



Una aventura para Hombre Lobo.

por Jorge Molina.

«*Homo homini lupus*»

El hombre es un lobo para el hombre.

-Hobbes, «El Leviatán»-

INTRODUCCION

El escritor de este módulo no ha podido darle un vistazo a la traducción en castellano de «Werewolf» por lo que usará los términos en inglés junto a una traducción al castellano de su propia cosecha.

Así que suplica encaecidamente que si sus traducciones no coinciden con las oficiales por favor que nadie le salte al pescuezo.

Esta aventura está orientado para que el Narrador la pueda personalizar a su gusto y por ello algunos detalles acerca de lugares y personajes serán vagos, permitiendo que puedan incorporarse mejor dentro de una crónica y dentro del estilo de juego de los PJs.

La historia puede funcionar perfectamente con cualquier número de jugadores pero puede que con uno solo adquiera mayor dramatismo, su duración dependerá mucho de si el narrador quiera jugar intensivamente algunos episodios (la celebración, el viaje, etc...).

Podría ser conveniente introducir los PNJs de Markus y Dekkan en otras partidas antes de esta para que así los jugadores los vayan conociendo en profundidad.

TEMA

La historia gira alrededor de los últimos días de Markus «Padre Sabio»

Rainheart, un representante de ese grupo de personajes ancianos y sabios que iluminan con su sabiduría a los protagonistas y que en más de un sentido podría imaginarse como un cruce entre Akela, el viejo y astuto jefe de la manada de lobos de «El libro de la Selva» y el Maestro ciego de Kung-Fu.

Los jugadores por su parte tendrán la oportunidad de contemplar el ocaso de un gran guerrero y de un gran líder y de emprender un viaje espiritual de autodescubrimiento. En esta relación maestro-alumno el contrapunto lo ofrece Dekkan «Garra inquieta» Rainheart, el ambicioso hijo adoptivo de Markus que desprecia la actitud anclada en el pasado de su padre.

El narrador podrá intuir que la historia ha funcionado si al llegar a la muerte del anciano los jugadores piensan acerca de él o si por lo menos no dicen cosas como: «por fin la ha palmado ese viejo tan pesado».

ESCENA PRIMERA

«La celebración del equinocio».

Es el equinocio de invierno (21 de Diciembre si no me equivoco), la noche más larga del año, y hay una celebración por parte de los hombres lobo en cualquiera que sea su lugar de reunión.

Hay *Fianna* narrando cuentos antiguos y poemas épicos (puede que alguno sea acerca de «Padre Sabio» y de como tras una gloriosa batalla en un lugar ya olvidado ganó el fetiche que siempre lleva colgando en una bolsita - y que supuestamente le confiere la fuerza interior de un gran líder-), *Bone*

Gnawers/Roe Huesos comiendo, etc... Se celebran diferentes actos, rituales y celebraciones en las que pueden participar los jugadores.

La actividad puede que más destacable sea la de Dekkan y de su grupo de jóvenes seguidores *lupus* que han capturado a un vampiro por las inmediaciones y con el que se están divirtiendo antes de terminar con él.

Si los PJs se interesan descríbelos como el vampiro y el hombre lobo luchan en un foso; Dekkan es considerablemente más fuerte pero el no-muerto es más inteligente y ágil y está dejando a su rival en ridículo y en un momento dado éste queda extendido en el suelo (los vampiros no se cansan nunca, los hombres lobo sí), por lo que Óscar, el vampiro, espera que le dejen ir, como le había prometido antes del combate Dekkan.

Éste, enojado por haber quedado en ridículo ante sus compañeros, saltará a por su rival cuando esté desprevenido y querrá matarle por haber hecho trampas y porque «no lo podemos dejar ir, ¡sabe dónde está nuestro refugio!».

Un jugador espectador podría molestar a Dekkan «Garra inquieta» por romper su palabra, si lo interpreta bien el hombre lobo enfadado dejará ir a Óscar. Puede que haya ganado un aliado no-muerto, seguro que ha ganado un enemigo hombre-lobo.

Otro enfoque sería que un PJ quisiera enfrentarse al vampiro desde un principio. Entonces el hijo adoptivo de «Padre Sabio» le cederá el honor (y

el ridículo seguro tras su derrota) de luchar contra Óscar.

