8) revelará unos pocos hilos pegados al cuerpo que, obviamente, huelen a sangre, aunque un Garou con Sentidos Agudizados podrá detectar el olor a formaldehído.

- Averiguar cuándo se vio por última vez a Noah llevará algunas horas de preguntar por el clan y los lugares que frecuentaba, así como superar una tirada de Astucia + Callejeo, dificultad 8. Una vez se encuentre esa zona del bosque, los jugadores pueden seguir su rastro hasta la escena del crimen.
- Obviamente, hay muchísima sangre en el suelo y toda parece pertenecer a Noah.
- Aunque no se detecta el olor de otros atacantes y Jerrick ha tratado de borrar su rastro, superar una tirada de Percepción + Impulso Primario (dificultad 8) desvelará rastros visibles que Jerrick no fue capaz de ocultar. Con este rastro, los jugadores pueden determinar que fue atacado por un Garou que luego adoptó la Forma Glabro, presumiblemente para cargar con el cuerpo.
- Para poder rastrear con éxito a Jerrick desde la escena del crimen, los jugadores deben realizar una tirada extendida de Percepción + Impulso Primario (dificultad 9); si alcanzan 12 éxitos sin ningún fracaso, averiguarán que el cuerpo de Noah fue llevado hasta la carretera donde, seguramente, lo cargaron en un vehículo.

Consecuencias: Aunque posiblemente la manada no disponga de suficientes pistas como para resolver el misterio, deberían tener información suficiente para seguir indagando. Si los jugadores empiezan a sospechar que Noah fue traicionado por alguien del clan, puedes pasar directamente a la escena “Cambiapielos”. Si no, pasa a “Segunda Piel”, escena en la que aparece otro cuerpo.





Escena: Segunda Piel

Físico — Mental •• Social •

Resumen: Se ha encontrado un segundo cuerpo y esta vez ha sido colocado en un sitio más prominente. En esta ocasión, parece que el asesino quiere enviar un mensaje directamente a los Garou de la zona. Los personajes jugadores investigan, buscando una conexión entre este horrible asesinato y el anterior.

Descripción: La víctima por defecto de este asesinato es Patahumo, una joven hembra Lupus que hace poco había tenido una riña con sus compañeros de manada y necesitaba un poco de tiempo a solas para poner en orden sus sentimientos. Si el Narrador va a sustituirla por un personaje creado previamente, debe ser un Garou que también tuviera buenos motivos para confiar en el Parentela traidor y que, preferiblemente, sea un Lupus sin contactos en el mundo exterior.

Patahumo murió por la noche en un tramo de carretera solitario. No estaba allí por encargo de Foss, pero éste sabía que le gustaba merodear por la zona para acostumbrarse al olor de los humanos en pequeñas dosis. Los Buitres Caminantes se abalanzaron sobre ella, emboscándola, pero fue capaz de percibirlos antes de que atacaran. La persiguieron durante un par de kilómetros (más de una milla) hasta que finalmente la capturaron y la asesinaron. Mónica cambió a Forma Crinos y le rompió el cuello para luego degollarla con una daga de plata. Cargaron con su cuerpo durante casi un kilómetro (media milla) hasta su vehículo, cubriendo su rastro lo mejor que pudieron, para después llevarla hasta la funeraria, donde le drenaron la sangre y la desollaron. Por último, se deshicieron del cuerpo dejándolo en el linde del territorio del clan un poco antes del amanecer con la clara intención de poner nerviosos a los Garou de la zona.

A menos que los jugadores hayan tomado las precauciones necesarias para evitar que los humanos descubran el cadáver,

puede que sepan de este segundo cuerpo a través de las noticias locales. En las noticias se hablará sobre el descubrimiento de “los restos de un perro desollado” como si se tratara de una broma extraña y de mal gusto o incluso de una amenaza. Es relativamente sencillo rastrear el cuerpo a través de los servicios públicos. Al final, su destino será el vertedero. A no ser que sea provocado por alguna fuerza externa, los trabajadores encargados de deshacerse del cuerpo no se fijarán lo suficiente en él como para darse cuenta de que es un lobo y no un perro.

Objetivos del Narrador: Las cosas están empeorando por momentos, eso debería ser palpable. Un hombre lobo asesinado y desollado es un problema macabro, pero dos es un patrón. Esta escena, al igual que la anterior, proporciona más pistas sobre los asesinos, pero también resalta el creciente pavor en el clan.

Si estás narrando **El Desollador** junto con otros eventos de una crónica en curso, quizás quieras colocar una escena o dos de una historia no relacionada entre “Piel y Huesos” y “Segunda Piel”. Dirigir las dos sin ningún intermedio mantendrá la concentración y la tensión, pero realizar otras actividades antes de que los Danzantes de la Piel ataquen de nuevo enfatizará lo impredecibles que son los asesinos.

Esta escena no debe convertirse en un callejón sin salida. La investigación de los personajes jugadores puede llevarles a la conclusión de que alguien está informando sobre los Garou del clan pero, si no llegan a esta conclusión por sí mismos, otro personaje puede darles un empujoncito.

Objetivos de los personajes: Al igual que en la escena anterior, los personajes están intentando reunir pistas que los conduzcan hasta los asesinos, concretamente cualquier pista que pueda evidenciar una conexión con el asesinato anterior será útil.



Acciones: De nuevo, conseguir pistas del cuerpo de Patahumo requiere una tirada de Percepción + Investigación, dificultad 7 (5 con Sentidos Agudizados).

- Patahumo tiene el cuello roto y unos cuantos cortes en el cuerpo que parecen infligidos por garras. El golpe de gracia fue realizado con una daga de plata, al igual que en el caso de Noah.
- Tal y como ocurrió con la víctima anterior, antes de acabar en el vertedero, el cuerpo fue envuelto en una sábana que desprendía un ligero olor a formaldehído.
- Patahumo fue asesinada bajo una fase lunar distinta a aquélla en la que murió Noah. Quienes conozcan el Rito del Sagrado Renacimiento podrán darse cuenta de que un aspirante a Danzante de la Piel debe obtener todas las pieles que necesite bajo la misma fase lunar. Algunos podrían interpretarlo como el auténtico regreso del Desollador, quien recolectaba pieles no porque las necesitara, sino porque podía (lo cierto es que los Buitres Caminantes están acumulando pieles conforme surge la oportunidad, sin planear una transformación específica).
- Otra cosa que Patahumo tenía en común con Noah es que aún estaba entrenándose, todavía no estaba lista para su Rito de Iniciación.

Investigar la escena del crimen revelará algunas pistas. De nuevo, la escena del crimen no es obvia de inmediato, se requiere una tirada de Manipulación + Callejeo (dificultad 7) para averiguar que Patahumo tenía especial predilección por ese tramo de carretera en particular, pero, en este caso, sólo los miembros del clan pueden arrojar algo de luz sobre el asunto, ya que Patahumo no tenía contactos humanos que puedan recordarla ni conocer su hábitos.

- La falta de contactos ajenos al clan de Patahumo es una pista por sí misma, pero no deberías llamar la atención sobre esto a los jugadores de forma explícita.
- Patahumo fue perseguida en Forma Lupus durante dos kilómetros (más de una milla). Al contrario que en la muerte de Noah, parece ser que había múltiples lobos o Garou en Forma Lupus persiguiéndola.

Consecuencias: Con dos cuerpos y, posiblemente, dos escenas del crimen ya investigadas, la manada debería ser capaz de empezar a hacer conexiones entre ambos asesinatos.

Las siguiente escena seguramente sea “**Cambiapielos**” para determinar la identidad del Parentela traidor y localizarlo si la manada dispone de suficientes pistas; o “**Trofeo de Caza**”, si han determinado cuál podría ser la próxima víctima potencial. También podrían decidir planear una estratagema y usar un cebo para emboscar a los cazadores cuando aparezcan. Si a los jugadores no se les ocurre nada, entonces haz que pasen un par de días mientras se barajan posibilidades en el clan. Un personaje del Narrador podría sugerir la posibilidad de que haya un traidor entre ellos, desencadenando así “**Cambiapielos**”. Sin embargo, si esto llega a ocurrir, el ánimo del clan se ensombrecerá notablemente, cosa que puede afectar a la investigación.

Pase lo que pase, los Garou del clan empiezan a ponerse nerviosos. Las leyendas del Desollador empiezan a salir a la luz y el nombre Haight empieza a oírse alrededor de las hogueras. La revelación de que hay múltiples lobos u hombres lobo implicados en los asesinatos incitará al clan contra los Danzantes de la Espiral Negra y enviarán a muchas manadas a buscar cualquier pista sobre sus enemigos.



Escena: Cambiapieles

Físico — Mental •• Social ••

Resumen: Los personajes jugadores han descubierto, o al menos han empezado a sospechar, que los Danzantes de la Piel tienen acceso a información sobre el funcionamiento interno del clan. Tienen que determinar de quién están consiguiendo la información y decidir qué castigo aplicar, pues castigar brutalmente a un Pariente para que sirva de ejemplo puede favorecer la causa de los Buitres Caminantes entre el resto de Parentela.

Descripción: La muerte de Patahumo indica que el asesino, o más bien asesinos, están espionando al clan con bastante habilidad o consiguiendo la información a través de alguien. Algunos miembros del clan quieren patrullar los alrededores en busca de algo que destruir. Buscan objetivos, pero no necesariamente en el lugar adecuado.

Preguntar en el túmulo acerca de Noah y Patahumo puede desencadenar esta escena. Los hombres lobo jóvenes necesitan entrenamiento antes de su Primer Cambio. Cuando se encontraban entrenando con los Garou que ejercían como sus mentores no se permitía a ningún Cachorro alejarse demasiado. Era durante el entrenamiento delegado en la Parentela cuando tenían un poco más de libertad para pasear (incluso si a veces esto les traía problemas).

Esta escena puede ser tan elaborada y extensa como quieras; si el Narrador dispone de una reserva de personajes con quienes los jugadores disfruten interactuando, ésta es una oportunidad perfecta para dar vía libre a la interpretación social y debatir sobre las tensiones existentes en

el clan. Si tus jugadores están preparados para un poco más de acción, podrán averiguar con mayor rapidez que la conexión es Walter Foss.

Cuando éste se percata de que los personajes jugadores están hablando con la Parentela del clan, piensa que lo van a descubrir; así que se retira a la cabaña donde realiza sus entrenamientos, recogiendo antes de marcharse algunas de sus pertenencias más importantes. Aún no se ha ganado su lugar entre los Danzantes de la Piel y se ha dado cuenta de que no tiene adónde huir.

Objetivos del Narrador: Esta escena muestra uno de los temas recurrentes asociados a los Danzantes de la Piel: la relación desigual entre los Garou y su Parentela. Algunos Parientes ayudarán con gusto a los Garou de la manera que puedan, pero incluso así puedes dejar caer las sutiles tensiones entre ellos, ya que incluso los favoritos de la manada tienen especial cuidado de no hacer enfadar a los Garou. Otros Parientes se mostrarán menos dispuestos a ayudar, no a través del desafío abierto, sino con hoscas y serviles declaraciones de “no saber nada”. Los personajes jugadores deberían darse cuenta de que al discutir con otros Parientes acerca de un posible traidor, están comportándose como sus amos y señores, incluso si actúan con benevolencia. Resulta fácil alentar el tipo de emociones que podrían llevar a la Parentela a seguir el camino de los Danzantes de la Piel sin presionarlos demasiado. Para muchos, puede que para la mayoría de los Parientes, cualquier cosa que salga de la boca de un Garou es “imponer su Rango”, lo que genera tensiones peligrosas.

Objetivos de los personajes: La manada necesita encontrar e interrogar a la persona que ha traicionado a los Cachorros del clan. Su conexión con los asesinos puede aportar información valiosa: quiénes son, dónde está su guarida y quién podría ser su próximo objetivo.

Acciones: La primera parte de esta escena es principalmente social; los personajes jugadores se pasan la mayoría del tiempo indagando acerca de los Garou fallecidos: dónde habían estado entrenando y quién los vio por última vez. El resto de hombres lobo del clan no se explica qué pudo haber conducido a los jóvenes hacia los lugares en los que estaban cuando murieron.

Sondeando a la Parentela

Por lo general, la Parentela del clan se muestra cooperativa, aunque no tienen por qué querer contar a los Garou todo lo que saben. Algunos no son muy comunicativos precisamente porque tienen miedo a un posible castigo, incluso aunque no hayan hecho nada que pueda disgustar al clan.

Reserva de dados: Astucia + Intimidación o Manipulación + Expresión, dificultad 7.

Acción: Extendida (12 éxitos).

Obstáculos: Malas relaciones previas (-1); se ha extendido el rumor de que hay un posible traidor en el clan (-1).

Ventajas: Buenas relaciones previas (+1), Don Verdad de Gaia (+1).

