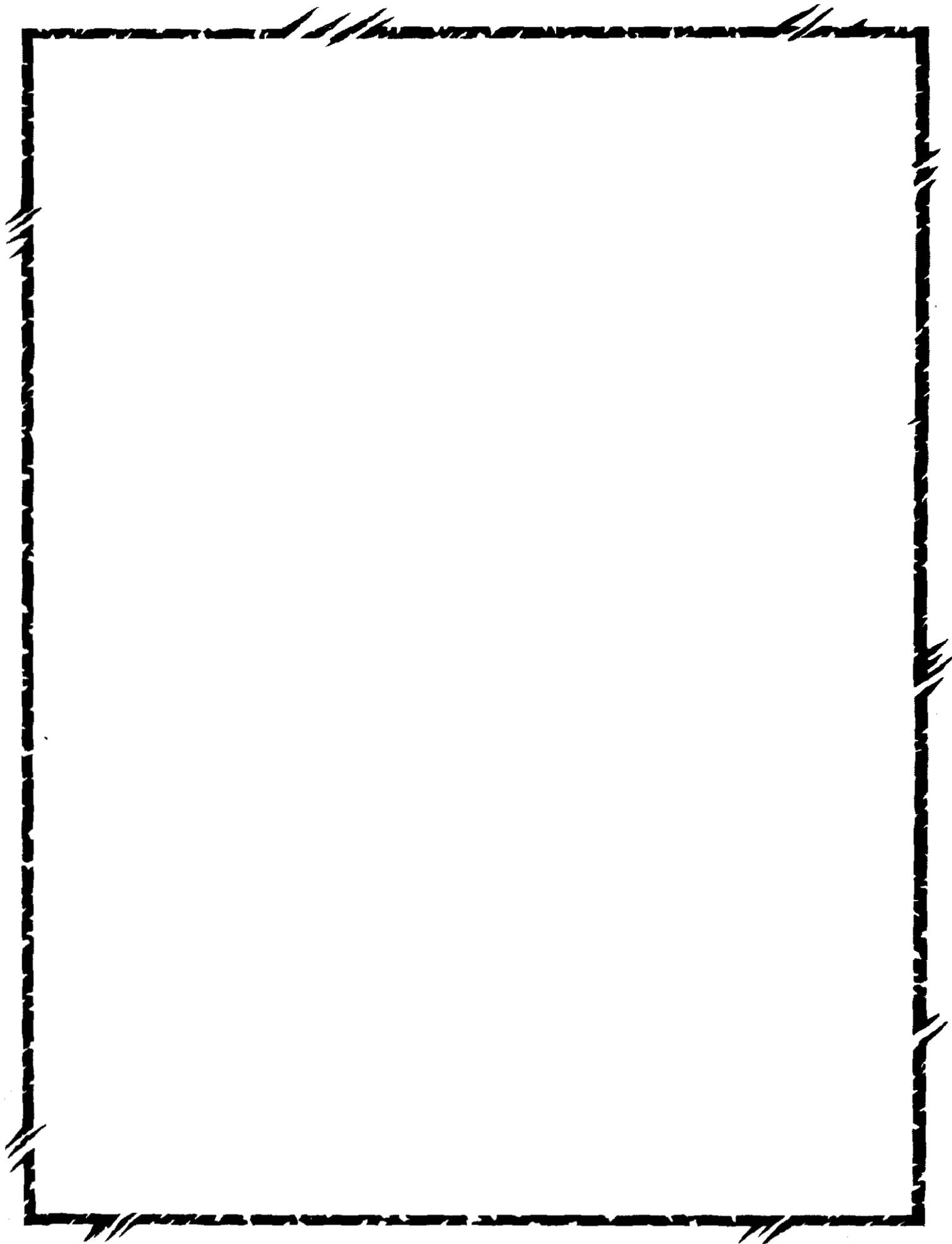




# HOMBRE LOBO EL APOCALIPSIS

## SERPIENTES EN MADRID

*Por David Baños Expósito*





# LEYENDAS DE LOS GAROU

"Neidar se encontraba sentado contra un árbol. Mirando al cielo, pudo comprobar como una nube viajera empezaba a cubrir la luna llena que iluminaba el claro del túmulo en el cual había decidido descansar. Esta noche tenía que ayudar al Protector del Clan del Sitio Real en las tareas de vigilancia.