Esta escena habrá servido sobre todo como toma de contacto de los jugadores con el no tan honorable hijo del honorable Markus y para determinar la actitud de Dekkan respecto a los jugadores para esta aventura. No olvidemos tampoco la leyenda acerca del fetiche de «Padre Sabio».

ESCENA SEGUNDA

«El retiro de un héroe».

Después de los rituales apropiados empieza una reunión de todos los miembros del grupo convocada por el «Padre Sabio» (en esta partida Markus es el Jefe o «Alfa» del grupo, pero si tu ya tienes otro PNJ con esa función puedes darle otro título honorífico que equivalga a poder, «Defensor de la manada», «El que habla con los espíritus», «Gran Shaman», «Maestro de los guerreros», etc...).

En esta reunión el anciano, visiblemente débil y cansado, refleja triste de glorias pasadas, anuncia su voluntad de retirarse de su cargo y de la manada porque nota que «mi vida se escurre entre las manos como granos de arena» y pide que en la próxima luna llena los candidatos que crean merecer su cargo se enfrenten al juicio de los ancestros, que hablen con ellos y que estos decidan su sucesor.

Durante unos instantes todos se mostrarán tristes y cautelosos (aunque no demasiado sorprendidos pues el retiro de Markus se hacía evidente). Luego una voz surgirá de entre el grupo, Dekkan, que exigirá que se decida inmediatamente, para el bien de la manada, mediante un combate entre los candidatos y que de esa manera el más fuerte sea el jefe «ya que el más fuerte es el más apto para sobrevivir y para dirigir la manada conforme la vo-

luntad de la madre Gaia».

A lo que su padre responderá más o menos algo como «el más fuerte no es siempre el que sobrevive. Antes que nosotros existieron grandes reptiles, altos como montañas y más fuertes que veinte de los nuestros, ¡más fuertes incluso que tú!. Pero no han llegado hasta nuestros días, en cambio nuestros antepasados, más pequeños de lo que somos ahora fueron inteligentes, fueron aptos y sobrevivieron».

Los PJs pueden meterse en esta discusión si quieren, pero si así lo hacen se esperará de ellos que en todo momento hablen de forma respetuosa a Markus y a Dekkan, ambos de rango superior al que puedan tener normal-



mente los jugadores. Sea como sea, con grandes frases o sin ellas la elección se hará como diga el anciano.

Algunos escasos voluntarios surgirán de entre los asistentes a la reunión, puede que algunos viejos conocidos de los jugadores de partidas anteriores o incluso cabe la posibilidad que uno de tus jugadores se crea lo suficientemen-

te preparado para aceptar el reto (en algunos casos será conveniente mostrar al intrépido jugador que todavía le quedan muchos puntos de gloria y sabiduría por adquirir, muchas batallas por luchar, muchas cicatrices por ganar, etc... en fin... que no se puede presentar a menos que quieran hacer el ridículo y quedar como un creído enfrente de toda la manada).

Luego se seleccionará a un grupo de hombres-lobo para que protejan al anciano en un pequeño viaje que ha de emprender hasta el lugar de su retiro.

Este grupo será el de los jugadores que pueden haber sido designados para ese honor (que puede reportar puntos de Gloria) tal vez en recompensa por alguna aventura anterior o tal vez porque a Markus se fijó en su forma de comportarse con el asunto del vampiro en la primera escena.

Tras esa elección «Garra inquieta» puede querer hablar con un miembro del grupo con el que tenga confianza (con el que luchó contra el vampiro sustituyéndole a él por ejemplo) o con el que simplemente se lleve mejor para que le mantenga informado del paradero de su padre.

Dirá que lo hace preocupado por el estado de su padre, al que puede que no entienda a veces, pero que de todas maneras es su padre y se preocupa por él. Dekkan no puede ir porque no ha sido seleccionado y porque no cree que su padre quisiera que le acompañase (han tenido discusiones).

Si el jugador se negase podría prometerle favores, o, lo más probable, amenazarle. Lo que realmente le interesa al hijo de Markus es conseguir el fetiche de su padre para así poder tener la confianza y «la fuerza interior» de un líder para convencer a los espíritus de los ancestros, pero desde luego no piensa decírselo a nadie.

ESCENA TERCERA

«El viaje».

Esta escena es muy variable y depende absolutamente de si el narrador quiera alargarla o acortarla. Daremos algo de información acerca de este viaje y algunos puntos que se podrían jugar:

El viaje transcurrirá en parte en una furgoneta (unos 3-4 días) y no habrá mapa sino que será Markus quien irá orientando y ordenando girar por tal carretera o tal otra.