Resultados de la tirada

Fracaso: Se pierden todos los éxitos. La manada intimida u ofende gravemente a un Pariente, lo que perjudica su reputación entre los demás y hace que pierdan temporalmente la bonificación por las buenas relaciones preexistentes. Si la manada tenía una reputación neutral entre la Parentela, esto activa el obstáculo “malas relaciones previas” durante el resto de la acción extendida. Estas penalizaciones sólo se aplican una sola vez, incluso aunque los jugadores acaben alienando a varios Parientes.

Fallo: No se obtienen éxitos.

Éxito: Se obtienen éxitos. Si la manada ha alcanzado los 12 éxitos, uno de los Parientes da un paso adelante para confesar que los dos Garou asesinados estaban recibiendo entrenamiento en técnicas de supervivencia de Walter Foss, quien los había animado a practicar lo que les había enseñado en lugares aislados, lejos del territorio del clan. Además, es bien sabido que le preocupa muchísimo la llegada del Apocalipsis y ha manifestado en voz alta su preocupación de si será suficientemente fuerte como para proteger a su familia.

Campo de minas

El próximo paso es encontrar a Walter. Su familia no lo ha visto en las últimas doce horas y parece probable que se haya retirado de nuevo a su refugio.

Foss es consciente de que no es rival para una manada de Garou, aunque conoce algunos trucos para mantenerlos a raya: ha sembrado los bosques con artefactos explosivos, ocultándolos lo mejor que ha podido, y ha preparado los

detonadores para que se activen al tropezar con cuerdas o al pisar trampas.

Cuando la manada se aproxime a la cabaña de Foss, es probable que se tope con alguno de estos artefactos. Los personajes deben buscar activamente dichas trampas; no tienen por qué recorrer cada centímetro en busca de los disparadores, pero no pueden esperar descubrirlas por casualidad si no prestan atención.

Detectar uno de los dispositivos requiere una tirada de Percepción + Alerta o Percepción + Supervivencia, dificultad 8. Un fallo significa que uno de los personajes jugadores activa accidentalmente uno de los artefactos; determina al azar qué personaje será o elige a quien se encuentre más cerca. Foss ha colocado cinco artefactos, pero lo más probable es que la manada sólo se encuentre con dos sin importar cómo se aproximen a la cabaña.

Cualquier mina activada infligirá 10 dados de daño agravado al personaje que la detone. El daño es principalmente incendiario y de impacto pues, pese a todo, Foss aún no ha cruzado la línea de usar plata contra los Garou.

Interrogar al Cambiapielos

Una vez acorralado, interrogar a Foss no es difícil. Es un hombre rudo y cabezota, pero no tanto como pudiera llegar a serlo un hombre lobo furioso (o cinco). Intentará negociar un trato a cambio de su seguridad (o la de su familia), pero no tentará a la suerte. La enorme gravedad de sus actos le hace venirse abajo durante la confrontación: se echará a llorar y le dirá a la manada todo cuanto quiera saber.

Foss conoce la siguiente información crucial:

- Un hombre de pelo cano llamado Caldwell que representaba a una manada de Danzantes de la Piel llamada los Buitres Caminantes se puso en contacto con él.
- Caldwell fue el que se encargó de hablar, pero también conoció a Sansón, al que puede describir vagamente: «Dios, era aterrador. Yo también quería serlo».
- Los Buitres Caminantes han establecido un buzón ciego en el que podía dejarles mensajes. Su próximo mensaje se espera en dos días. Foss les da la localización del buzón: debajo de la puerta de los baños de una gasolinera cerrada en una zona poco próspera de la ciudad (usa el nombre genérico “Southlake” para la ciudad o escoge un nombre apropiado para la ciudad en la que se desarrolle tu crónica).

Consecuencias: Interrogar con éxito a Foss proporciona a la manada suficiente información para interceptar a los Danzantes de la Piel durante su cacería, lo que conduce a la escena “Trofeo de Caza”. Por otra parte, pueden convencerle de usar el buzón para establecer un objetivo o mantenerlo vigilado después de que deje el mensaje para poder seguirle la pista a quien quiera que aparezca (desatando los sucesos de “Funeral a Féretro Cerrado”). Si no consiguen suficiente información de él, esto implica que los Buitres Caminantes podrán atacar de nuevo, aunque probablemente sin la ayuda de Foss.

Escena: Trofeo de Caza

Físico ••• Mental ••• Social •••

Resumen: La manada de Danzantes de la Piel de Sansón va de caza y su objetivo es un aliado o familiar de uno de los personajes jugadores, o incluso uno de los propios personajes jugadores si éstos deciden tender una trampa a los cazadores. Los jugadores deben actuar rápido si quieren proteger al señuelo. Si tienen éxito, podrán rastrear a los Danzantes de la Piel hasta su guarida.

Descripción: Los Buitres Caminantes se pondrán en marcha tan pronto como sepan de otro objetivo aislado. Dependiendo de cuáles hayan sido las acciones previas de los personajes, este objetivo puede haber sido uno marcado por Foss antes de que los personajes jugadores descubriesen su traición o puede ser un cebo que hayan dispuesto. Los Buitres Caminantes no pueden tener vigilado constantemente a Foss para saber si ha sido descubierto, aunque siempre son especialmente cuidadosos cuando van de caza. Foss dirigirá de buena gana a los Buitres Caminantes hacia el falso señuelo, especialmente si se le promete indulgencia a él o a su familia (aunque, incluso de no ser así, piensa que no tiene muchas más opciones).

La tercera cacería tiene lugar en un parque ferroviario. Foss envía un informe a los Buitres Caminantes sobre otro joven Cachorro que practica *parkour* allí algunas noches. Los numerosos vagones y edificios proporcionan cobertura para esconderse tanto a la manada de los jugadores como a los Buitres Caminantes (+1 a todas las reservas de dados

de Sigilo). Los Buitres Caminantes llegan en bloque a la cacería. Jerrick, su Ragabash, toma la delantera, con Caldwell tras él; Corazón-Salvaje y Mónica se colocan en los flancos. Cualquier miembro adicional que quieras añadir puede distribuirse entre la vanguardia y los flancos, o incluso cubriendo las rutas de escape. Sansón observa desde la distancia; no planea dejarse ver (aunque puede que lo haga si las circunstancias lo requieren) y dará el aullido de retirada una vez que quede claro que se trata de una trampa.

Objetivos del Narrador: Esta escena se centra en la caza, uno de los temas centrales en vida de los hombres lobo. El atractivo del Desollador como antagonista es que él mismo se ha convertido en un depredador que da caza a los Garou. Estimula sutilmente la tensión previa al combate. La escena de la caza provoca incertidumbres estimulantes: ¿Por dónde van a aparecer los enemigos? ¿Se encuentran ya allí? ¿Cuán fuertes son? ¿Cuántos son? ¿Qué pasa si nos huelen primero?

Objetivos de los personajes: El objetivo de los personajes es doble: evitar que los Danzantes de la Piel maten a su objetivo y atrapar a la manada o bien perseguirla hasta su guarida.

Acciones: Las acciones de esta escena son, en su mayoría, enfrentadas contra los Buitres Caminantes. Si los personajes jugadores son los primeros en llegar a la

escena, tendrán que realizar tiradas de Sigilo para esconderse alrededor del “cebo” y tiradas de Percepción + Alerta para percibir el olor de los Danzantes de la Piel cuando se aproximen. Si están intentando atrapar a los Buitres Caminantes, será cuestión de detectar enemigos ocultos y hacerlos salir a la luz, o lanzarse directamente a la refriega si la manada enemiga ya ha empezado a movilizarse. En combate abierto, los Buitres Caminantes no pelean como fanáticos, sino como cazadores cautelosos. Se defienden los unos a los otros y no están dispuestos a sufrir bajas significativas para derrotar al enemigo; para ellos la supervivencia es lo más importante. Tratarán de plantar cara y luchar si tienen superioridad numérica con respecto a los jugadores; si no, intentarán escabullirse para escapar de sus perseguidores o incluso atacar en bloque a uno de los personajes si éste se aleja demasiado del resto de la manada. Si los Buitres Caminantes logran huir, los jugadores pueden tratar de rastrearlos hasta su guarida. Si consiguen llegar hasta su camioneta, intentarán escapar en ella, confiando en que los personajes jugadores no puedan seguir persiguiéndolos como lobos una vez lleguen a una zona habitada. Si no consiguen llegar al vehículo,

se separarán y se dirigirán a pie hasta la funeraria, abandonando el vehículo.

Rastrear a los Danzantes de la Piel por su olor tendrá un +2 a la dificultad debido al Don compartido de Olor a Agua Corriente. Investigar la camioneta no revelará inmediatamente dónde viven (el vehículo tiene matrícula de otra región), pero, si los personajes la investigan más a fondo, recibirán un +2 a las tiradas de Callejeo para averiguar que ha sido vista en los alrededores de la funeraria Bromfeld e Hijos. Si logran capturar a uno de los Buitres Caminantes, pueden tratar de interrogarlo o negociar con él (ver “Negociación e interrogatorio” en la escena “Funeral a Féretro Cerrado” para consultar las mecánicas).

Consecuencias: Si tienen éxito, los personajes jugadores habrán vencido a la mayoría de los Buitres Caminantes o les habrán tendido una trampa para poder rastrearlos hasta su guarida. La próxima escena probablemente será “Funeral a Féretro Cerrado”.

Si los Buitres Caminantes consiguen derribar y desollar a su objetivo, añade otro recluta a sus filas. El éxito de los Danzantes de la Piel los ha fortalecido de cara a futuros combates.



Escena: Funeral a Féretro Cerrado

Físico ••• Mental • Social •••

Resumen: Los personajes jugadores han localizado la guarida temporal de los Buitres Caminantes, cómodamente establecida en una funeraria. La manada se dispone a enfrentarse a ellos e intentar evitar que huyan o que les arrebatén sus propias pieles.

Descripción: La funeraria Bromfeld e Hijos está emplazada en una zona deprimida de la ciudad, la clase de zona en el que la mitad de las tiendas tienen un cartel de “Se alquila” colgado en los polvorientos escaparates. Esto refleja la prosperidad del vecindario: la capa de pintura blanca empieza a caerse y hay matos de hierba asomando entre las grietas del aparcamiento.

La familia Bromfeld dirige la funeraria, aunque el cabeza de familia ha muerto y los dos hermanos, Isaac y Roger, han tenido poco interés por seguir adelante con el negocio desde entonces. Cuando los Buitres Caminantes aparecieron en la ciudad y expresaron su deseo de alquilar el establecimiento, los hermanos Bromfeld supieron que se trataba de un asunto turbio, pero podían obtener más dinero con el alquiler que trabajando y a ninguno de los dos les importaba. A resultas de ello, la funeraria no ha aceptado encargos durante el último par de semanas y los Bromfeld no están allí.

El edificio no es gran cosa: tres salas de velatorio, una pequeña capilla, una sala de exposición llena de féretros y un par de oficinas minúsculas. El depósito de cadáveres, donde los Buitres Caminantes han estado “procesando” a sus víctimas, se encuentra en el sótano. Los Danzantes han irrumpido en varias de las estancias y en cualquier momento dado estarán repartidos por todo el recinto. Una vez que la manada haya entrado en el edificio, los Buitres Caminantes se verán obligados a decidir si luchan o huyen. Dado que huir hasta su segundo punto de encuentro pondría en peligro a Sansón, decidirán pelear.

Todos los Buitres Caminantes excepto Sansón se encuentran presentes. El Theurge ha sentido en el aire que los problemas se acercan y se ha retirado a un sitio remoto para meditar y rebuscar en la maraña de sus recuerdos.

Una vez abajo, en el sótano de la funeraria, queda claro que el laboratorio de embalsamamiento se ha usado recientemente: hay una gran variedad de cuchillos junto al fregadero que huelen a sangre, pelo y almizcle. El hedor a formaldehído es viejo y se desvanece en comparación con el fuerte olor a carne cruda, más reciente.

En esta planta la manada encontrará las pieles que los Buitres Caminantes han estado acumulando. Además de las pertenecientes a los Cachorros asesinados recientemente, encontrarán las de los Danzantes de la Espiral Negra, e incluso puede que falten algunas si los Buitres Caminantes cuentan con un nuevo recluta entre sus filas. Las pieles delatan de forma espantosa las Razas de sus dueños: puede que haya alguna piel de Crinos perteneciente un Metis de los Danzantes de la Espiral Negra y una o dos pieles de lobo pertenecientes a Lupus, pero las más numerosas son pieles curtidas de Homínidos.

