

## LA BÚSQUEDA

Tras varias semanas rastreando por el centro de Europa a otros congéneres garou, los Pjs. han dado (o más bien han dado con ellos) con el túmulo de las *Mil Agujas*. La acogida no ha sido todo lo cálida que lo que cabría esperar. Cachorros Perdidos sin experiencia, poco más que *Ronin*, no son pocos los que esperaban que se les reeducara, y cuando el líder del clan dijo que ya estaban preparados para establecerse como manada por derecho propio, muchas voces se alzaron en contra (y no sólo la de los *Señores de la Sombra*).

### EL COMIENZO:

*Piedras levantadas de Carnac*, túmulo garou de las *Mil Agujas*. La *Hora Bruja*. Los bailes y danzas rituales han dado comienzo,... Varios theurge del clan llaman a los espíritus mientras *el Captor de la Verdad* y varios acólitos recitan la *Letanía*.

Con los aullidos de apertura, *El Maestro del Rito* da comienzo a los rituales invocando a los espíritus guía de las trece tribus. Mientras, *El Guardián de la Tierra* os conmina a que dejéis vuestros temores a tras y aceptéis plenamente vuestra herencia garou, a la vez que os hace respirar un denso humo alucinógeno...

Danzáis, bailáis y aulláis a la Luna mientras las visiones os llegan, veis a través de los ojos del cóndor que vuela, nadáis con el salmón que remonta el río a desovar, sentís el abrazo del viento mientras los brazos de *Selene* os rodean. De repente oscuridad, una sensación de ser almas perdidas os inunda... Y un brillo, un destello, la única referencia que tenéis,... Oís como os llama, como recita vuestros nombres y os conmina a acudir: <<ven hijo mío, deja que mi luz sea tu guía, que tu camino sea el mío y que mis designios sean los tuyos...>>. Y al final,... una cara amiga.

*Colmillos que Desgarran la Sombra*, líder del túmulo, os susurra los últimos consejos para avanzar por la *Umbra*; os recuerda que la elección ya ha sido tomada, y que lo único que os puede hacer fracasar es la falta de fe en vosotros mismos.

Es la hora de pasar al Mundo Espiritual. Al otro lado, la realidad que os rodea parece más etérea, casi un dibujo, una acuarela,... Pero las sensaciones son más fuertes, casi diríais que más “reales”. A este otro lado sólo os aguarda el Guardián del Túmulo, *Voz que Resuena en la Umbra*, quien, dirigiéndose a todos y a ninguno, os dice: <<el camino de vuelta sólo aparecerá una vez,... Tres días con sus noches guardaré la puerta, no más. Como rezan las tradiciones. Partid>>.

Con esta última frase empieza vuestra búsqueda; mientras, los primeros rayos del Sol emergen entre las colinas...

### EL TÚMULO DE LAS MIL AGUJAS

Localización: Piedras Levantadas de Carnac. Agrupamiento de Dólmenes. Bretaña francesa.

Nivel: 4.

Celosía: 3.

Tipo: Fuerza de Voluntad.

Estructura Tribal: Bajo control de *los Fianna* y *los Señores de la Sombra*. Abierto a todas las tribus.

Tótem: Tortuga.

Geografía: Las Piedras Levantadas de Carnac son unas famosas hileras de dólmenes o avenidas de piedra granítica ubicadas en la bretaña francesa, que aún hoy cuentan con más de mil de estas piedras de hasta 6 m de alto y que ocupan una extensión de unos 10 km de lo largo.

Boun: El Boun del túmulo alcanza sólo el agrupamiento de dólmenes.

Espíritus de la Tierra y Señores de la Sombra patrullan de continuo a ambos lados de la celosía.

Historia: Este fue siempre un túmulo de importantes connotaciones místicas y sentimentales para los *Fianna* de la región, pero con la llegada de los romanos perdieron su control frente a *los Colmillos Plateados* que se lo arrebataron durante más de ochocientos años. Duros combates con *el Wyrn* y sus esbirros terminaron por debilitar el túmulo, pudiendo así ser recuperado de nuevo por *los Fianna*; si bien durante la 2ª Guerra Mundial lo volvió a perderse durante unos años a favor de *los Camada de Fenrris*.

En estos últimos tiempos, el clan ha estado perdiendo los escasos miembros que aún le quedaban, hasta que, con la llegada de *los Señores de la Sombra* se ha vuelto a impulsar dentro de la estructura garou.