Habrà un momento en que el anciano no sepa orientar-se más por carretera, ya que no está acostumbrado y la última vez estuvo allí no había carreteras. Así que el grupo bajará de la furgoneta y se pondrán a caminar por el bosque (1 día y medio) hasta llegar «al lugar». Dekkan y, dependiendo del número de jugadores, un grupo variable de jóvenes seguidores les estarán siguiendo todo el rato, siempre que no haya ya dentro del grupo un jugador que esté señalándole a «Garra inquieta» el camino que están recorriendo (lo puede hacer llamando por teléfono en las paradas para repostar en gasolineras, o tal vez Dekkan es un Garou moderno y nada anclado en el pasado que dispone de un teléfono portátil para prestarle a éste jugador, ¡se imaginativo!).

Posibles puntos a jugar:

-Los jugadores descubren que alguien les está persiguiendo (persecuciones, luchas, etc...)

-si un personaje se mantiene en contacto con Dekkan cada vez que la furgoneta pare a repostar tiene que ausentarse del grupo para llamarle (¿los otros jugadores no se dan cuenta?, ¿no sospechan?)

-confrontación con un grupo de vampiros (¿está Óscar dentro de ese grupo?)

ESCENA CUARTA

«Una vieja amiga».

El master durante lo que ha sido el viaje debería hacer referencias reite-

Vayan en solitario o en grupo uno de los miembros del grupo acabará encontrándose con un animal (el tipo no importa demasiado mientras su carne sea buena, y para un lobo hambriento toda carne es buena....) que les mira cara a cara.

Cuando empiece la carrera entre los dos haz ver al jugador como el animal es más rápido y que cuando éste le saca algo de ventaja al lobo se detiene y se pone como a esperar a que el jugador recupere algo de terreno y aliento para volver a ponerse a correr, como si todo fuera un juego (si el jugador está en forma de lobo con algún tipo de tirada se puede dar cuenta que el animal no despidе el aroma normal a miedo).

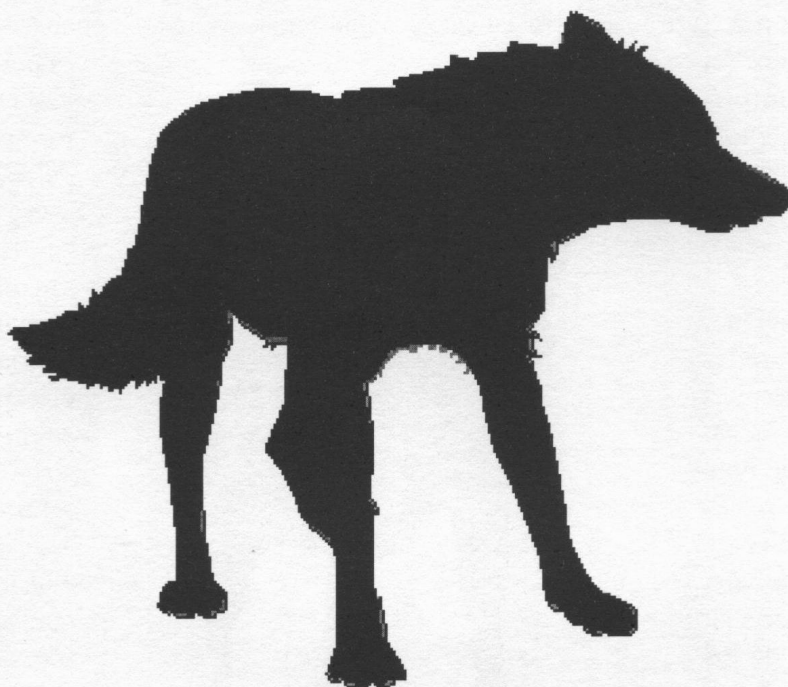
Si el jugador de alguna forma consigue atraparlo (trampas, las armas no le harán daño) o abandona la caza por agotamiento, o porque nota que se aparta demasiado del grupo el animal, increíblemente, se acercará a él y le dirá algo así como: «¿Ya no quieres jugar más?, ¿Por qué?, ¡Yo quiero jugar!» y se transformará en una bella

hada de tamaño ligeramente inferior al humano, de piel y cabello de tonalidades verdosas y unos profundos ojos negros sin pupilas.

