

Cuando la luna se esconde

000T .XΛ0ΠΙΔV0M00TΛKΜ3ΠY

M Ó D U L O

“Cuando la Luna se Esconde” es un módulo para *Hombre Lobo: El Apocalipsis* pensado para jugarse después del Rito de Iniciación con las siguientes premisas: Accolon es ahora mentor de la manada, han salvado a la Garou del zoo y Cuchillo-de-Fuego está vivo, pero odia a muerte a los pjs.

Escena Uno

Cuando la normalidad llega de nuevo al Central Park, una sombra que trae un mal presagio invade el clan del Prado. Madre Larissa sigue con su carro recogiendo latas en el parque mientras la manada se recupera de sus heridas del rito de iniciación y en su primera misión.

Todo cabe de esperar en este mundo manchado por el Wyrn y nunca uno puede estar tranquilo y sosegado, nunca la manda puede estar en paz y menos cuando algo raro está pasando en el clan. Los ancianos están reunidos todos menos el Ragabash, están en un ambiente hostil que se puede oler a mucha distancia. Madre Larissa llega hacia ustedes con cara de preocupación y pregunta algo que os parece muy raro.

«¿Habéis visto esta noche la luna?» (Está tapada por una nube negra que no se mueve y es raro porque hay viento).

«No, ¿verdad? Pues os diré algo. Cuando la luna se esconde encima de nosotros es que algo raro está pasando con el clan. Tened los ojos bien abiertos. Voy a averiguar que es lo que pasa e iré a la reunión de los ancianos que me esperan.»

Cuando llega Madre Larissa, llegan también Hoard Hoar «Barebak» (pág. 320) y pregunta a Madre que está pasando porque cuando mataron a toda su manada también estaba la luna escondida. Madre Larissa responde a todo el mundo que alguien del clan parece haber roto la letanía y hay que encontrarlo y matarlo pero no la manda sino los ancianos.

Nadie sabe quien es si está entre nosotros o ha escapado hay que averiguarlo cuando antes porque si no se manchará el nombre de nuestro clan.

Iremos a buscarlos. Mientras unos cuantos guardan el clan porque siguen buscando a los lobeznos de Accolon para matarlos, Cuchillo-de-Fuego sigue enfurecido y hasta que no tengáis una pelea limpia con él no parará.

Howard Hoar parece saber algo sobre lo que pasa (Inteligencia + Empatía, Dif. 9). Él es muy reservado y no parece importarle mucho lo que pueda pasar en el clan ya que su manada murió a manos del Wyrn. Después de la historia sino no dice lo que sabe o no ayuda puede que lo echen de la manada.

Los pjs tendrán que empezar a buscar a la persona que ha roto la letanía (romper el velo y tener un hijo con su misma raza) pero no saben nada, no saben a donde ir, a quien preguntar pero pueden empezar rastreando un olor raro que llega hasta una colina cerca del túmulo donde hay muchas Furias Negras que pueden estar ocultando al que ha roto la letanía pero allí no está (The great Hill) pero un araña de la tejedora irrumpe en la colina y se pone a matar a más de una Furia Negra (está en los pjs si le ayudan o no). Las Furias Negras no tragan a los de la camada de Fenris si hay alguno no dejarán que ayude y será peligroso llevarle la contraria. Los pjs siguen notando el ambiente bastante cargado y muy raro. Parece que la luna os ha dado la espalda, «verdad amigos».

De pronto alguien os toca la espalda y cuando te vuelves no ves a nadie y solo tiene un mensaje detrás de tu

Araña Tejedora

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 4, Gnosis 6, Poder 25

Hechizos: Inmovilizar, Solidificar realidad.

Hombre Lobo

espalda pegado con un pedazo de fixo, y la nota dice «El Ragabash del clan del Prado ha sido el que ha roto la letanía, se ha acostado con una Furia Negra de su misma raza y ha roto el velo y por eso deben morir todos los del clan del Prado para que la luna esté contenta con nosotros. No os resistáis, os mataremos»

Escena 2

Cuando salen de The Great Hill el olor de Millor «Ancorok» (Ragabash) les lleva hasta Herlem Meer, un lago donde hay una interesante isla. Pues bien, en la orilla se encuentran con Millos «Ankorok», el cual está hablando con otra persona, una mujer que no parece ser ningún garou y tampoco agente del Wyrn.

Si los pjs le preguntan algo les contestará en tono jocosos y sarcástico pero muy sincero. O por lo contrario si intentan ir al túmulo o se da cuenta Millor o no encuentra a nadie (solo a los ancianos y guardián del túmulo que no querrá ir) los ancianos le dirán que le diga un mensaje. Philodox: «Dile a Millor que tendría que haber estado aquí en la reunión y dile que es muy importante que venga cuanto antes.»