Esta alianza entre *Fianna* y *Señores de la Sombra* preocupa seriamente al resto de tribus, más si cabe si estos últimos, contrariamente a lo que es su forma de actuar, se han negado a tomar cualquier tipo de posición que denote una lugar de poder dentro de la estructura del túmulo, dejando todos los puestos relevantes para la manada *Fianna* originaria. Sin duda, algún plan tienen en mente, pero de momento han sabido bien guardarlo entre ellos.

Este es el momento en que los Pjs. deberán hacer sus planes de cómo llegar hasta su espíritu totémico,... Se supone que deben rastrear las pistas que el tótem les ha dejado (y que deberían ir un poco orientadas hacia la naturaleza del propio espíritu) y pasar las pruebas que el viaje les depare, lo que los hará “dignos” del mismo. Después de deambular un poco deberían empezar a tener sus primeros encuentros con los habitantes de la Umbra, hostiles, neutros y amigables, ...

Sobre todo recuerda que la arena del tiempo corre, por lo que han de sentir prisa...

#### ABUELO ROBLE:

Un primer encuentro (y buen encuentro) puede ser éste. *Abuelo Roble* es una variante de espíritu guardián de la naturaleza en su estado más puro (ver libro de reglas), y por tanto un guardián de los frutos de Gaia, que puede presentarse con varias formas: como un viejo de piel verde de largas y espesas barbas, bigotes y cejas, que entre las que tiene ensortijadas ramitas y raíces; como un árbol que habla; como un espíritu

incorpóreo,... Pero en todas sus formas será lo más parecido a un viejo senil con duplicidad de personalidad y un peculiar sentido del humor, algo parecido al gato de “*Alicia en el País de las Maravillas*”; nada más lejos de la realidad, es un potente espíritu que no debería tener problemas en enseñar modales a una manada de mocosos cachorros.

La idea es que les sirva de guía, en la medida de sus posibilidades, de lo que es la Umbra y sus peligros... Antes o después debería hacerles ver que la única forma de llegar al lugar que quieren (al menos en el tiempo que les queda) tiene que pasar por pactar con un espíritu que conozca bien las “trochas” o caminos que existen a través del mundo espiritual,..., ¿una *Lúnula* por ejemplo? Como buen samaritano les indicará la encrucijada de sendas lunares más próxima donde podrán encontrar a una *Lúnula*.

### **LAS LÚNULAS:**

Si siguen (y han logrado entender, lo que no es fácil) las indicaciones del *Abuelo Roble*, deberían ser capaces de llegar a la encrucijada más cercana localizada en un claro de un espeso y oscuro bosque, donde descansan los restos de un viejo y antiguo árbol quemado (posiblemente un rayo), y entre cuyas ramas juega un grupo de *Lúnulas*.

Las *Lúnulas* parecen pequeñas manchas de luz blanca que saltan, corren, vuelan y zumban por entre las ramas de los árboles, en un continuo jugar. Vistas de cerca se asemejan mucho a lo que hoy en día llamaríamos un “hada”, con alitas de mariposa y todo..., pero ahí termina el parecido. Caprichosas, tan dadas al baile y a la fiesta como al llanto y al enfado, prefieren holgazanear todo el día y gastar sus energías en continuos juegos, aunque si se las molesta, como enjambre son un enemigo a temer. Por cierto, nunca, nunca, nunca, dejan de parlotear.

La idea es que cuando el primer Pj. se les acerque, las *Lúnulas* se enfaden y se les enfrenten (al fin y al cabo han interrumpido sus juegos); y para no machacarlos vilmente les exijan un tributo. Ahora sería el momento en el que los Pjs. deberían plantear sus necesidades (recordemos que el reloj marcha). Las “simpáticas” *Lúnulas* accederán a su petición previo pago de **un punto de gnosis permanente** de uno de los Pjs. o en su defecto **20 puntos de gnosis temporales**, que se puede pagar entre todos los miembros de la manada (tratar con espíritus es cosa seria).

- Si uno de los Pjs. se sacrifica por el resto, además de su recompensa en renombre, terminará por desarrollar una afinidad con la *Lúnula* que les hace de guía, convirtiéndose ésta en una especie de “espíritu-guía” del Pj., es decir, un aliado espiritual a quien podrá acudir siempre que se vea en un apuro (la *Lúnula* terminará por enseñarle el don de *Silbido Agudo*, a grosso modo, una forma cómoda de llamar a un espíritu aliado).
- Si deciden afrontar el sacrificio entre todos, no habrá recompensa para nadie.
- Si se enfrentan abiertamente a las *Lúnulas*,... Dios se apiade de sus almas.
- Si por casualidad se les ocurre raptar una de las *Lúnulas* u otra idea por el estilo igual de feliz, aunque viable, supondrá que con un poco de tiempo se correrá la voz, y no podrán viajar seguros por las sendas, puentes lunares u otras construcciones o feudos de este tipo de espíritus (amén de no hacer buenas migas con *Selene*, lo que no es recomendable para un garou).
- La última decisión es hacer las cosas a las bravas, es decir, encontrar el reino totémico sólo (poco sabio la verdad...).