Era conocido por ser un fiero Modi de la Camada de Fenris, uno de los pocos que vivían lejos del Clan de La Montaña Escarlata, situado en el pirineo aragonés. Su marca personal era un martillo fabricado por el mismo, de un metro y medio de longitud, en el que su cabeza se asemejaba a la de un lobo.

Apoyándose en el martillo, se levantó lentamente. Echando un vistazo a su alrededor, pudo comprobar como algunos conejos estaban todavía despiertos en el bosque cercano a Aranjuez. Tras transformarse en lupus, decidió dejarse llevar por su hambre y saciarla. En pocos segundos, dió caza a uno y empezó a comerlo, dando las gracias al animal y a Gaia porque el sacrificio del animal le daría fuerzas para continuar protegién-

dola. Una vez hubo terminado el aperitivo, como él llamaba a los conejos, decidió continuar con la patrulla del boun del túmulo.

Un extraño ruido sonó a la espalda de Neidar. Girandose rápidamente, pudo ver como un hombre con una escopeta le apuntaba y se encontraba dispuesto para disparar. Inmediatamente, adoptó la forma guerrera de los Garou. Una imponente mole de 3,5 metros aulló a la luna antes de lanzarse contra la perdición...."

—Perdona, pero antes no has descrito que era una perdición, solo un hombre con escopeta —dijo el nuevo lobato del clan.

Kebekhsenuéf, Galliard de los Caminantes Silenciosos, le miró y dijo: —Detalles, eso no es lo importante de la historia

—Pero, Kebekhsenuéf-rhya, sí que lo es—, aventuró a contestar el lobato.

—Mira, joven Garou, quién está contando la historia, ¿tú o yo?—, dijo Kebekhsenuéf con una mirada congelante.

Todos los Garou se quedaron mirando al joven lobato. Pocos se habían aventurado a

interrumpir al Adren Kebekhsenuéf mientras contaba una de sus historias. A los Caminantes Silenciosos les gustaba escenificar sus relatos, y él no era una excepción. Tras dejar en el suelo el martillo de su compañero Neidar, revirtió a forma humana y se sentó.

—Muy bien—, dijo mirando al lobato. —¿Se puede saber quién eres?.

—Mi nombre es Tomás Moro, lobato de los Moradores del Cristal.

Durante unos segundos, Kebekhsenuéf se quedó mirándole fijamente, tras lo cual dijo: —Muy bien, me has interrumpido. Ahora ya no terminaré de contar mi historia, pero te aseguro que era una muy buena.

Neidar se puso en pie, y mientras se dirigía al muchacho, recogió su martillo.

—Maldito lobato enano. Alguien te debería enseñar a no interrumpir a alguien mayor que tú.

Luther, un Hijo de Gaia que usualmente vestía ropa vaquera y una cazadora con flecos, se puso entre medias del lobato y Neidar.

—Tranquilo, compañero—, dijo en un tono

calmado.—Los jóvenes a veces se equivocan, y hay que mostrarles lo que han hecho mal.

—¡Claro que se le va a mostrar lo que ha hecho mal!—, gritó Neidar. —¡Mi martillo se lo va a mostrar!.

—Tranquilo, Neidar—, dijo Luther. —Recuerda lo que ocurrió la última vez que te enfureciste tanto que perdiste el control ante un joven.

Tras un momento de duda, Neidar volvió a su sitio en la primera fila. —Sí, me acuerdo perfectamente. Fue cuando estuvimos persiguiendo a aquella maldita sanguijuela, esa que adoraba a no sé qué Dios egipcio.