El encuentro con Millor

Cuando los pjs regresan al lago mandado por el anciano Philodox, Millor los acoge bien y les preguntan que está pasando.

«¿Quién está llamando mi atención?»

«¿Por qué no me han llamado para la reunión de los ancianos?»

«Yo no encuentro a la luna tampoco pero no pienso que pueda pasar algo malo»

Si los pjs hablan delante de la mujer se les quitará puntos de renombre a la manada más los que hablen de ello.

Al llegar Millor al clan os ancianos le esperan y se ponen hablar con él y se lo explican todo.

Mejor que los pjs no digan nada de o que le han escrito en la espalda.

Escena 3

Cuando los pjs salen del clan se encuentran fuera del Central Park a dos personas en un escampado. Una de ellas es un Ahroun de rango 2. La otra es una mujer a punto de dar a luz.

Él está en forma de lupo y ella está en homínido.

Cuando los personajes se acercan para ver quien es no lo conocen pero él le pide una cosa:

«Por favor, ayudadme, mi mujer está a punto de dar a luz y me están persiguiendo 5 Danzantes de la Espiral. Por favor, os lo ruego. Yo mientras atenderé a mi mujer en el parto. Ellos quieren que no nazcan más lobeznos y así ayudareis a que nuestra sociedad crezca. Ya han matado a más pequeños del clan del Crepúsculo Verde (Washington). Yo y mi mujer somos de los pocos que quedamos. No creo que mi mujer pueda aguantar más» Shasky y Melinda.

Si los pjs no le ayudan perderán mucho renombre pero si les ayudan lo ganarán. Cuando los pjs encuentran a los Danzantes con una lanza en la cual está clavada una persona mayor que a los pjs le suenan mucho su cara. Se trata de La-que-Duerme, la que salvaron en el zoo de Toronto, ya n a d a p u e d e

Danzantes de la Espiral Negra

Hay 5 y todos de rango 2.

• **Atributos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3.

• **Habilidades:** Alerta 2, Armas CC 2, Armas de Fuego 3, Ciencias 3, Enigmas 4, F. de Vol. 5, Gnosis 5, I. Primario 3, Informática 1, Intimidación 3, Liderazgo 3, Rabia 8, Ocultismo 4, Pelea 4, Rituales 2.

• **Dones:** Defecto fatal, Sentido de la presa, Sentir al Wyrm, Orejas de Murciélago.

hacerle cambiar de opinión tendrán que luchar contra ellos.

Escena 4: el encuentro

Cuando terminan con los Danzantes (si alguno queda vivo) termina el parto de Melinda. Un niño lobezno preciosos no es ningún metis (o sea, que no es ella la que ha roto la letanía). Al niño le ponen el nombre de Steve «Nacido-Sano», por la lucha

que tuvieron la manada con los danzantes y les dice Sharky que si le permiten entrar en el clan que el suyo está totalmente destruido. Después de andar hasta el túmulo Madre Larissa le dice que vayan corriendo a Zan Chu donde le espera para contarle que ha pasado con Azaera, pero siguen diciéndoles que la nube está arriba y que todavía no han encontrado al que ha roto la letanía y que se den prisa para seguir buscando al que lo ha roto.

Para ir ha Zan Chu tendrán que pasar por el teatro de la Corte y allí hay muchos Wendigo que desprecian a la Camada de Fenris y a los Señores de la Sombra y si hay alguno será difícil pasar, pero si le dicen que su mentor es Accolon y que vienen del clan del Prado le dejarán pasar (con mala cara).

Cuando llegan a Zan Shu Accolon les espera en la puerta para comunicarle una buena y otra mala noticia.

«Hola, cachorros, estoy esperando para daros una buena y una mala noticia. ¿Cuál quiere que os diga primero?»

«La buena noticia es que he podido limpiar a Azaera de su maldición y ahora es una de las nuestras y estará aquí en el clan para ayudarnos y para quejarse como componente de nuestro clan». Si



quieren que cuente la historia lo hará pero solo si se lo piden).

«La mala noticia es que me tengo para el Tíbet donde me inicié con Garou, tengo que ir al consejo para que me suban de rango los ancianos y como soy un Contemplaestrellas mi subida de rango durará mucho tiempo y tengo que partir pero dejaré aquí a Azaera para que os ayude no va a ser como yo pero si tenéis problemas ella os ayudará y también voy a hablar con algún espíritu totémico para ponerlo como tótem de manda. Hasta que yo no venga no intentéis de coger ningún tótem, yo os lo prohíbo derminantemente. De mientras podéis dormir y vivir en mi casa y así la cuidáis. Bueno tengo que partir, adiós. ¡Ah! E iros con Azaera para que el clan que os están esperando.