Objetivos del Narrador: Esta batalla manada contra manada puede ser el primer resarcimiento emocional para los jugadores si no consiguieron atrapar a ningún Danzante de la Piel en “Caza de trofeos”. Esta escena es una oportunidad perfecta para mostrar cómo es una batalla cuando los Garou luchan entre sí: la mezcla entre la furia de la bestia y la inteligencia del hombre, los salvajes rencores, el conflicto entre el deseo de venganza y evitar más muertes entre los ya escasos Garou. Por supuesto, los personajes jugadores quizá quieran negociar en vez de luchar, en cuyo caso puedes poner de manifiesto las acuciantes diferencias

entre las intenciones de los hombres lobo gaianos y las de los Danzantes de la Piel, que antaño fueron Parientes.

La funeraria debería suponer un escenario colorido para la lucha; la sala de exhibición de féretros y la capilla dan la oportunidad de hacer más interesante la batalla con accesorios y detalles ambientales, desde hombres lobo lanzándose los unos a los otros contra vidrieras, hasta destrozar y volcar ataúdes como daño colateral.

Como ocurría en “Caza de trofeos”, este ambiente es ideal para reforzar algo más a los Buitres Caminantes con nuevos reclutas o veteranos adicionales si piensas que esto puede hacer más atractivo el conflicto. Como alternativa, puedes decidir añadir algunos Parientes reclutados para la causa que esperan conseguir más pieles para poder someterse al Rito (usa las estadísticas proporcionadas para la Parentela de la Espiral Negra y las personalidades recomendadas para crear nuevos Buitres Caminantes).

Objetivos de los personajes: Es probable que los jugadores quieran acabar con los Buitres Caminantes, ya sea por deseo de vengar a sus víctimas o por convicción de que sus actividades no llevarán a nada bueno. Puede que quieran llevarse a los Caminantes vivos para aplicarles un castigo, ver si tienen una oportunidad de redención o puede que simplemente dejen la compasión a un lado y quieran ver muertos a los Danzantes de la Piel.

Acción: La manada debe realizar tiradas de Sigilo para entrar en la funeraria sin ser detectada. Si cargan directamente contra las puertas (y hay bastantes), los Buitres Caminantes se darán cuenta de inmediato pues, aunque no mantengan una vigilancia constante, los Danzantes de la Piel siguen siendo hombres lobo y pueden percibir a gente cruzar al descubierto el aparcamiento y acercarse a la puerta trasera.

La mayor parte de esta escena está ocupada por puro combate. Los Buitres Caminantes no intentarán tomar ningún prisionero y, si los personajes jugadores son igualmente letales, la escena terminará cuando el último Danzante de la Piel haya caído y peinen la funeraria en busca de pistas sobre las actividades de Sansón. Sea como fuere, tanto si deciden tomar prisioneros para obtener información como si deciden comenzar las negociaciones, tendrán que esforzarse para tratar con los obstinados fugitivos.

Negociación e interrogatorio

Reserva de Dados: Manipulación + Expresión, Manipulación + Subterfugio o Manipulación + Intimidación contra la Fuerza de Voluntad del objetivo.

Acción: Extendida (12 éxitos).

Obstáculos: Pedir a la manada que traicione a Sansón (-1).

Ventajas: Promesa de clemencia (+1), muestras convincentes de empatía con la situación de la Parentela (+1).

Resultados de la tirada

Fracaso: Se pierden todos los éxitos. El objetivo se niega a hablar, incluso si se le amenaza con la tortura o la muerte. Es probable que el interrogador haya reabierto viejas heridas, al recordar al objetivo el motivo exacto por el que decidió tomar el camino de los Danzantes de la Piel; por ejemplo, fracasar al

interrogar a Mónica puede darle una razón para pensar que el interrogador es precisamente la clase de Garou que causó la muerte de su hija. El objetivo puede incluso entrar en Frenesí si el tono de las preguntas es particularmente agresivo.

Fallo: No se obtienen éxitos. Si el objetivo alcanza los 12 éxitos primero, el interrogatorio termina y se niega a hablar.

Éxito: Se obtienen éxitos. Si el personaje jugador alcanza los 12 éxitos, el objetivo se muestra cooperativo a regañadientes. Los Buitres Caminantes proporcionarán la siguiente información:

- Todos ellos saben que Garrapata ha prometido convertir a Sansón en la segunda encarnación del Desollador y que planea conseguir algo a cambio, aunque no conocen los detalles de su pacto con el Theurge.
- Describirán la existencia de la brújula del suplicante, un Fetiche que la manada utilizó para visitar a Garrapata. Saben que puede sintonizarse con cualquier Tótem con quien el donante de sangre tenga un vínculo: un poco de sangre de Buitre Caminante y la persona que use ese Fetiche podrá visitar el reino del Tótem de su manada, Garrapata, o el de su patrón “tribal”, Minotauro.
- Si los jugadores manejan la situación de forma excepcional al emplear la aproximación idónea con el objetivo adecuado (por ejemplo, un Lupus tratando a Corazón-Salvaje como si fuera el Lupus que desea ser en vez de como a un farsante Homínido), puede que el Buitre Caminante mencione el cementerio de la Sagrada Paz como el lugar en el que puede que Sansón haya ocultado algo más, ya que lo visitaba con regularidad.

Incluso sin la ayuda de los Danzantes de la Piel, los jugadores aún pueden encontrar la brújula del suplicante, que se encuentra en la encimera de uno de los fregaderos del piso de abajo (Sansón la colocó allí mientras desollaba un cuerpo y se le olvidó recogerla). Superar una tirada de Inteligencia + Ocultismo, dificultad 8, permite reconocerla como lo que es. Aún contiene un poco de sangre de Sansón, así que si los jugadores la activan sin resintonizarla, señalará hacia la guarida de Garrapata.

Consecuencias: Asumiendo que la manada decida mantener a uno de los Buitres Caminantes consigo y logre interrogarlo con éxito, dispondrán de suficiente información (y de la brújula del suplicante) para llegar hasta Garrapata o hasta Minotauro. Esto desencadenará los acontecimientos de las escenas “El trato de Garrapata” o “El Laberinto de Minotauro”, respectivamente. Si son especialmente afortunados, puede que también conozcan la existencia del cementerio de la Sagrada Paz, que puede llevarlos directamente hasta el propio Sansón. De cualquier manera, han conseguido la brújula del suplicante así como otros botines de guerra (como la daga colmillo de Caldwell).

Por otra parte, si derrotan a los Danzantes de la Piel sin hacer preguntas, sus opciones estarán más limitadas. La brújula del suplicante los guiará hasta el reino de Garrapata y a la escena “El trato de Garrapata”. Aunque los personajes no consigan reconocer el Fetiche, alguien en el clan seguramente lo haga y asumirá, erróneamente, que Sansón ha huído a reunirse con su patrón.

Escena: El Trato de Garrapata

Físico •••• Mental •••• Social ••••

Resumen: Los personajes jugadores deciden buscar a Garrapata en la Umbral una vez que los Buitres Caminantes les han informado de que ésta ha sido la artífice de sus maquinaciones. Una vez allí, Garrapata intenta ganárselos para que la ayuden a conseguir sus propósitos. Depende de la manada seguirle el juego, convencerla para que abandone sus planes o someterla por la fuerza.

Descripción: Encontrar a Garrapata no es una tarea difícil si utilizan la brújula del suplicante. Conducirá a la manada por un camino seguro y sin obstáculos hasta sus desagradables dominios. El pequeño reino de Garrapata es un horrible bolsillo en la Umbral, un ejemplo excelente de cómo algo puede ser repulsivo sin haber sucumbido al Wyrn.

Este pequeño reino se presenta como una cueva en una colina boscosa, pero el suelo es piel viva y cálida y todos los árboles tienen troncos escamados como si de pelo se tratasen. La caverna es profunda y sofocante, sus paredes y suelos son lampiños y secos aunque resultan repulsivamente suaves y flexibles bajo los pies. Del techo emergen venas enormes cual raíces y se puede observar la sangre fluyendo a través de ellas.

Para encontrarse con Garrapata, la manada debe internarse en la cueva donde ésta los espera. Las paredes desprenden una luz suave, como si la piel de una mano cubriese una linterna.

Un parásito del tamaño de un elefante reptaba hasta dejarse ver: sus piernas y cabeza son grotescamente

pequeñas en comparación con su hinchado cuerpo, pero se mueve con sorprendente rapidez. «Hola, queridos míos —canturrea—. Qué agradable es recibir visitas. ¿Cómo podría ayudar a los Colmillos de Gaia?».

Garrapata es bastante directa a la hora de iniciar las negociaciones. Está segura de su fuerza, pero también de que su plan probablemente pueda beneficiar a otros además de a ella (incluso si la beneficia a ella por encima de todo). Si los personajes parlamentan, no esconderá su papel en el ascenso de Sansón.

«No necesito mentir. Sí, le di un pedazo de piel andrajoso a un joven ambicioso y le enseñé cómo alimentar esa ambición. Si planea amputar el miembro enfermo de su futura Tribu, necesitará un cuchillo bien afilado. ¿A quién me refiero? Pues a Minotauro, por supuesto. Dicen que no se encuentra bien. Y es probable que su enfermedad arrastre a los Danzantes de la Piel hacia la Espiral si no se hace algo al respecto».

Objetivos del Narrador: Garrapata es una figura ambigua. Es un Tótem de astucia y siempre es difícil confiar en los embaucadores, pero, al mismo tiempo, ofrecen nuevas y útiles soluciones a problemas que no podrían resolverse de forma tradicional. Garrapata es bastante repugnante (y evocar en los jugadores esa sensación de repulsión es el objetivo secundario de esta escena), pero no está irremediabilmente corrompida y sus propósitos tienen cierto sentido.

Durante esta escena, explota esa ambigüedad. Interpreta a una Garrapata honesta y directa: no esconde el hecho de que es un parásito chupasangres ni tampoco las razones por las que quiere derrocar a Minotauro como patrón de los Danzantes de la Piel. Lo normal sería que los personajes sintieran repulsa ante la idea de negociar con ella, pero deberían ser conscientes de que un espíritu parasitario y desagradable no tiene necesariamente por qué ser su enemigo.

Esta escena debería acabar con una decisión: los jugadores resuelven poner a Garrapata en su lugar o aceptan su oferta y siguen adelante. Si los jugadores aún están indecisos y el clímax de la escena se está desvaneciendo, Garrapata puede intentar halagarlos, cosa que podría inclinar la balanza hacia un lado u otro. No atacará de improviso, pero no dudará en amenazarlos a ellos o a sus seres queridos si piensa que le dará resultado.

Objetivos de los personajes: Su objetivo por defecto es impedir que Garrapata siga manipulando a Sansón o a Minotauro. Su intromisión ha permitido que los Danzantes de la Piel se conviertan en un problema demasiado grande. Depende de los jugadores si lidian con ella negociando, invocado Poderes espirituales o, simplemente, mediante fuerza bruta. Incluso puede que consideren su proposición de convertir a los Danzantes de la Piel en la decimocuarta Tribu de la Nación Garou y, aunque esta última opción podría enfurecer a la mayoría de los Philodox por su indecencia, no prohibas que tus jugadores tomen ese camino si así lo desean. Ya lidiarán con las consecuencias más tarde.

Acciones: Existen tres maneras de que Garrapata acceda a los deseos de los jugadores. En primer lugar, pueden intentar negociar con ella mediante el diálogo. En segundo lugar, pueden usar la fuerza bruta: si logran doblegarla, se rendirá. Por último, podrán usar Ritos, Dones u otros trucos de Theurge para atarla como lo harían con cualquier otro espíritu.

Social: El trato de la chupasangres

La manada puede intentar dialogar con Garrapata, señalar los fallos en su plan e invitarla a abandonarlo antes de que se convierta en algo que no pueda controlar. Garrapata es terca, pero no lo suficientemente lista como para que no puedan convencerla de que está equivocada. Además, es una oportunista y estará encantada de negociar de buena fe, pues ve a los personajes jugadores como otra oportunidad para conseguir lo que quiere. Durante la negociación, sus argumentos para convencer a la manada de las ventajas de su plan son:

- Cree que puede ser el Tótem que conceda mayor relevancia a los Danzantes de la Piel, incluso dentro de la Nación Garou. Aunque, por supuesto, es necesario un cambio de imagen. «Quizás el nombre de Danzantes de la Piel suscite mala sangre. Y no me gusta la mala sangre». A Garrapata le gusta la idea de que la Tribu se llame Cazadores de Sangre, aunque está abierta a otras sugerencias.