Kebekhsenuéf se levantó inmediatamente. —Déjame que cuente esa historia, Neidar—, echó una mirada a los Garou reunidos, tomó una gran bocanada de aire, y comenzó a hablar. —Un día de verano, hace unos pocos años, nos encontramos los miembros de la manada de "Los merodeadores de Ícaro" reunidos en este túmulo, intentando resguardarnos de los abrasadores rayos de Helios. Pues bien, he aquí que Beatriz Dos-Lenguas se nos acercó y....



# La Historia

Esta es una Historia de Hombre Lobo: El Apocalipsis, pensada para cualquier tipo de manada, desde una que haya pasado hace poco su Rito de Iniciación, hasta una que esté llena de Athro. En los encuentros de combate, se suelen dar una paura general sobre qué tipo de criaturas y el nivel de dificultad que debería tener, y se dejará libremente al Narrador elegir la cantidad de los mismos, según el nivel de los jugadores.

Es necesario, como se explicará a continuación, que la noche en la que discurre la acentura, sea una de luna nueva. Además, se supone que se desarrolla en 1994, cuando el Monçada todavía vivía y el Sabbat dominaba la ciudad. Pero eso realmente no importa, pues puede ser acoplada sin mayores problemas a un Madrid de la Camarilla.

## *La historia hasta ahora*

Esta historia se supone que es antes de la muerte de Monçada, pero para el desarrollo de la historia no es importante.

Durante siglos, Madrid ha sido una ciudad del Sabbat. El Arzobispo Monçada dirige la ciudad desde su seguro refugio lleno de trampas. Pero no puede tenerlo todo controlado.

Hace varios años, un vampiro del Clan Setita, de nombre Enriq Ducrué, llegó a la ciudad buscando hacerse con el control del tráfico de drogas y protitución de Madrid, y contruir un templo a Set en algún lugar de la misma.

En 1993, el templo quedó completamente constuido. Desde su nueva base de poder, Enriq decidió entonces empezar con la siguiente parte de su plan: el control de los bajos fondos. Empezó a dominar a varios traficantes de drogas para su propósito, pero siempre teniendo cuidado de no llamar la atención del Sabbat.

Pero ahora ha llamado la atención de los Moradores del Cristal. Estos están investigando quién es el que ha estado trayendo

cantidades enormes de drogas y armas a la ciudad. Don Diego Sánchez, Padrino de Madrid, ordenó una investigación profunda sobre el tema. Pero la manada que se envió a investigar fué atacada por un poderoso siervo del Wyrn y sus lacayos, sufriendo dos bajas.

Las verdaderas motivaciones de Don Diego son muy diferentes a las de eliminar la droga de las calles de Madrid. Don Diego tiene una importante cantidad de droga que quiere poner en circulación, pero la repentina aparición de Enriq Ducrué en este campo, ha hecho imposible que lo haga. Por eso, quiere ver fuera del juego al que le está haciendo frente en el negocio de las drogas. Ahora busca a alguna otra manada que se encargue de encontrar y eliminar a la competencia.

Amparo Canedo, Protector del Clan del Despertar Digital y cabeza de la Casa de la Justicia de Madrid, está buscando una nueva manada que se haga cargo de la situación.

Complicando un poco las cosas, Enriq a terminado de desarrollar un ritual que le permitirá extraer su corazón y guardarlo en un lugar seguro, y lo pondrá en marcha en cuanto pueda (Serpentis 5).

## *Escena Primera:*

### *La manada*

Don Luis de Aranjuez envía a un mensajero a los PJs. Quiere ver inmediatamente a la manada completa en el Clan, en la zona de reuniones. Es un viernes por la tarde (cosa que es muy importante para la partida), y posiblemente los personajes ya estaban haciendo planes para el fin de semana. Qué se le va a hacer, así es la vida de un Garou.

Cuando lleguen al centro del Túmulo, verán que les espera Don Luis y a Beatriz Dos-Lenguas, Chamán de la Luna.