## EL REINO TOTÉMICO:

*Nota del autor.- para la manada original utilicé a “Uktena” como tótem, por lo que el reino descrito es aplicable para un espíritu similar, ya sea en imagen o en concepto. De todos modos yo recomendaría que cada manada crease su propio tótem personal, ya que diferencia mejor la manada del resto, y permite, a su vez, dar un mayor trasfondo a una manada inicial que suele tener una historia bastante limitada.*

Tras un lindo paseo por esos mundos de Dios, la “azafata” espiritual terminará por llevar a los Pjs. a lo que parece una cantera (altas parecen graníticas que forman un semicírculo casi perfecto, y que se cortan verticalmente alcanzando una altura no inferior a 30 m en ninguno de sus puntos: perfecto para una emboscada, lo que a algún avisado jugador debería darle malas vibraciones,... Aunque sin fundamento). No se escucha ni un murmullo, ni el leve rumor del viento. Sinceramente desagradable.

Nuestro guía les indicará a la manada (o intentará hacerse entender en su defecto) la dirección a una oquedad medio cubierta por una roca donde, pintado con tiza en la pared, hay algunas inscripciones y dibujos indescifrables (pero que deberían dejar intrigados a los Pjs. curiosos, al encontrar un enigma sin solución: ojo a defectos tribales, defectos individuales, etc.). En realidad es la entrada buscada, la roca es la celosía que hay que sobrepasar para acceder al reino (**gnosis nivel 6**). Como es lógico, una vez llevado a cabo lo pactado, la *Lúnula* se marcha con viento fresco, sin remordimientos y con algo de prisa (por descontado, **no** tiene ninguna intención de entrar, si no es obligada claro, aunque de todos modos aquí donde van los Pjs. no sería de utilidad).

La oquedad da paso a un túnel, y éste a una pequeña gruta que poco a poco se va ensanchando hasta alcanzar dimensiones colosales. Una vez que la estancia alcanza un tamaño lo suficientemente grande para albergar en su interior una casa de dos plantas, empezarán a verse pequeños focos de luz (antorchas) de tanto en tanto. La cueva es un sin fin de pruebas de todo tipo que van a tener que pasar los jugadores, para poder proseguir. Algunas ideas pueden ser:

- Un enfrentamiento uno a uno con un todo poderoso cambiante (¿un bastet por ejemplo?). GLORIA.
- Un poderoso y anciano garou que reta a uno de los Pjs. a descubrir un enigma o acertijo para dejarlos pasar. SABIDURÍA.
- Una manada de hambrientos *Garras Rojas* que exigen que un miembro de la manada se les una **indefinidamente** para que los demás puedan proseguir con su búsqueda. HONOR.
- Un encuentro con un espectro que guarda la siguiente puerta y que le exige al grupo el sacrificio de uno de los miembros de la manada. SACRIFICIO.
- Una visión que le permite ver a uno de los Pjs. ver como son los garous quienes están destruyendo en realidad a su amada Gaia. FE.

Lo importante, es que las pruebas deben de ser **individuales**, que parezca que cada una de ellas sólo las puede llevar a buen término uno de los Pjs. (o al menos que ellos lo crean. Un método eficaz puede ser que todas las pruebas sean en realidad espejismos en los que la manada se ve desmoralizada a excepción del Pj. Al que se prueba). Al final de las mismas, el resultado debe de ser siempre el mismo: “**el Pj. debe perder el Lobo**”.

Tras penalidades y humillaciones, al final se hace la luz, y llegan a las puertas del reino totémico.

El paisaje que van divisando se asemeja bastante al de una selva pantanosa. Agua enfangada, una enorme variedad de insectos molestos y una humedad sofocante hacen casi imposible el avanzar. Tras varias horas de disfrutar la sensación de estar perdidos, terminarán por divisar lo que parecen unas ruinas mayas o quizás aztecas (¿algún especialista?), que la selva ha terminado por devorar.

A los pies de la escalinata de la pirámide central les espera Uktena.

Tras curar heridas varias, y después de un poco de cháchara insustancial y metafísica, terminará por preguntarles como les ha ido. Es de esperar que alguien le pida que le devuelvan su “lobo”, y será aquí cuando ponga cara de póquer y les diga que no es posible, a menos que... lleven a cabo una acción tal que les permita recuperar su rabia: en eso si que les puede ayudar.