- Es mucho menos probable que Minotauro lleve a los Danzantes de la Piel a la Nación Garou debido a sus viejas rencillas, especialmente contra Pegaso y las Furias Negras. «Y el viejo toro está cayendo en picado. Su temperamento lo conducirá hacia las partes más oscuras de su laberinto antes de mostrarle una salida».
- A pesar de los desafortunados ataques a los Garou gaianos por parte de los Danzantes de la Piel, Garrapata no está del lado del Wyrn. Demasiado peligroso. «Querido, si hubiera deseado ver caer a los tuyos, hubiera conducido a Sansón y su Rito hasta los Danzantes de la Espiral Negra. Habría conseguido una buena recompensa por ello, pero no deseo tener un puesto en esa jerarquía».
- Si los personajes fueran los responsables de traer a la decimocuarta Tribu a la Nación Garou, podrían ser héroes. «Guiar a una Tribu desde la tinieblas hacia la cálida luz de las hogueras de vuestra gente... ¿Cuánto Renombre se puede obtener por ser los salvadores de estos Cachorros perdidos?»
- El Rito del Sagrado Renacimiento puede usarse con pieles de Danzantes de la Espiral Negra. Garrapata propone esto como herramienta de guerra, no de asesinato. «Hay tan pocos de los vuestros y tantos de ellos. ¿No merece la pena encontrar una manera de aumentar las filas de la Nación Garou al tiempo que menguan las de sus enemigos?»
- Si los personajes se muestran propensos a ignorar sus palabras y atacar, intentará amenazarlos con enviar a su prole tras sus seres queridos. «Deberíamos pensar más en quienes nos importan. Seguro que sus pieles son suaves y deliciosas». Esto puede enfurecer aún más a los personajes, pero no es la primera jugada de este tipo que hace Garrapata.

Lo que quiere a cambio es la oportunidad de establecerse como el nuevo Tótem tribal de los Danzantes de la Piel. Dispone de multitud de tareas posibles que puede encargar a los jugadores. Si a la manada le interesa más la lealtad o el honor, pedirá algo más conservador, como que se enfrenten a Minotauro; si parecen pragmáticos o ambiciosos, será más descarada.

- Para que Garrapata pueda ser la nueva patrona de los Danzantes de la Piel, Minotauro tiene que desaparecer del cuadro. A Garrapata no le importa si es doblegado, destruido o simplemente sucumbe al Wyrn mientras no se lleve a sus seguidores con él.
- La otra cosa que Garrapata necesita es una oportunidad de saborear la sangre de un Tótem tribal para así adquirir algo de su poder y, potencialmente, su estatus. Es probable que sugiera un Tótem que no tenga representación en la manada: por ejemplo, si ningún miembro de la manada es un Colmillo Plateado pero hay uno o dos Señores de la Sombra, podría sugerir que Halcón sería un magnífico candidato.

Persuadir a Garrapata es una acción extendida. Los jugadores necesitarán acumular 20 éxitos antes de que

Garrapata abandone sus planes. Esto puede implicar una amplia variedad de posibles acciones Sociales: las tiradas de credibilidad, charlatanería, oratoria e interpretación, entre otras, son posibles y tendrán una dificultad base de 8. Intimidarla es más complicado, pues implica que sus argumentos no son lo suficientemente convincentes y que tienen que recurrir al miedo (dificultad 9).

- Los argumentos que apelan al “elevado interés propio” de Garrapata son bastante efectivos. Es más fácil persuadirla sutilmente de que está tomando un camino peligroso que intimidarla con amenazas directas (−1 a la dificultad de la tirada relacionada).
- Pueden adularla, aunque el adulador debe ser capaz de mantener una cara seria cuando elogie su oronda belleza o su inteligencia insinuante (−1 a la dificultad de la tirada si el jugador también tiene éxito en la tirada de Astucia + Etiqueta; +1 a la dificultad si el jugador falla esta tirada).

Si la tirada fracasa y se pierden todos los éxitos, Garrapata se molesta con la manada. Pueden intentarlo una vez más, pero la dificultad base aumenta en un punto. Si durante esta segunda oportunidad también se pierden todos los éxitos debido a un fracaso, Garrapata da por terminadas las negociaciones airadamente. Ahora los jugadores deberán confiar en sus habilidades espirituales o en la pura fuerza bruta.

Mental: Someter al parásito

La manada puede intentar atar a Garrapata con magia espiritual. Usar Dones o Ritos para obligarla a obedecer no le agradará, por supuesto, pero deberá someterse como lo haría cualquier otro espíritu. Esto podría requerir algo de lucha física dependiendo del método elegido, pues algunos Ritos requieren que primero se doblegue al espíritu.

De manera alternativa, los personajes jugadores pueden haber hecho realmente bien los deberes antes de ir a enfrentarse a Garrapata. Si la manada ha buscado información sobre ella por medio del uso de Dones o consultándolo con otros espíritus, puede que hayan averiguado cuál es uno de sus tabúes secretos: detesta el vinagre y el queroseno. Una mezcla de ambas cosas será un fuerte repelente para ella. Si se rocía dibujando una línea, Garrapata perderá 10 puntos de Esencia cada vez que la cruce hasta que el suelo viviente la absorba dos turnos después. Si se usa como componente en un Rito, añade dos dados a la reserva de dados pertinente.

Físico: Derramamiento de sangre

Por supuesto, los jugadores pueden elegir enfrentarse a Garrapata sólo a base de colmillos y garras. Hostigar espíritus hasta doblegarlos es una táctica probada y fiable. Garrapata estará encantada de complacerlos: se siente confiada en su guarida, sobre todo porque tiene la opción



de darse un banquete con uno de los vasos sanguíneos que laten en las paredes para recargar energías rápidamente.

A Garrapata le gusta usar Terremoto Umbral (cuando golpea el suelo con su hinchado abdomen) o morder a sus oponentes (usando Rabia como un ataque estándar de combate cuerpo a cuerpo). Puede gastar una acción para beber de uno de los vasos sanguíneos de su guarida y restaurar 15 puntos de Esencia, pero pierde un dado de su reserva de dados en el siguiente turno debido a la sensación de embriaguez. Si un hombre lobo puede engañarla para que beba vinagre o queroseno (por ejemplo, envenenando la sangre de los vasos sanguíneos con esta sustancia), pierde 15 puntos de Esencia y dos dados de todas sus reservas durante dos turnos. Si su Esencia baja a 10 o menos, Garrapata se rinde rápidamente.

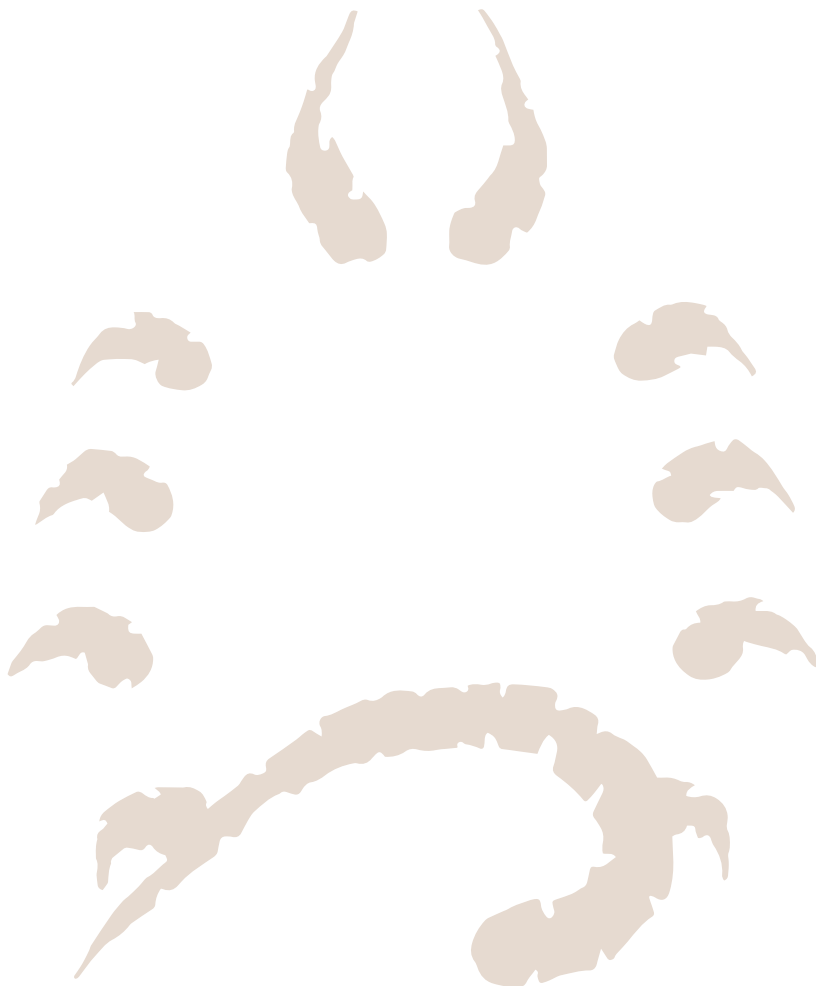
El abotargado espíritu vomita un riachuelo de sangre putrefacta por el suelo. Su masa se desinfla como un globo y rápidamente empieza a encoger hasta alcanzar el tamaño de una tapa de alcantarilla. Mueve tres de sus patas de forma patética para llamar la atención: «Basta. Basta, por favor.»

Consecuencias: Si los personajes rechazan el trato de Garrapata y la persuaden u obligan a abandonar sus planes para los Danzantes de la Piel, al menos no se interpondrá en su camino. Les advertirá que ninguno de los hijos de

Minotauro puede llegar a entender el peligro en el que éste se encuentra. Si se la interroga a fondo, pueden llegar a saber que Sansón va camino de convertirse, a todas luces, en una copia de Samuel Haight, además del lugar que utiliza como escondrijo. Esto abre el camino para las escenas “El Laberinto de Minotauro” y, posiblemente, “El Desollador Renacido”.

Si los personajes aceptan el trato de Garrapata y ayudan a quitar de en medio a Minotauro, les mostrará con gusto el camino hasta su laberinto. La historia continua en “El Laberinto de Minotauro”.

Si los personajes aceptan el trato de Garrapata para conseguirle la sangre de un Tótem tribal, puede que el panorama se ponga interesante para una crónica en curso. Desafortunadamente, los numerosos caminos potenciales que esto podría tomar están fuera del alcance de esta historia. Muy probablemente, Garrapata pida a los jugadores que le consigan sangre de un Tótem tribal (lo más probable es que lo haga a través de la persuasión o el subterfugio), o si se sienten particularmente astutos, planear una manera para que ésta parasite a un Tótem tribal sin ser detectada. Esto da material para una historia completamente nueva. No obstante, los jugadores pueden tomar parte en “El Laberinto de Minotauro” o “El Desollador Renacido” si ocuparse de Minotauro o Sansón entra en sus planes.



Escena: El Laberinto de Minotauro

Físico ••• Mental •••• Social —

Resumen: Los jugadores han averiguado que, gracias a las maquinaciones de Garrapata, Minotauro se encuentra a punto de sucumbir al Wym. Para evitar esta caída, o quizás para erradicar al Tótem de los Danzantes de la Piel, deben recorrer su laberinto umbral hasta llegar a su mismo centro. No obstante, el reino de Minotauro está siendo absorbido por el Laberinto Negro, lo que hace el recorrido aún más traicionero.

Descripción: Tanto si son guiados por Garrapata como por la brújula del suplicante, los jugadores serán capaces de recorrer la Umbral hasta el sub-reino laberíntico donde mora Minotauro. Por suerte, el dominio de Minotauro no es una desquiciante y enloquecedora pesadilla siempre cambiante como el Laberinto Negro (pocas cosas lo son), aunque corre el riesgo de llegar a serlo. El Laberinto Negro ha empezado a infectar los muros del reino de Minotauro, extendiéndose como un cáncer. Los personajes deben abrirse camino hasta el centro del Laberinto y localizar a Minotauro sin caer presa de los crecientes peligros.

Tus pies se posan sobre la fría piedra. Ante ti se alzan bloques colocados ordenadamente, conformando los muros, el suelo y el techo de pasillos que se extienden hacia la oscuridad. Podría parecer arenisca bajo una luz más cálida, pero ahora tiene un aspecto mucho menos familiar. Los arcos y las columnas, de diseño desconocido, parecen haber sido construidas eones atrás por una civilización que nunca existió o que ya sólo recuerda Minotauro.

Uno de los arcos cercanos conduce hacia una oscuridad grisácea, pero, a medida que la observas, esa oscuridad se vuelve negra y profunda como el abismo, que se filtra por las junturas de la bóveda como si fuera sangre contaminada abriéndose paso por las venas. Mientras observas, las piedras erosionadas se desprenden y se desvanecen en la nada. No, en la nada no... en algo peor.

Se hace patente rápidamente que la influencia del Wym empieza a absorber el Laberinto de Minotauro. No lo está destruyendo, pero los muros que colapsan son reemplazados por otros nuevos que los desplazan. Todo indica que Minotauro seguirá el mismo camino a menos que algo haga recuperar al arquitecto de este reino su cordura y fortaleza.