Si se ponen a hablar ella le puede decir que antes solía jugar con los hombre-lobo de este territorio («Eran muy divertidos para jugar») pero que ya no los encuentra en ningún sitio desde hace algún tiempo (no sabría decir cuanto).

rativas acerca de como cada día, sin excepciones, el grupo ha estado alimentándose de galletitas saladas y comida enlatada, por lo que si de forma más o menos casual, Markus hiciera algún tipo de comentario acerca de la excelente caza que solía haber en ese bosque cualquier Garou que se precie se dispondría a cazar algo que comer.

Si de todas formas no lo hicieran Markus si que lo hará y el grupo debería ir detrás suyo para ayudarlo.



En ese momento Markus hará acto de presencia y se dirigirá al hada de forma cariñosa como «Ojos negros».

El espíritu le reconocerá como a un antiguo amigo que tuvo «para jugar» y se sorprenderá de ver como a cambiado desde la última vez que se encontraron, por lo que se acercará a él para observar su rostro en profundidad.

De repente, mientras el hada esté mirando directamente a los ojos de Markus, ésta se asustará como si hubiera visto algo peligroso dentro de esos ojos (lo ha hecho, ha visto como en el interior de «Padre Sabio» habita un espíritu maligno) y saldrá corriendo como una loca hasta perderse en el bosque mientras grita algo como «¡le he visto!, ¡sí, le he visto!, ¡peligro!».

Si algún jugador intenta capturarla hazle una tirada difícil de Destreza, si lo consigue, «Ojos Negros» comenzará a transformarse de forma rápida y violenta en animales de diversos tamaños (oso, serpiente, libélula) hasta conseguir liberarse.

ESCENA QUINTA

«El lugar de poder y el sueño».

Tras todas las incertidumbres llegan a un lugar de ídem que el anciano dice que construyó su gente hace mucho tiempo, este lugar está situado encima de una llanura de tierra rojiza que contrasta violentamente con el frondoso bosque de tierra oscura en el que está situado.

Si la crónica se juega en América ese lugar podría ser un cementerio indio olvidado, en Europa unos vestigios celtas o íberos, etc...

Al llegar la noche Markus les contará que la batalla en la que ganó el fetiche legendario ocurrió aquí entre su manada de aquella época y unos espíritus corruptores (Scrag), los espíritus poseyeron a muchos de los suyos y los hombres-lobo empezaron a luchar entre ellos de forma fratricida.

Al final solo quedaba de pie un espíritu y Markus. Y él ganó. Tras decir eso se pondrá a cantar en alguna lengua antigua e irá pasando a los jugadores una bebida (¿psicotrópica?).

Todos beberán y dormirán profundamente.

Mientras duermen soñarán con una explanada de tierra rojiza, llena de cadáveres de hombres lobos, y reconocerán los restos antiguos sobre los que duermen.

También verán a Markus tendido en el suelo, anciano y como de él surge el espíritu del último Scrag con el que combatió y que pudo mantener dentro suyo dormido durante décadas (gracias a su fuerza de voluntad extraordinaria) cuando este intentó poseerle.

El espíritu surgido del hombre-lobo atacará de forma frontal y sin ningún tipo de estrategia a los desafortunados jugadores.

Por cada herida que le ocasionen ésta repercutirá en el cuerpo de Markus (con el que tiene una conexión psíquica) pero no en el del Scrag.

El combate está sucediendo en el mundo de los sueños pero los daños que se ocasionan son reales, de todas formas en el caso de que un jugador muriera puedes saltarte su defunción y decir que pierde el sentido y que queda en un estado intermedio entre la realidad y el sueño hasta que se recupere de las heridas o le despierten.

El espíritu intentará desesperadamente durante la lucha agarrar a algún jugador. Si lo consigue le abrirá la boca (si es que éste no la tiene ya abierta profiriendo insultos o pidiendo ayuda desesperadamente) y como si fuera aire se introducirá en su cuerpo poseyendo su voluntad.

Házselas pasar moradas durante un rato y en un momento cumbre (cuando los jugadores estén a punto de perder, cuando algún jugador esté poseído,

etc...) aparecerá Markus que combatirá contra el Scrag hasta derrotarle (si hubiera poseído a alguien le agarrará por el cuello, hundirá su garra en la boca del poseído y le sacará el espíritu de dentro) y en ese momento ambos morirán.