Escena 5

Cuando los personajes se acercan con Azaera hacia el clan dos caballos y dos leones del Wyrn se han escapado del zoo y vienen directamente hacia ellos, pero Azaera le dice que se vayan al clan que ella se las arregla sola (los personajes aceptarán de lo contrario se molestará). Cuando llegan al clan Madre Larissa está muy mosqueada porque han tardado mucho. Mientras Larissa echa la bulla a los pjs llega el guardián del túmulo Spotlight «Zoo» y le preguntar Madre Larissa.

«¿Spotlight que haces aquí? ¿Por qué no estás en el portal de la umbra guardando el túmulo?»

Andrea «Silenciosa»

- **Raza:** Homínido
 - **Auspicio:** Philodox
 - **Tribu:** Fianna
 - **Atributos:** Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 3, Percepción 1, Inteligencia 5, Astucia 3.
 - **Habilidades:** Alerta 4, Armas C.C. 2, Esquivar 2, I. Primario 3, Investigación 2, Pelea 4, Rituales 2, Sigilo 4.
 - **Trasfondo:** Aliados 2
 - **Rango** 1
 - **Dones:** Ojo Nublado, Resistir Toxina
 - **Ritos:** -
- 1'65 muy guapa y con cara de «buena persona», morena, ojos azules, en crinos como Fianna.

«Pero, Madre Larissa, si me has llamado tu para que venga urgentemente para decirme que dejara pasar a la otra manada»

«De qué otra manada me hablas?»

«De la segunda que vino»

«Pero si ellos estaban buscando... Chaval, te han tomado el pelo ¿quienes eran?»

«Eran Miguel «El-que-escupe», Andrea «Silenciosa», Nosfatu «Camadeo» y Membra «Esparcida»»

«Ellos son los que han roto la letanía. Ve a buscarlos corriendo y los quiero vivos para que Celeste nos dé otra vez su bendición»

«De acuerdo»

Cuando se dirigen hacia la umbra de Wollman Ring todo el mundo está dormido y se escucha un gran aullido que parece venir de dentro de la Umbra (Inteligencia + Impulso Primario dif. 7). Si alguno saca más de dos éxitos sabrán que lo están desafiando dentro de la umbra, sino dices que es normal escuchar aullidos por las noches.

Ya dentro de la Umbra están esperando unas 4 personas para luchar pero eso no es todo. Si logran derrotarles habrá alguien más esperando que se vayan. (Y porque hay 2 espíritus escondidos para luchar)

Los pjs tienen que llevar a estos 4 pnjs al lugar donde le han dicho para ser sacrificados pero algo sigue yendo muy mal en el clan. Si lo necesita Azaera también estará en la Umbra pero si no aparece para pelear luego la encontrarán y ellos les dirán que persiguió a las perdiciones para matarlas y ya ha hecho su trabajo.

Cuando llegan al clan Madre Larissa los felicita y les dice que descansan que ella y Azaera estarán sacrificando a la gente

«Podéis iros a descansar y desde hoy empezareis a cuidar la casa de Accolon»

Escena 6

Antes de llegar a casa de Accolon en el parque al lado de la casa se encuentran a 18 lobeznos muertos y a uno agonizando que solo le da tiempo a decir «Tened cuidado y esconderos». Si llegan al clan para avisar a Madre Larissa no estará y si suben a la casa no pasará nada pero encontrarán la puerta abierta. No habrá nadie pero habrá una nota escrita en la pa-

Miguel «El-que-Escupe»

- **Raza:** Homínido
 - **Auspicio:** Philodox
 - **Tribu:** Garras rojas
 - **Atributos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 5, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2.
 - **Habilidades:** Alerta 3, Armas C.C. 3, Atletismo 1, Conducir 1, Esquivar 4, I. Primario 3, Investigación 2, Pelea 3, Rituales 1, Sigilo 3.
 - **Trasfondo:** Aliados 5
 - **Rango** 2
 - **Dones:** Llamada del Deber (n 2), Persuasión (n1), Sentido de la Presa.
 - **Ritos:** -
- 1'80 en homínido, en forma de Crinos como Garras Rojas pero con una franja amarilla horizontal en el estómago (significa que está siendo poseído)

Nosfatu «Camadeo»

Igual que Miguel
1'80 pero menos aparente que Miguel, pelo rubio con mechones verdes y ojos azules y lleva una espada normal.

Membra «Esparcida»

Igual que Andrea
1'70 pelo moreno y está embarazada de 6 meses con lo cual no podría luchar para no perder a su «hijo» (metis).

Kalus

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 3, Gnosis 7, Poder 20.
Hechizos: Corrupción.

red con sangre de los lobeznos asesinados. La nota dice:

«Si no estáis mañana a las 12:00 en las afueras de N. York mataremos a más gente del clan y tendremos que soltar el fetiche maligno de Sacra»

Sacra fue un Garou Ahroun que luchó al lado de los Aulladores Blancos (ahora Danzantes de la Espiral

Los Garou

Dos Garous normales de rango 1

Negra). Cuando lo mataron el Wyrn se aprovechó y lo infectó con una toxina dentro de un fetiche llamado «La Tumba de Sacra». Esto no lo saben los lobeznos pero Madre Larissa sí.