Objetivos del Narrador: El Laberinto debería presentarse ante los jugadores como un lugar peligroso y amenazante. Sus vacíos pasillos de piedra, sumidos en las tinieblas, transmiten una sensación de aislamiento. Narra esta escena enfatizando la soledad de los jugadores: sus gritos y aullidos resuenan en la oscuridad, sin nadie que los escuche. Aun así, son perseguidos por la corrupción del Laberinto Negro, que devora partes del reino tal y como lo haría un ser viviente. Usa los daños que presentan las piedras que los rodean para acentuar la sensación de urgencia. Los laberintos sobrenaturales también transmiten una sensación de irrealidad e irracionalidad al tratarse de arquitectura que no parece tener ninguna razón de ser y

de espacios que parecen hostiles incluso para las mentes más racionales: algo perfecto para este reino umbral, que se desmorona a medida que los hombres lobo lo observan.

Objetivos de los personajes: Los personajes deben encontrar a Minotauro sin caer presa de los múltiples peligros del Laberinto. Pueden luchar contra algunas de las fuerzas corruptoras que asedian el lugar, pero deben tener cuidado para que sus esfuerzos proporcionen más estabilidad a la estructura en lugar de precipitar su colapso.

Acciones: Los Garou se enfrentan a dos desafíos específicos una vez dentro: orientarse a través del Laberinto para encontrar a Minotauro en su centro, y evitar o sobrevivir a los múltiples peligros ambientales que surgen a medida que el Laberinto Negro se abre paso en este reino.

Además, las Perdiciones han comenzado a deslizarse dentro del Laberinto y, aunque la mayoría vacilarán a la hora de retar a la manada, puedes presentarles este reto de combate si te interesa la lucha. Selecciona unas pocas Perdiciones de bajo nivel del libro básico de **Hombre Lobo** que sean lo suficientemente osadas como para emerger desde las sombras como, por ejemplo, elementales del Wyrm o Cadavéricos.

Atravesar el Laberinto

Abrirse camino por el Laberinto es más parecido a un enigma visual que a orientarse por un obstáculo terrestre. Es una cuestión de lógica y observación atenta, como si de analizar un cuadro de Escher se tratase.

Reserva de dados: Percepción + Enigmas, dificultad 8.

Acción: Extendida (15 éxitos).

Obstáculos: No disponer de ninguna fuente de luz portátil (-1).

Ventajas: Don Axis Mundi (+2), luz portátil (+1).

Resultados de la tirada

Fracaso: Se pierden todos los éxitos. La manada toma un desvío nefasto, o una trampa u obstáculo particularmente grande pone en peligro a toda la manada.

Fallo: No se acumulan éxitos. La manada se encuentra con una intrusión que afecta a un personaje al azar.

Éxito: Se ganan éxitos. La manada se encuentra con una intrusión, pero están mejor preparados para afrontarla.

Intrusiones

El toque corruptor del Laberinto Negro genera peligros ambientales para los personajes a medida que avanzan. Cada turno, una parte del suelo se desvanece en la oscuridad, una columna se derrumba en una nube de piedra ennegrecida o un viento frío que hiede a piras de corrupción aúlla al final del pasillo.

Por cada intento en la tirada extendida de orientación, se produce una intrusión; cuanto más tarden los personajes jugadores en encontrar el camino hacia el corazón del Laberinto, más peligros deberán afrontar.

Reserva de dados: Destreza + Atletismo, dificultad 8.

Acción: Estándar.

Obstáculos: Encuentro tras una tirada fallida de orientación (-1).

Ventajas: Encuentro tras una tirada con éxito de orientación (+1).

Resultado de la tirada

Fracaso: El personaje va exactamente al sitio equivocado en el peor momento. La zona del Laberinto a la que ha llegado se desvanece en la oscuridad. A menos que el personaje, o el compañero de manada más próximo, supere una tirada refleja de Destreza + Atletismo, el personaje se perderá en el Laberinto Negro.

Fallo: El personaje recibe daño del peligro ambiental. El ataque inflige 5 dados de daño agravado.

Éxito: El personaje elude el peligro ambiental.

Consecuencias: La velocidad a la que los jugadores recorran el Laberinto, el alcance de sus heridas y lo debilitados que puedan estar debido al esfuerzo, influirán sobre su habilidad para lidiar con Minotauro. Si resultan gravemente heridos por las intrusiones o las Perdiciones, les costará más apaciguarlo por la fuerza. Sin embargo, si alcanzan el final sin que nadie sufra daño, todos los personajes recuperan un punto de Fuerza de Voluntad por su extraordinario logro.



Escena: Toro Rabioso

Físico • • • Mental • • Social • • •

Resumen: Al llegar al centro del laberinto, la manada se enfrenta a un Minotauro en el que ya ha sido plantada la semilla de la corrupción. De ellos dependerá el curso a seguir: intentar curarlo de su afección, llevarlo hasta el límite de sus fuerzas o acabar con su sufrimiento.

Descripción: El corazón del laberinto es una amplia sala con un techo de 25 metros (80 pies) de alto, soportado por anillos concéntricos de altas columnas. Los pilares han comenzado a erosionarse y algunos pedazos de techo se han desprendido, revelando más allá la dolorosa oscuridad del Laberinto Negro.

Sus pezuñas golpean el suelo, resonando como el hierro al caer, y el sonido de su respiración laboriosa se asemeja al de un enorme fuelle. Una enorme mole, en parte piel olivácea y desnuda, en parte pelaje rojizo, deambula con lentitud por el círculo central de columnas. Se mueve casi a cuatro patas, como si el peso de su inmensa cabeza de toro y de su cuello y hombros, monstruosamente gruesos, estuviera volviéndose insoportable. En ese instante, levanta su enorme cabeza y dirige la mirada hacia la manada con ojos vidriosos y nublados.

Minotauro ya no es él mismo. Los personajes jugadores podrán deducir rápidamente la razón: largos tentáculos de corrupción evidente han emergido entre las grietas de los muros y se han adherido al Tótem como lampreas. Sus andares parecen los de un prisionero encadenado. Acercarse a Minotauro o a los tentáculos inundará la nariz de los personajes con el hedor de la Rabia. La influencia de Bestia-de-la-Guerra nutre al Tótem de los Danzantes de la Piel.

Objetivos del Narrador: Cuando la manada se abra camino hasta el corazón del laberinto, debería quedar claro que, de hecho, se encuentran atrapados en un espacio cerrado con una bestia

enferma y enloquecida. Minotauro aún retiene su intelecto, pero ha sido nublado por los destellos de rabia que atormentan su mente. La ira envenenada del Tótem debería resultar perturbadoramente familiar a los Garou: normalmente suelen ser ellos los que son temidos como bestias rabiosas y ahora pueden experimentar lo que otros sienten en su presencia.

Es importante ser imparcial en esta escena. Incluso en sus mejores días, Minotauro es un Tótem iracundo con un aspecto brutal e hipermasculino que envía a sus hijos a herir y matar Furias Negras tanto por rivalidad como por puro odio. Purificar y, posiblemente, redimir a Minotauro no debería ser la manera “obvia” de proceder: acabar con su sufrimiento también debería resultar tentador.

Objetivos de los personajes: Los personajes han de intervenir de una manera u otra. Una posible aproximación será acabar por completo con la corrupción, apaciguar a Minotauro y acto seguido emplear algún método para purificar la influencia del Wym lo suficiente como para dirigirlo hacia el camino de la redención. Puede que lo más práctico sea sencillamente destruirlo, aunque esto será mucho más difícil para cualquier manada que no sea notablemente fuerte.

Acciones: Los dos cursos de acción más probables durante esta escena serán acabar con la corrupción que afecta a Minotauro y purificar al espíritu tanto como sea posible, o darlo por perdido y acabar con él.

Cuando Minotauro detecta a los personajes jugadores, reacciona de inmediato con agresividad. Atacará con todos sus recursos. Afortunadamente para ellos, sus recursos ya no son lo que eran. Recibe un dado de penalización a todas las acciones debido a los enloquecedores grilletes del Wym.

- El combate directo transcurre, en gran parte, de forma normal. Sin embargo, existe el peligro de que se produzcan más erupciones en el corazón del laberinto. Cada vez que Minotauro falle un ataque, su ira y frustración hacen que se manifieste otra intrusión que amenaza a un personaje jugador al azar.
- Las hebras de corrupción son objetivos difíciles que requieren una tirada de ataque con dificultad 9. Cada una tiene cuatro dados de absorción y cuatro niveles de Salud. Eliminarlas requerirá un buen trabajo de equipo, con cada personaje atacando desde la retaguardia y después causando una distracción para proporcionar un ángulo de ataque a un compañero de manada. Cortar las cinco pondrá fin a la lucha, y Minotauro caerá de rodillas delirante y exhausto. Llegados a este punto, un Rito de Purificación revertirá el estado de corrupción en el que se encontraba, aunque mantendrá en su pecho ese retazo de ira que lo hizo vulnerable en un primer momento.
- Puede que los jugadores elijan negociar con Minotauro. Aun cuando se encuentre en un estado agresivo y enloquecido, pasar una tirada de Manipulación + Expresión (dificultad 10) hará que se calme durante un turno, mientras lucha contra la corrupción en un momento de lucidez temporal. Esto reduce la dificultad

de cortar las hebras de corrupción a 7 durante ese turno. Una vez que haya sido purificado, las negociaciones pueden llevarse a cabo por medio de la interpretación: Minotauro es un espíritu orgulloso, pero se siente en deuda con los personajes y ninguna de las partes tiene posibilidades de ganar por su cuenta.

Consecuencias: Los eventos de esta escena no afectan de manera significativa a los de “El Desollador Renacido”. Minotauro hizo su pacto con los Danzantes de la Piel después de la muerte de Samuel Haight y la versión reencarnada del Desollador no tiene ningún motivo para preocuparse de si los personajes jugadores han ayudado a Minotauro o lo han dejado caer. El papel de Minotauro en la historia termina con esta escena y no dispondrá de fuerza suficiente para influir en los eventos mientras se recupera (o empeora).

Sin embargo, es probable que las consecuencias de esta escena tengan efecto a largo plazo en la crónica, incluso si la escena nunca llega a tener lugar. Si los jugadores se la saltan por completo y dejan que Minotauro se las arregle solo, éste sucumbirá al Wyrn poco después. El daño que Garrapata infligió a su laberinto y la corrupción que dejó entrar no se curarán por sí solos. Las consecuencias se comentarán en la sección “Repercusiones”.



Escena: El Desollador Renacido

Físico •••• Mental ••• Social —

Resumen: Con su manada dispersa o asesinada y sin un método efectivo para contactar con Garrapata, Sansón decide que la única opción que le queda es invocar más poder de Samuel Haight. Se retira a un cementerio donde invoca el poder de su Fetiche, un vestigio de memoria, una última vez. La manada debe detenerlo aquí o el Desollador saldrá de caza una vez más.

Descripción: Los jugadores han averiguado la ubicación de Sansón en el cementerio de la Sagrada Paz, a kilómetro y medio (una milla) de la funeraria que fuera su guarida. El Theurge sabe que se acercan problemas pero hay poco que pueda hacer al respecto. Si los jugadores lo dejan en paz, lo más seguro es que el Desollador reaparezca en escena.

Una niebla demasiado densa como para ser natural se extiende por el cementerio de la Sagrada Paz. En la cercanía, se pueden distinguir vagamente las formas de las lápidas y los ángeles inmóviles, pero no mucho más. Incluso los sentidos del oído y el olfato parecen adormecidos en esta niebla húmeda y agobiante.

El primer ataque contra la manada no lo perpetrará el Desollador en persona. Puede que los jugadores no las reconozcan al principio: sombrías criaturas feéricas de la Corte Oscura, tropas de choque semisólidas invocadas para igualar el combate.

Tienen la apariencia de vagas siluetas humanoides y sus formas están más distorsionadas de lo que deberían estarlo sólo por la niebla. Sus rasgos no son distinguibles, pero aun

así resultan familiares, como al encontrarse en sueños con alguien a quien crees recordar de una ocasión anterior, sólo para darte cuenta al despertar de que nunca existió.

El Desollador lanza su primer ataque cuando las presas están convenientemente distraídas. Si consigue dividir a la manada, muchísimo mejor. Envía a sus aliados *hobgoblins* para tratar de abrumar al enemigo y, acto seguido, se pone sigilosamente en posición para atacar a alguien que permanezca apartado o en la retaguardia.

Un dolor lacerante te sacude hasta la médula. ¡Plata! Ahora puedes ver al atacante, que emerge de la niebla. Tu sangre corre por el filo del Gran Klaive que el Crinos sostiene con facilidad en sus garras. «Deberías haberme dejado en paz», gruñe. «Ya ni siquiera necesito una excusa para desollarte».

Objetivos del Narrador: Aquí comienza y termina de nuevo la historia del Desollador. Los jugadores deberían ser conscientes en este punto de que, incluso aunque Samuel Haight esté muerto y enterrado, su discípulo es capaz de resucitar suficientes recuerdos para que su renacimiento sea efectivo. Pero precisamente al no tratarse del mismo Haight, los jugadores deberían sentir cierta incertidumbre sobre las intenciones de esta nueva encarnación.