Acto seguido en el sueño el cuerpo de Markus comenzará a rejuvenecer hasta tener el mismo aspecto que tuvo en su juventud.

Y los jugadores despertarán.

ESCENA SEXTA

«El despertar».

Al levantarse verán como ya es de día y a su lado está Dekkan, acompañado de sus compañeros, arrancándole la bolsa del fetiche del cadáver de su padre. Dirá que es su justa herencia.

Si los PJs combaten o si dejan que Dekkan abra la bolsa para contemplar el fetiche la bolsa se romperá, revelando que en su interior sólo hay arena rojiza, la misma del lugar en que se encuentra, la misma de su sueño, un recordatorio que Markus llevó toda su vida para no olvidarse de lo que sucedió en esa batalla hace muchos años, un recuerdo que le dio una «fuerza interior» de líder.

NOTA: Dale al espíritu de Scrag las habilidades y poderes que desees, dependiendo de las posibilidades de tus PJs.

Oscar el vampiro

Clan Ravnos- 9 Generación

Dale las mismas características que a su competidor y añádele: Astucia 4, Esquivar 4, Atlético 5, Alerta 4, Pelea 4.

Disciplinas:

Quimerismo 3, Fortaleza 3, Animalismo 2, Celeridad 3

, si no dispones de Vampiro y de la guía del jugador dale entonces 8 «gifts» de rango hasta 3.

Markus .Padre Sabio. Rainheart
Lupus-Philodox-Rango 5- 70 años

Atributos
Hombre/Crinos/Lobo

| | | | | | |
|-------------------|------------------------------|---------------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|
| Fuerza | ●●●●○ ●●●●● ●●●●●○○○ | Destreza | ●●●●○ ●●●●● ●●●●●○○○○ | Resistencia | ●●●○○ ●●●●● ●●●●●○○○○ |
| Carisma | ●●●●● ●●●●● ●●●●●○○○○○ | Manipulación | ●●●●○ ○○○○○ ○○○○○○○○○○○ | Apariencia | ●●○○○ ○○○○○ ●●○○○○○○○○○ |
| Percepción | ●●●●○ ●●●●○ ●●●●○○○○○ | Inteligencia | ●●●●○ ●●●●○ ●●●●○○○○○ | Astucia | ●●●●○ ●●●●○ ●●●●○○○○○ |

Habilidades

A voluntad, altas en general (sobretudo en talentos)

| | | | | | |
|---------------------|----------------------|---------------|----------------------|------------------|----------------------|
| Rage / Rabia | ●●●●●○○○ □□□□□□□□ | Gnosis | ●●●●●○○○ □□□□□□□□ | Willpower | ●●●●●○○○ □□□□□□□□ |
|---------------------|----------------------|---------------|----------------------|------------------|----------------------|

Gifts/Poderes: 5 de rango 1, 4 de rango 2, 3 de rango 3, etc...

Dekkan.Garra Inquieta. Rainheart
Homínido-Ahroun-Rango 4-40 años

Atributos
Hombre/Crinos/Lobo

| | | | | | |
|-------------------|------------------------------|---------------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|
| Fuerza | ●●●●○ ●●●●● ●●●●●○○○ | Destreza | ●●●●○ ●●●●● ●●●●●○○○○ | Resistencia | ●●●○○ ●●●●● ●●●●●○○○○ |
| Carisma | ●●●●● ●●●●● ●●●●●○○○○○ | Manipulación | ●●●●○ ○○○○○ ○○○○○○○○○○○ | Apariencia | ●●○○○ ○○○○○ ●●○○○○○○○○○ |
| Percepción | ●●●●○ ●●●●○ ●●●●○○○○○ | Inteligencia | ●●●●○ ●●●●○ ●●●●○○○○○ | Astucia | ●●●●○ ●●●●○ ●●●●○○○○○ |

HABILIDADES

| | | | | | | | |
|----------------|------------------------|--------|------------------------|-----------|------------------------|-----------|-------|
| Armas de Fuego | ●●●○○ | Pelea | ●●●●○ | Esquivar | ●●○○○ | Intimidar | ●●●●○ |
| Rage/Rabia | ●●●●●●●○○○ □□□□□□□□ | Gnosis | ●●●●●●●●●○ □□□□□□□□ | Willpower | ●●●●●●●●●○ □□□□□□□□ | | |

Gifts/Poderes: 5 de rango 1, 4 de rango 2, 3 de rango 3, etc...