Los pjs al no encontrar a Madre Larissa para comunicarle lo sucedido lo mejor es que regresen a casa de Accolon para descansar y si no lo hacen tendrán un +2 a dificultad a todas las tiradas.

Escena 7

Cuando la manada intentan llegar hacia las afueras de N. York para encontrarse con el que ha escrito la nota se dan cuenta que la nube todavía no ha desaparecido, y es una cosa rara porque se supone que Madre Larissa y Azaera (que por cierto se han hecho muy amigas) han sacrificado a los que han roto la letanía. Los pjs tirarán Inteligencia + Ocultismo contra 7. Si sacan dos o más éxitos sabrán que no solo está la nube porque han roto la letanía sino porque algo más grande está ocurriendo. Peligroso para todos los Garou del clan.

Cuando llegan hacia el sitio les están esperando dos Garou que no son del Wyrn para llevarlos hacia el «jefe».

El «jefe» es una persona horripilante en forma crinos y se quiere apoderar del clan del Prado. Se llama Cañar «El-que-Sufre-Poco».

Es una persona que siempre lo ha querido todo, de pequeño no tuvo problemas para conseguir todo lo que quería y ahora su intención es conseguir todo el reino de la tierra y aliarse con el Wyrn.

«Ja,ja,ja. Sabría que vendríais. Vuestra lealtad me conmueve mucho. Lo que no sabéis es que vais a morir y con Sacra me haré dueño del clan y luego de todo el mundo. Vais a sufrir mucho. Yo con mis esbirros podré con todos ustedes.

Os daré una opción. Si queréis me dais a alguno de ustedes en sacrificio para liberar a Sacra y los demás os unís a mí. ¿Qué decís?»

Si aceptan matarán a todos los de la manada sin tregua alguna.

Si no aceptan tendrán una lucha sangrienta.

Si los personajes lo están pasando mal y están a punto de morir puede venir a ayudar a Azaera o Bill según el narrador.

Uno de los pñj escapará para poder avisar a otra gente. Si los persiguen no podrán encontrarlo porque usará el don de Escondarse entre los Árboles.

Si Cañar está a punto de morir (si los pjs acaban con él) los personajes se darán cuenta que la Tumba de Sacra no está con él, si le preguntan ante de morir no les dirá nada pero si registran encontrarán una dirección y un llavero con dos llaves. Una parece de la casa y otra de un buzón en la cual estará la Tumba de Sacra... o no. La casa está en... Chicago.

Si se lo decís a Madre Larissa os dejará marchar pero si no tendrán problemas al regresar.

Pueden elegir el transporte en el que moverse. Ya

Cañar «El-que-Sufre-Poco»

- **Raza:** Homínido
 - **Auspicio:** Ahroun
 - **Tribu:** Señores de la Sombra
 - **Atributos:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 3, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.
 - **Habilidades:** Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 4, Esquivar 3, Empatía 2, I Primario 5, Pelea 3, Armas C.C. 3, Armas de fuego 3, Etiqueta 4, Liderazgo 4, Sigilo 3, Supervivencia 3, T con animales 4, Enigmas 3, Ocultismo 4, Rituales 5.
 - **Trasfondo:** Ritos 3, Fetiche 5, Recursos 5.
 - **Rango 4**
 - **Dones:** Mandíbula Crispada, Garras de Plata, Sentir Plata, Mirada Paralizantes.
 - **Ritos:** Rito satírico
 - **Fetiche:** La Tumba de Sacra. Nivel 5, Gnosis 9
- La Tumba de Sacra es un poderoso fetiche que está encerrado el espíritu y cuando sale es capaz de matar a la vez a 5 Danzantes de la Espiral Negra, a 2 Perdiciones, y a 5 Garou de Rango 4. Solo muere cuando no tenga poder y no lo alimentar con sangre de Garou de rango 4.
- Se activa gastando un punto de Gnosis y está a la orden de su amo. Gnosis 6, F de Voluntad 6, Rabia 8
- Niveles de Salud:** OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -3, -5, Incapacitado.

sea en su coche, en tren, en avión, o lo que se le ocurra.

Posibles finales

- 1) Llegan al clan sin ningún rasguño y con el fetiche para dárselo a Madre Larissa.
- 2) Encontrarse con vampiros «Rito de iniciación»
- 3) Encontrarse con Cuchillo-de-Fuego
- 4) El despertar de Sacra
- 5) Esbirros del Wyrn
- 6) En la Umbra
- 7) Encontrarse con amigos de Cañar

por José Carlos «Lapa»