En el momento de su renacimiento, el nuevo Desollador no está demasiado lúcido, aunque es completamente funcional. Algunos de los recuerdos de Nicholas aún perduran, pero los pedazos de Samuel Haight representan la personalidad dominante, como una espada que ha sido

forjada de nuevo. El Desollador odia a los Garou con toda su quebrada y reconstruida alma, pero no está dispuesto a morir de nuevo sólo para obtener venganza. Si tiene la oportunidad de destrozar a uno de los enemigos más pequeños y débiles lo hará, pero no es un *berserker*. Preferirá escapar para poder cazar a su presa de forma apropiada.

El Desollador deduce que la manada que ha estado cazando a los Buitres Caminantes y posiblemente haya ido tras Garrapata o Minotauro, lo vea como un cabo suelto. Decide que su primer paso será enfrentarse a ellos en un terreno que pueda controlar, en el que pueda plantar obstáculos y básicamente tener mejores opciones de cara al combate. Si no consigue eliminarlos, al menos puede herirlos lo suficiente como para que tengan que retirarse a lamer sus heridas, permitiéndole disfrutar de una buena ventaja. A decir verdad, está deseando hacer daño a algunos Garou ahora mismo.

En esta escena, el Desollador debería aprovechar cualquier oportunidad para jugar sucio. Una de las mayores pegas a la hora de enfrentarse a una manada de hombres lobo es que cualquier objetivo solitario puede ser derribado y destrozado con relativa facilidad a no ser que esté muy por encima de la categoría de peso de los miembros de la manada. La lucha contra la reencarnación del Desollador terminará en un abrir y cerrar de ojos si se permite a todos los jugadores adelantarse y pasar unos turnos sin obstáculos gastando Rabia y lanzando zarpazos. El enemigo lo sabe y ha igualado el combate con niebla e invocado a sus aliados feéricos.

Por supuesto, puede ocurrir que los personajes estén interesados en algo que no sea matar al cada vez más poseído Sansón. Puede que intenten capturarlo e incluso exorcizar el espíritu de su mentor. Si la manada ha aceptado el trato de Garrapata, quizás les interese convertir a Sansón en una figura mesiánica más benevolente para así persuadir a los Danzantes de la Piel de aceptar una alianza clara.

Objetivos de los personajes: Si los jugadores están decididos a asegurarse de que Samuel Haight no vuelve a la vida en forma alguna, entonces los objetivos están claros: Sansón debe morir. La pregunta es cuán vulnerable será. Incluso en el apogeo de su poder, hubiera sido complicado para Haight sobrevivir a una manada entera de furibundos Garou veteranos y una manada cautelosa no querrá dejarle tiempo suficiente como para que defina los términos de la lucha.

Acciones: La nueva encarnación del Desollador no planea hacer de la situación un combate final, sólo quiere causar tantas muertes como sea posible antes de retirarse y empezar a moverse de un sitio a otro de nuevo. Quiere que los Garou sientan miedo, pero no está dispuesto a morir en el proceso.

Incluso con todos los recursos que una manada Garou puede permitirse, es imposible hacer una estimación precisa de los eventos específicos que tendrán lugar durante la batalla. El Desollador y sus aliados intentarán separar a los personajes jugadores y derrotarlos uno a uno. Las numerosas lápidas y algún que otro mausoleo y estatua aportan mucha cobertura para que puedan acercarse de manera segura o defenderse de los ataques a distancia.

El campo de batalla está cubierto con niebla invocada mediante el Don Maldición de Eolo. La reserva de dados de Percepción de los personajes jugadores se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) y pierden un dado en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad. Además, los movimientos del Desollador son difíciles de rastrear gracias al Don Olor a Agua Corriente. Tiene una reserva de dados efectiva de Sigilo de 9 dados en Crinos, 10 en Hispo o Lupus, 8 si se molesta en adoptar la Forma Glabro.

Además, no es el único enemigo al que deben enfrentarse. El Desollador ha usado su Don Parentela Feérica para invocar a un grupo de hadas Oscuras que lo ayuden en el combate. Debería haber aproximadamente el mismo número de *hobgoblins* moviéndose entre la niebla y las lápidas que miembros haya en la manada; puedes ajustar el número aumentándolo o disminuyéndolo para presentar un reto apropiado. Recuerda que tanto el Desollador como sus aliados feéricos pueden ver a través de la niebla como si ésta no existiera.

Hobgoblins Oscuros

Estos duendes no son criaturas completamente reales, son destellos tangibles de pesadillas, parcialmente conscientes pero absolutamente maliciosos. Sus espadas, lanzas, cuchillos y machetes, parcialmente etéreos, pueden atravesar armaduras. Los objetivos sólo pueden absorber este daño con Resistencia. Superar una tirada de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8) hará posible identificarlos como entes feéricos que han sido probablemente invocados mediante un Don o Rito.

Duendes

Iniciativa: 6 dados.

Esquiva: 5 dados.

Absorción: 2 dados (sólo contundente y letal).

Fuerza de Voluntad 4.

Armas/Ataques

Tipo	Dificultad	Reserva de dados	Reserva de daño
Arma fantasma	6	7	5 agravado

Las tácticas del Desollador

Gracias a sus Dones, el Desollador dispone de varios trucos para tratar de igualar el combate. A continuación se proponen algunas ideas de acciones que podrá llevar a cabo cuando se presente la oportunidad adecuada.

- **Dones de efecto prolongado:** Es probable que el Desollador active Pellejo del Wyrn y Garras como Cuchillas como parte de su preparación inicial. Preferirá atacar con su Gran Klaive, pero puede que active Garras como Cuchillas como garantía en caso de quedar desarmado.
- **Invocación de espíritus:** Si tiene tiempo suficiente antes del ataque y razones para arriesgarse, puede que el Desollador también invoque a un espíritu para ayudarlo, probablemente una Perdición, ya que dispone del Don Protector de Perdiciones. Como no tiene estatus entre las fuerzas del Wyrn, no puede invocar a un Vagabundo



de los Nexos o algo de esa categoría (ni es lo suficientemente tonto para intentarlo), pero podría añadir un Oolarath o un Cadavérico a sus fuerzas sin ponerse en peligro.

- **Garras letales:** Puesto que podrá realizar pocos ataques, tendrá que hacer que cada uno cuente. El Desollador puede combinar Garras como Cuchillas, Abrir Heridas y Desgarrar la Manufactura en un solo ataque de garrazo que haga daño, haga sangrar al objetivo y destruya cualquier Poder mágico en curso que mejore al objetivo. Preferirá usar este ataque al abandonar el sigilo.

Negociación

Si la manada intenta de verdad hablar con el pseudo-Haight renacido, se les hará cuesta arriba. Está conven-

cido de que cualquier hombre lobo que lo esté buscando lo hace en un intento de aniquilarlo por segunda vez. Los personajes que digan estar de parte de Garrapata tienen mejores posibilidades a la hora de negociar con el Desollador. Forma parte de su naturaleza sospechar de cualquier Garou que naciese hombre lobo, pero, si se presentan teniendo buenas razones para ayudar a los Danzantes de la Piel, se mostrará más propenso a fiarse de su palabra. Aún así, es difícil convencerlo; la dificultad para influir en él con habilidades Sociales ronda el 9.

Por supuesto, valora su propio pellejo más que a la variopinta pseudo-Tribu que ha creado. Cualquier negociación que requiera que el Desollador se sacrifique por el bien mayor, incluso si es por el bien de sus “hijos”, está destinada al fracaso (dificultad 10).

Repercusiones

Según las acciones de los jugadores, el cambio en el *status quo* está garantizado. Como mínimo, incluso si se frustran los planes de Garrapata y se impide el regreso del Desollador, la condición de los Danzantes de la Piel de todo el mundo se verá afectada por los eventos que rodean a Minotauro.

- **Minotauro:** Si los jugadores intervinieron para purificar y ayudar a Minotauro, el patrón de los Danzantes de la Piel tendrá buenas razones para frenar los excesos de sus hijos. Si Minotauro cayó en el Laberinto Negro ya sea porque los jugadores no hicieron nada por evitarlo o fracasaron en su cometido, o tal vez decidieron destruirlo, los Danzantes de la Piel necesitarán un nuevo Tótem, probablemente Garrapata o alguien peor. De cualquier manera, los jugadores tienen la oportunidad de influir en las acciones de los Danzantes de la Piel supervivientes que hayan oído hablar de la crisis, tanto si fomentan el cambio como si difunden el miedo.

Permitir que Minotauro sucumba al Wyrn es potencialmente el peor de todos los resultados posibles. Es poco probable que los jugadores puedan observar los efectos de la caída de Minotauro hasta que no avancen más en la crónica. Sin embargo, una vez que sucumba por completo, Minotauro aconsejará a sus hijos que se alíen con los Danzantes de la Espiral Negra. Es más que probable que esta alianza termine con los Danzantes de la Espiral Negra aprendiendo el Rito del Sagrado Renacimiento, un resultado terrible para la Nación Garou.

- **El trato de Garrapata:** Si los jugadores aceptaron el trato de Garrapata, tendrán que plantearse si traicionan su pacto con ella, cosa que tendrá efectos funestos en su reputación en el mundo espiritual, o si quieren ayudarla a ascender hasta la categoría de Tótem tribal. De una manera u otra, Garrapata se pondrá en contacto con ellos en breve y la respuesta que le den podría dar lugar a otra historia completamente nueva. Si la manada tiene un Philodox, a éste le esperará un arduo trabajo intentando convencer al resto de Garou de la legalidad de su decisión.
- **El destino del traidor:** Si el Pariente que traicionó a los Garou a su cargo fue perdonado, la manada contará con un nuevo aliado con muchísimas razones para demostrar su gratitud. Sin embargo, este acto de misericordia podría desembocar en más descontento entre los miembros del clan y, potencialmente, más resentimiento hacia la Parentela en general. Dejar vivir al “cambiapielos” es una decisión controvertida que no se olvidará fácilmente.
- **Relaciones con la Parentela:** Las acciones de los personajes jugadores durante el curso de la historia pueden influir en los Parientes asociados al clan. ¿Mostraron compasión por los Danzantes de la Piel que sufrieron maltratos cuando eran Parentela? ¿Iniciaron su investigación con la Parentela con amabilidad o se abrieron paso como bestias opresoras sin tolerancia por la deslealtad? ¿Tiene ahora la Parentela más razones para querer a la manada

o para temerla? Habiendo recibido una lección directa sobre el origen de los Danzantes de la Piel y su razón de ser, los personajes jugadores serán capaces de verle más sentido a cómo el clan recompensa la lealtad o castiga el desacuerdo entre la Parentela “dócil” en el futuro.

Experiencia y Renombre

Los acontecimientos de El Desollador podrían ocurrir en múltiples sesiones, la media está entre una y tres. Como siempre, concede Experiencia a los jugadores al final de cada sesión: un punto simplemente por sobrevivir a los eventos de la misma y puntos adicionales según indica la sección “Experiencia” de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Además, una vez completada la historia, puedes añadir las siguientes bonificaciones a todos los jugadores por los objetivos particularmente notables que pueda haber conseguido la manada:

- +1 **Éxito.** Hacerse cargo de los acontecimientos de la historia y resolver la situación con el Desollador de manera que cumpla con los objetivos de los personajes, probablemente derrotándolo, garantiza un punto de Experiencia por completar la historia.
- +1 **Influir en el destino de Minotauro.** Si los personajes toman parte activa en acabar con la corrupción de Minotauro de una manera u otra, merecen un punto de Experiencia adicional.
- +1 **Redención.** La maldición de los Garou es emplear la violencia contra sus enemigos y alienar a posibles aliados a causa de su orgullo y sed de sangre. Si los jugadores intentan poner a un enemigo o rival en el camino de la redención incluso cuando sería más conveniente matarlo (como a un Danzante de la Piel o al Pariente traidor), ganan un punto adicional de Experiencia por el esfuerzo.

A lo largo de la historia deberían surgir muchas oportunidades de ganar Renombre. Por ejemplo, vencer a los Buitres Caminantes es, a todos los efectos, “vencer una amenaza sobrenatural formidable que no pertenece al Wyrn” y proveerá los correspondientes 2 puntos de Gloria. También puedes conceder bonificaciones de Renombre por eventos específicos de la historia, como los que se enumeran a continuación:

Purificar a Minotauro: 3 puntos de Sabiduría. Esta puntuación es considerablemente mayor que la que se da normalmente por purificar a una persona manchada por el Wyrn, dado el estatus de Minotauro y su influencia sobre los Danzantes de la Piel.

Devolver el Gran Klaive Aullido Atronador a la Tribu de los Señores de la Sombra: 1 punto de Gloria, 2 de Honor. Esta bonificación no se aplica si un personaje Señor de la Sombra decide quedarse el arma para sí mismo, debe entregarse a los Ancianos de la Tribu (es posible que éstos decidan permitir que el personaje sea el guardián del Gran Klaive, pero dicha consideración vendrá con una serie de responsabilidades adicionales y favores a realizar).