### BAJO LA LUZ DE GAS

Básicamente, lo que Uktena les ofrece para recuperar el Lobo es llevar a cabo una prueba de Fuerza de Voluntad consistente en ir a uno de los numerosos reinos espirituales existentes y recuperar un objeto de especial relevancia.

En concreto llevará a los Pjs. a una sala dentro de la pirámide donde se les abrirán tres (por decir un número) puertas o posibles caminos. En cualquier caso, terminarán en un mundo o plano alternativo equivalente a la época victoriana (Inglaterra a finales del XIX) pero con una pequeña peculiaridad: supongamos que realmente Drácula existió y que su enfrentamiento con Van Helsing y sus compañeros se llevó a cabo. Pero que hubiera pasado si en el último instante los “buenos” perdieran y el infame vampiro sobrevive para dispersar su plaga por el mundo...

*<<... Tres años hace hoy que el príncipe de Valaquia desposó a la reina. Tres años en los que ha extendido su semilla por Inglaterra y el Imperio, y por ende, el mundo. Años tristes para nosotros los cálidos. Los menos han mantenido su sitio en la sociedad, los más se han visto reprimidos, encerrados en el Abismo del Diablo o reducidos a mero ganado. Pero no han faltado oportunistas que aprovechen el momento. Los convertidos se cuentan ya por miles...*

*Lo único en claro que hemos sacado en los años de tiranía del Vampiro, es como no hay que combatirlos. Más fuertes que un humano normal, los mitos no nos han ayudado en nuestra lucha por sobrevivir: los ajos y las cruces no tienen efecto sobre las sanguijuelas (excepto alguna que otra, y más por cuestiones psicológicas de cada sujeto que otra cosa); son capaces de regenerar casi cualquier daño que no sea el infringido por la plata, si bien la estaca en el corazón sí que resulta efectiva; el sol les hace daño, aunque los más poderosos, los Antiguos, son capaces de resistir...*

*... He encontrado algo que quizás nos dé esperanzas y por fin mi búsqueda puede llegar a su fin. Se de un ritual que, llevado a cabo bajo los influjos de la Luna Llena es capaz de despertar “el terror de las sanguijuelas”... Debo de llegar a él y ponerlo a salvo, ¿pero cómo?*

*Diario del doctor Steward (guardado en fonógrafo)>>.*

En resumen, se trata de investigar y descubrir un antiguo código latino donde se detalla el “famoso ritual”, reunir los ingredientes necesarios y llevar a cabo el rito. El resultado: traer de nuevo la semilla del “Lobo a la Tierra” para que combata el mal, es decir, volverse garou.

Para recuperar la esencia lupina del garou tendrán que reunir:

- *El Código*: antiguamente se encontraba en la Biblioteca Metropolitana de Londres, y después de que el doctor Steward lo robase, se encuentra en el despacho de éste).
- Un lobo sano para el sacrificio: dos sitios posibles, el Zoo (aunque estos animales campan por Bakinhham Palace junto con cualquier otro animal que parezca peligroso o exótico) y en las estancias de la *guardia Cárpata* (guardia personal de Vlad Tepes, el Empalador, ubicada en un adjunto a la residencia real. Por supuesto, todos vampiros). La campiña inglesa y sus bosques **no** son viables, ya que han sido exterminados.
- Morralla varia que de color al ritual.

Ahora bien, para hacer esta parte más interesante podemos suponer que el grupo se cree una célula anarquista que quiere derrocar a la monarquía, y por tanto está siendo perseguida.

Una vez llevado a cabo con éxito (y tras patear algunos culos), los Pjs. despertarán de un “no tan lindo sueño” en los brazos del espíritu totémico.

Tras esta pequeña peripecia, no resta más que regresar (por cierto, ¿cuál decías que es el camino?).

**Notas.-** Para una mejor ambientación recomiendo la lectura de “*Drácula*, de Bram Stoker” y “*El año de Drácula*, de Kim Newman”.

- La idea de la aventura es infligir sobre los Pjs. la sensación de apremio que significa el rito, sólo hay tres días y si no lo cumplen en ese período pueden no ser reconocidos como manada (o puede que tras tres días lo den por perdidos y con su posterior llegada los acojan con algunos honores, al fin y al cabo se les suponía muertos).
- Para los amantes de la sangre y el combate: si por la razón que sea la aventura resulta sosa o corta, hay que recordar que siempre queda volver...