19

ESCENA: Inicio de las Hostilidades

FÍSICO • • • MENTAL • • • SOCIAL —

OTROS

AYUDA

OBSTÁCULOS

Algunas tácticas astutas por parte de los Danzantes de la Espiral Negra le darán más emoción al combate.

Si los jugadores son astutos, podrán explotar el terreno.

Narrador Comenzar la historia con una buena dosis de acción. Interpretar a los Danzantes de la Espiral Negra como una amenaza seria, no como un simple aperitivo.

pJ Defender al clan. Derrotar a las fuerzas del Wyrn.

22

ESCENA: Piel y Huesos

FÍSICO — MENTAL • • • SOCIAL • • •

OTROS

AYUDA

OBSTÁCULOS

No hay obstáculos importantes.

Don: Sentidos Agudizados (baja la dificultad para investigar el cuerpo a 5).

Narrador Evocar el horror que inspira el cadáver.

pJ Averiguar tantos datos del asesinato como sea posible.

24

ESCENA: Segunda Piel

FÍSICO — MENTAL • • • SOCIAL • • •

OTROS

AYUDA

OBSTÁCULOS

No hay obstáculos importantes.

Don: Sentidos Agudizados (baja la dificultad para investigar el cuerpo a 5).

Narrador Dar la sensación de que la tensión aumenta. Provocar la idea de que están enviando un mensaje intencionado.

pJ Reunir más pistas sobre los asesinos.

26

ESCENA: Cambiapielos

FÍSICO — MENTAL • • • SOCIAL • • •

OTROS

AYUDA

OBSTÁCULOS

Sondear a la Parentela: Malas relaciones previas (-1); se ha extendido el rumor de que hay un posible traidor en el clan (-1).

Llegar hasta el traidor: Minas en los bosques.

Sondear a la Parentela: Buenas relaciones previas (+1), Don Verdad de Gaia (+1).

Narrador Poner de manifiesto las tensiones entre los Garou y su Parentela.

pJ Encontrar e interrogar al Pariente traidor.

38

ESCENA: *Coro Rabioso*

FÍSICO • • • • •

MENTAL • • •

SOCIAL • • • • •

OBSTÁCULOS

AYUDA

OTROS

Por cada ataque que falle Minotauro, se producirá una intrusión.

Cortar los tentáculos de corrupción libera a Minotauro.

Narrador

PJ

Enfatizar la enfermedad de Minotauro; dejar que los jugadores tomen una decisión.

Sacar a Minotauro de escena: purificarlo o destruirlo.

40

ESCENA: *El Desollador Renacido*

FÍSICO • • • • •

MENTAL • • • • •

SOCIAL —

OBSTÁCULOS

AYUDA

OTROS

Niebla densa (divide la Percepción a la mitad, -1 a las tiradas de Fuerza de Voluntad); el Don Olor a Agua Corriente del Desollador (reservas de Sigilo aumentadas); aliados feéricos.

Ninguna. ¡Buena suerte!

Narrador

PJ

Proveer un climax épico para la vuelta del Desollador.

Derrotar a Sansón para evitar el renacimiento de un nuevo Samuel Haight.

ESCENA:

FÍSICO

MENTAL

SOCIAL

OBSTÁCULOS

AYUDA

OTROS

Narrador

PJ

ESCENA:

FÍSICO

MENTAL

SOCIAL

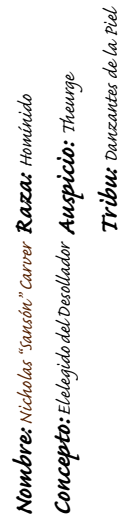
OBSTÁCULOS

AYUDA

OTROS

Narrador

PJ



Formas

—

1

Resistencia	4	6	7	7	6
Manipulación	3	2	0	0	0

6	
6	

<i>Des + Pelea</i>	5	5	6	7	7
<i>Des + Atletismo</i>	5	5	6	7	7
<i>Mordisco</i>			8 Agravado	8 Agravado	5 Agravado
<i>Garrapato</i>		6 Contingente	8 Agravado	7 Agravado	5 Contingente
<i>Gran Klaiire</i>	4 Dado; 8 Agravado	4 Dado; 8 Agravado	5 Dado; 10 Agravado		

9

<i>Mordisco</i>	8 Agrupado	8 Agrupado	5 Agrupado
<i>Garrapo</i>	6 Continente	8 Agrupado	7 Agrupado
<i>Gran Klair</i>	4 Dado/8 Agrupado	4 Dado/8 Agrupado	5 Dado/10 Agrupado

Rito del

<i>Cuar ac Agua Corriente</i>	—
<i>Lenguaje Espiritual</i>	—
<i>Cordón UmbraL</i>	—
<i>Comandar Espiritu</i>	<i>Car+Liderazgo</i>
<i>Nombrar al Espíritu</i>	<i>Per+Ocultismo</i>
<i>Sentir lo Antinatural</i>	<i>Per+Enigmas</i>
<i>Pulso de lo Invisible</i>	<i>Ninguno o Gnosis</i>
<i>Desgarrar la Manufactura</i>	—
<i>Camuflaje UmbraL</i>	—
<i>Guarda Espiritual</i>	<i>Man+Rituales</i>

1

Fetiches

<u>Aullido atronador (Gran Klairé)</u>	<u>7</u>
<u>Vestigio de memoria</u>	<u>8</u>
<u>Brigula del suplicante</u>	<u>7</u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>



Nombre: *Jerrick* **Raza:** Homínido
Concepto: Maltratador, antes maltratado **Auspicio:** Regabash
Tribu: Danzantes de la Piel

Fuerza ●●●●●●●●●● Carisma ●●●●●●●●●●
Destreza ●●●●●●●●●● Manipulación ●●●●●●●●●●
Resistencia ●●●●●●●●●● Apariencia ●●●●●●●●●●

Percepción ●●●●●●●●●●
Inteligencia ●●●●●●●●●●
Astucia ●●●●●●●●●●

Habilidades

Alerta ●●●●●
Callejero ●●●●●
Expresión ●●●●●
Impulso Primario ●●●●●
Pelea ●●●●●
Subterfugio ●●●●●
Armas de Fuego ●●●●●
Artesanía ●●●●●
Conducir ●●●●●
Latrocinio ●●●●●
Pelea con Armas ●●●●●
Sigilo ●●●●●
Supervivencia ●●●●●
Academicismo ●●●●●
Investigación ●●●●●
Medicina ●●●●●
Ocultismo ●●●●●
Rituales ●●●●●
Tecnología ●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●

Rango _____
Renombre
GLORIA ○○○○○○○○○○
HONOR ○○○○○○○○○○
SABIDURÍA ○○○○○○○○○○

RABIA ●●●●●○○○○○
GNOJIS ●●●●●○○○○○
F. DE VOLUNTAD ●●●●●○○○○○

Salud

Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Notas

Trasfondos

Contactos ●●●●●
Ritos ●●●●●
Tótem ●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●

Formas

	Homínido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	2	4	6	5	3
Destreza	4	4	5	6	6
Resistencia	3	5	6	6	5
Manipulación	4	3	1	1	1
Iniciativa	5	5	5	5	5
Res + Imp. Prim.	5	7	8	8	7
Des + Pelea	6	6	7	8	8
Des + Atletismo	4	4	5	6	6
Mordisco			7 Agravado	7 Agravado	4 Agravado
Garrazo		5 Contundente	7 Agravado	6 Agravado	4 Contundente

Dones

Ojo Nuclado _____
Ira Primaria _____
Olor a Agua Corriente _____
Velocidad del Pensamiento _____
Maldición del Odio _____
Tomando lo Olvidado _____
Risa de la Hiena _____

Tirada

Man + Sigilo _____

Ritos

Rito del Sagrado Renacimiento

Tirada

Ast + Rituales

Fetiches

Tirada



Nombre: Giloe "Conazh-Salvaje"
Andreas

Concepto: Aspirante a Lupus

Raza: Homínido

Auspicio: Philodox

Tribu: Danzantes de la Piel

Fuerza ●●●●●●●●●●

Destreza ●●●●●●●●●●

Resistencia ●●●●●●●●●●

Carisma ●●●●●●●●●●

Manipulación ●●●●●●●●●●

Apariencia ●●●●●●●●●●

Percepción ●●●●●●●●●●

Inteligencia ●●●●●●●●●●

Astucia ●●●●●●●●●●

Habilidades

Alerta (Oído Agudo) ●●●●●

Atletismo (Incansable) ●●●●●

Impulso Primario ●●●●●

Intimidación ●●●●●

Pelea (Mordisco) ●●●●●

Artesanía ●●●●●

Etiqueta ●●●●●

Pelea con Armas ●●●●●

Sigilo (Forma Lupus) ●●●●●

Supervivencia (Cazar) ●●●●●

Trato con Animales ●●●●●

Enigmas ●●●●●

Leyes ●●●●●

Medicina ●●●●●

Ocultismo ●●●●●

Rituales ●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Rango _____

Renombre

GLORIA ●●●●●●●●●●

HONOR ●●●●●●●●●●

SABIDURÍA ●●●●●●●●●●

RABIA ●●●●●●●●●●

GNOSIS ●●●●●●●●●●

F. DE VOLUNTAD ●●●●●●●●●●

Salud

Magullado ☐

Lastimado -1 ☐

Lesionado -1 ☐

Herido -2 ☐

Malherido -2 ☐

Tullido -5 ☐

Incapacitado ☐

Trasfondos

Contactos ●●●●●

Ritos ●●●●●

Tótem ●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Formas

	Homínido	Glábulo	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	3	5	7	6	4/7*
Destreza	3	3	4	5	5
Resistencia	3	5	6	6	5
Manipulación	2	1	0	0	0
Iniciativa	8	8	8	8	8
Res + Imp. Prim.	6	8	9	9	8
Des + Pelea	7	7	8	9	9
Des + Atletismo	7	7	8	9	9
Mordisco			8 Agravado	8 Agravado	5/8* Agravado
Garrazo		6 Continuyente	8 Agravado	7 Agravado	5/8* Continuyente

Dones

Carrera Urbana _____

Salto de Liebre _____

Sentidos Agudizados _____

Resistir Dolor _____

Olor a Agua Corriente _____

Axis Mundi _____

Rey de las Bestias _____

Fuerza del Propósito _____

***Fuerza de Gaia** _____

Brazo Débil _____

Tirada

Man + Sigilo _____

Fue + Atletismo _____

Per + Imp. Prim. _____

—

—

—

Car + Trat. Anim. _____

Res + Rituales _____

—

Per + Pelea _____

Ritos

Rito del Sagrado Renacimiento _____

Tirada

As + Rituales _____

Fetiches

Tirada



Nombre: Anthony Caldwell **Raza:** Hominido
Concepto: Marginado con talentos **Auspicio:** Galliard
Tribu: Descendientes de la Piel

Fuerza ●●●●●●●●●● **Carisma** ●●●●●●●●●● **Percepción** ●●●●●●●●●●
Destreza ●●●●●●●●●● **Manipulación** ●●●●●●●●●● **Inteligencia** ●●●●●●●●●●
Resistencia ●●●●●●●●●● **Apariencia** ●●●●●●●●●● **Astucia** ●●●●●●●●●●

Habilidades

Alerta ●●●●●
Atletismo ●●●●●
Empatía ●●●●●
Expresión (Persuasión) ●●●●●
Intimidación ●●●●●
Liderazgo ●●●●●
Pelea ●●●●●
Subterfugio ●●●●●
Armas de Fuego ●●●●●
Conducir ●●●●●
Etiqueta ●●●●●
Interpretación ●●●●●
Pelea con Armas ●●●●●
Academismo ●●●●●
Enigmas ●●●●●
Leyes ●●●●●
Ocultismo ●●●●●
Rituales ●●●●●
Tecnología ●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●
●●●●●

Trasfondos

Contactos ●●●●●
Fetiché (Daga colmillo) ●●●●●
Recursos ●●●●●
Ritos ●●●●●
Tótem ●●●●●

Formas

	Hominido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	2	4	6	5	3
Destreza	3	3	4	5	5
Resistencia	3	5	6	6	5
Manipulación	4	3	1	1	1
Iniciativa	6	6	6	6	6
Res + Imp. Prim.	3	5	6	6	5
Des + Pelea	6	6	7	8	8
Des + Atletismo	4	4	5	6	6
Mordisco			7 Agravado	7 Agravado	4 Agravado
Garrazo		5 Contundente	7 Agravado	6 Agravado	4 Contundente
Daga Colmillo	3 Agravado	5 Agravado	7 Agravado		

Dones

Defecto Fatal _____
Habla Mental _____
Persuasión _____
Olor a Agua Corriente _____
Armadura de Luna _____
Habla del Mundo _____
Sostener la mirada _____
Desasosiego _____
Ojo de la Cobra _____

Tirada

Per + Empatía _____
Maa + Expresión _____
Car + Subterfugio _____

Res + Supervivir _____
Car + Intimidación _____
Maa + Empatía _____
Apa + Enigmas _____

Ritos

Rito del Sagrado Renacimiento **Asf + Rituales** _____

Tirada

Fetiches

Daga colmillo _____

Tirada

6



Nombre: *Raza:*
Concepto: *Recluta de los*
Buitres Caminantes
Tribu: *Auspicio:*

Formas

	Hominido	Glabro	Crinos	Hispio	Lupus
Fuerza	3	5	7	6	4
Destreza	3	3	4	5	5
Resistencia	3	5	6	6	5
Manipulación	2	1	0	0	0
Iniciativa	4	4	4	4	4
Res + Imp. Prim.	4	6	7	7	6
Des + Pelea	5	5	6	7	7
Des + Atletismo	5	5	6	7	7
Mordisco			8 Agravado	8 Agravado	5 Contundente
Garrazo			6 Contundente	7 Agravado	5 Contundente

Dones

Tirada

Rango-

RABIA

GNOSIS

F. DE VOLUNTAD

Salud

Magullado						
Lastimado	-1					
Lesionado	-1					
Herido	-2					
Malherido	-2					
Tullido	-5					
Incapacitado						

Notas



<i>Nombre:</i>	<i>Raza:</i>
<i>Concepto:</i>	<i>Auspicio:</i>
<i>Hombre lobo</i>	<i>Tríbu:</i>
<i>veterano</i>	

Formas

	Hominido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	3	5	7	6	4
Destreza	3	3	4	5	5
Resistencia	3	5	6	6	5
Manipulación	3	2	0	0	0
Iniciativa	6	6	6	6	6
Res + Imp. Prim.	6	8	9	9	8
Des + Pelea	7	7	8	9	9
Des + Atletismo	6	6	7	8	8
Mordisco			8 Agravado	7 Agravado	5 Agravado
Garrazo		6 Contundente	8 Agravado	7 Agravado	5 Contundente
Cuchillo Fético	4 Agravado	6 Agravado	8 Agravado		

Dones

Tirada Rango.

3

	RABIA	● ● ● ● ● ● ● ●
	GNOIS	● ● ● ● ● ● ● ●
F. DE VOLUNTAD		● ● ● ● ● ● ● ●

Salud

<u>Sudario</u>	Magallado	□
<u>Sostener la mirada o Maldición del Odio</u>	Lastimado	□
<u>Aullidos en la Noche o Espíritu de la Refriega</u>	Lesionado	□
<u>Pellejo del Wiyru o Cornamenta del Empalador</u>	Herido	□
<u>Desasosiego u Ojos de gato</u>	Malherido	□
<u>Espumarajos de Furia o Risa de la Hiena.</u>	Tullido	□
	Incapacitado	□

Notas



Nombre: Nicholas "Sancón" Carver **Raza:** Hombre Lobo
Concepto: El Desollador, Renacido **Auspicio:** Theurge
Tribu: Danzantes de la Piel

Fuerza	●●●●●●●●●●	Carisma	●●●●●●●●●●	Percepción	●●●●●●●●●●
Destreza	●●●●●●●●●●	Manipulación	●●●●●●●●●●	Inteligencia	●●●●●●●●●●
Resistencia	●●●●●●●●●●	Apariencia	●●●●●●●●●●	Astucia	●●●●●●●●●●

Habilidades

Alerta	●●●●●	Rango	_____
Atletismo	●●●●●	Renombre	_____
Callejero	●●●●●	GLORIA	○○○○○○○○○○○○
Expresión	●●●●●	HONOR	○○○○○○○○○○○○
Intimidación	●●●●●	SABIDURÍA	○○○○○○○○○○○○
Impulso Primario	●●●●●	RABIA	●●●●●●●●●●
Liderazgo	●●●●●	GNOSIS	●●●●●●●●●●
Pelea	●●●●●	E. DE VOLUNTAD	●●●●●●●●●●
Subterfugio	●●●●●		
Armas de Fuego	●●●●●		
Conducir	●●●●●		
Etiqueta	●●●●●		
Pelea con Armas	●●●●●		
Sigilo	●●●●●		
Supervivencia	●●●●●		
Trato con Animales	●●●●●		
Academicismo	●●●●●		
Ciencias	●●●●●		
Enigmas	●●●●●		
Informática	●●●●●		
Investigación	●●●●●		
Ocultismo	●●●●●		
Rituales	●●●●●		
Tecnología	●●●●●		
	○○○○○		

Salud

Magullado	<input type="checkbox"/>
Lastimado	-1
Lesionado	-1
Herido	-2
Malherido	-2
Tullido	-5
Incapacitado	<input type="checkbox"/>

Notas

Trasfondos

Aliados	●●●●●
Ancistros	●●●●●
Fetiché	●●●●●
Recursos	●●●●●
Ritos	●●●●●
	○○○○○
	○○○○○

Formas

Homínido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	7	9	8	6
Destreza	4	5	6	6
Resistencia	7	8	8	7
Manipulación	3	1	1	1
Iniciativa	6	6	6	6
Res + Imp. Prim.	10	11	11	10
Des + Pelea	7	8	9	9
Des + Atletismo	8	9	10	10
Mordisco	10	Agrawado	10 Agrawado	7 Agrawado
Garrapato	8/10* Contundente	10/12* Agrawado	9/11* Agrawado	7/9* Contundente
Gran Klaire	8 Dice/12 Agrawado	9 Dice/14 Agrawado		

Dones

Aura de Confianza	_____	Tirada	_____	Tirada	_____
Protector de Perdiciones	_____	Man+Lidemazgo	_____	Rito del Sagrado Renacimiento	Ast+Rituales
Sentidos Agudizados	_____	_____	_____	_____	_____
Inspiración	_____	_____	_____	_____	_____
Garras como Cuchillas	_____	_____	_____	_____	_____
Olor a Agua Corriente	_____	_____	_____	_____	_____
Lenguaje Espiritual	_____	_____	_____	_____	_____
Cordón Umbra	_____	_____	_____	_____	_____
Comandar Espíritu	_____	Car+Lidemazgo	_____	_____	_____
Maldición de Edo	_____	Gnosis	_____	_____	_____
Nonbra al Espíritu	_____	Per+Ocultismo	_____	_____	_____
Sentir lo Antinatural	_____	Per+Enigmas	_____	_____	_____
Pellejo del Wyrm	_____	Man+Lidemazgo	_____	_____	_____
Parentela Féérica (Oscuro)	_____	Man+Ocultismo	_____	_____	_____
Pulso de lo Invisible	_____	Ninguna o Gnosis	_____	_____	_____
Desgarrar la Manufactura	_____	_____	_____	_____	_____
Camuflaje Umbra	_____	_____	_____	_____	_____
Agonía Visceral	_____	_____	_____	_____	_____
Abrir Heridas	_____	Fue+Medicina	_____	_____	_____
Custodia Espiritual	_____	Man+Rituales	_____	_____	_____
Garras Ladrónas de la Urraca	_____	Ast+Latrocinio	_____	_____	_____

Fetiches

Aullido atronador (Gran Klaire)

7



Nombre: _____ Raza: _____
Concepto: _____ Auspicio: _____
Tribu: _____

Formas

	Hominido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	_____	_____	_____	_____	_____
Destreza	_____	_____	_____	_____	_____
Resistencia	_____	_____	_____	_____	_____
Manipulación	_____	_____	_____	_____	_____
Iniciativa	_____	_____	_____	_____	_____
Res + Imp. Prim.	_____	_____	_____	_____	_____
Des + Pelea	_____	_____	_____	_____	_____
Des + Atletismo	_____	_____	_____	_____	_____
Mordisco	_____	_____	_____	_____	_____
Garrazo	_____	_____	_____	_____	_____

Dones

Tirada

Rango _____
RABIA 0000000000
GNOSIS 0000000000
F. DE VOLUNTAD 0000000000

Salud

Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Notas



Nombre: _____ Raza: _____
Concepto: _____ Auspicio: _____
Tribu: _____

Formas

	Hominido	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
Fuerza	_____	_____	_____	_____	_____
Destreza	_____	_____	_____	_____	_____
Resistencia	_____	_____	_____	_____	_____
Manipulación	_____	_____	_____	_____	_____
Iniciativa	_____	_____	_____	_____	_____
Res + Imp. Prim.	_____	_____	_____	_____	_____
Des + Pelea	_____	_____	_____	_____	_____
Des + Atletismo	_____	_____	_____	_____	_____
Mordisco	_____	_____	_____	_____	_____
Garrazo	_____	_____	_____	_____	_____

Dones

Tirada

Rango _____
RABIA 0000000000
GNOSIS 0000000000
F. DE VOLUNTAD 0000000000

Salud

Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Notas

Formas

<i>Fuerza</i>	<i>Hominido</i>	<i>Glabro</i>	<i>Crinos</i>	<i>Hispo</i>	<i>Lupus</i>
<i>Destreza</i>					
<i>Resistencia</i>					
<i>Manipulación</i>					
<i>Iniciativa</i>					
<i>Res + Imp: Prim</i>					
<i>Des + Pelea</i>					
<i>Des + Atletismo</i>					
<i>Mordisco</i>					
<i>Garrazo</i>					

[illegible]

<i>Fuerza</i>	○○○○○○○○○○	<i>Carisma</i>	○○○○○○○○○○	<i>Percepción</i>	○○○○○○○○○○
<i>Destreza</i>	○○○○○○○○○○	<i>Manipulación</i>	○○○○○○○○○○	<i>Inteligencia</i>	○○○○○○○○○○
<i>Resistencia</i>	○○○○○○○○○○	<i>Apariencia</i>	○○○○○○○○○○	<i>Astucia</i>	○○○○○○○○○○

Habilidades

Rango	Renombre
_____	GLORIA
_____	HONOR
_____	SABIDURÍA
_____	RABIA
_____	GNOSIS
_____	F. DE VOLUNTAD

Salud

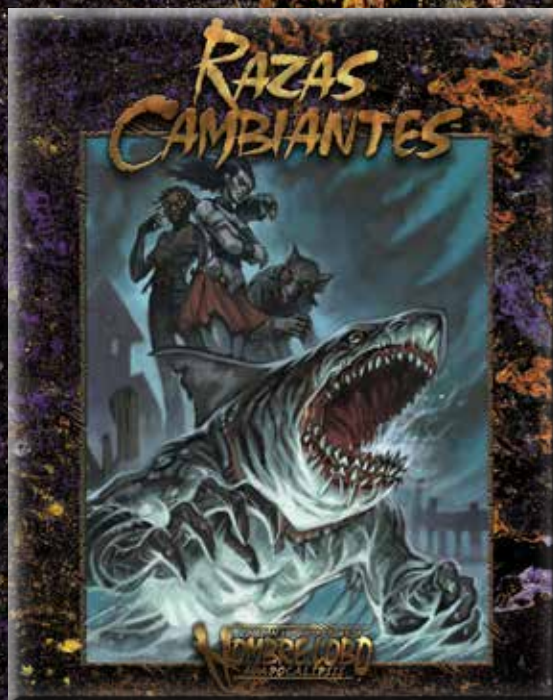
Magullado						
Lastimado	-1					
Lesionado	-1					
Herido	-2					
Malherido	-2					
Tullido	-5					
Incapacitado						

Notas

Trastondos

[illegible][illegible]

RAZAS CAMBIANTES



- Detalles actualizados de once Razas Cambiantes presentes en los tiempos actuales: Ajaba, Ananasi, Bastet, Corax, Gurahl, Kitsune, Mokolé, Naga, Nuwisha, Ratkin y Rokea.
- Información para la creación de personajes de cada Raza, incluyendo nuevos Dones, Ritos, Fetiches y mucho más.
- Nueva información sobre tres Razas Perdidas: los hombres uro Apis, los hombres murciélago Camazotz y los hombres jabalí Grondr.



EL DESOLLADOR

Un cuerpo desollado en un vertedero. No obstante no es el cadáver de una víctima indefensa... el cuerpo es de un Garou.

El Pueblo recuerda. Un hombre mataba hombres lobo, tomaba sus pieles. Un rito blasfemo ataba las pieles de los Garou al cuerpo de un Pari-ente, creando un nuevo hombre lobo. Un Dan-zante de la Piel.

Sin embargo, el Desollador está muerto. Samuel Haight trató de amasar demasiado poder y fue destruido para siempre. Los hijos de su legado son pocos y se ven superados en número. No serían tan audaces como para incitar la ira de toda la Nación Garou. No están tan locos como lo estaba Haight, y él está muerto y enterrado.

¿Verdad?

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
HOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