—Nos hemos enterado que los Moradores del Cristal necesitan a una manada para una misión. Nos ha parecido apropiado que, como vosotros no estáis haciendo nada en estos momentos, vayais a hablar con ellos. Al parecer, la misión es arriesgada: dos Garou ya han muerto en el transcurso de la misma. Aunque Don Diego no nos ha proporcionado más información al respecto, un Roehuesos nos ha dicho que la misión es acerca de una gran cantidad de droga que ha estado entrando en la ciudad en las últimas semanas. La misión es justa, y os espera mucho renombre si conseguís llevarla a cabo, a parte de salvar muchas vidas de humanos inocentes. Bien, ahora mismo Beatriz abrirá un puente lunar hasta el Túmulo del Despertar Digital.»

Una vez dicho todo eso, Dos-Lenguas abre un puente lunar. El viaje a través suyo no dura más de un minuto. Nada más salir del mismo, pueden ver que han aparecido en una cámara de paredes de acero e iluminada por focos en el techo, en la cual se encuentra una sola persona. Se presenta como Mano-de-la-Tejedora, Guardián de la Puerta del Clan del Despertar Digital. Les dice que le sigan para ver al Protector del Clan, Amparo Cañedo.

Amparo les recibe en su despacho, el cual es muy amplio, adornado con estanterías de madera llenas de libros y trofeos. Un acuario de peces exóticos se encuentra detrás de ella.

—Me alegra que el Clan del Sitio Real haya decidido proporcionarnos ayuda. La verdad es que tenemos un grave problema entre manos. Hace un par de semanas detectamos que había crecido el tráfico de drogas y armas en la ciudad. Enviamos a una manada a investigarlo, pero fueron atacados por agentes del Wyrn, según dicen los supervivientes. Sí, supervivientes. Dos miembros de esa manada murieron en el ataque. Una desgracia.

—Ahora mismo, no disponemos de ninguna manada libre para seguir investigando el caso. Por eso enviamos mensajeros a los Clanes de los alrededores de la ciudad, para buscar ayuda. Don Diego, el Padrino de Madrid, está muy interesado en erradicar ese foco de droga; siempre se ha mantenido muy firme en su política anti-droga.

—Bien, ya que estais aquí, lo primero que podeis hacer es visitar a la manada que se ocupó de la anterior investigación en la sala de recreo. Ellos os dirán todo lo que saben.

En la sala hay tres Garou, miembros de la manada Hijos de la Electricidad: Salva-Pantallas (Theurge), Belinda Isla (Ahroun) y D.J. Logan (Galliard). Esto es lo que saben del asunto:

Empezaron la investigación en la Casa de Campo, donde algunos rumores apuntaban que un nuevo Capo de la droga había intimidado a varios chulos y camellos para que trabajasen para él. Cuando llegaron a la Casa de Campo, empezaron a buscar signos del Wyrn, pero no encontraron ninguno, a parte de lo normal debido al ambiente de prostitución y drogas. Al preguntar a varios chulos, consiguieron la dirección en la que seguir investigando, los bajos de Argüelles, y un nombre y descripción: Raúl Montero.

Tras buscar una hora en los locales de copas, se toparon casi por casualidad con el hombre que les habían descrito. Tras intentar acercarse a él, el hombre huyó a una de las calles cercanas. Pensando que no tenía escapatoria, la manada se dirigió tranquilamente hacia él, pero la sorpresa fue enorme cuando una furgoneta apareció a toda velocidad y de ella salieron lo que bien podrían haber sido diez soldados armados con fusiles, si no fuera por que vestían todos un traje negro y gafas de sol. Tras abrir fuego, la manada se vió obligada a retirarse; en aquellos momentos había demasiados testigos como para hacerles frente. Desafortunadamente, uno de los

miembros, Emilio Luz-Caótica, recibió un disparo fatal en la cabeza, muriendo al instante. Otro de los miembros, Belinda, entró en frenesí, y saltó al combate. Los otros tres restantes la apoyaron, y en el tiroteo murió otro de ellos, Julio Formateo-de-disco, al lanzarle una granada y tras haber recibido varios disparos.

## Escena Segunda:

### La búsqueda

#### La Casa de Campo

Los personajes pueden optar por empezar sus investigaciones en la Casa de Campo. Actualmente, el lugar está lleno de prostitutas, policía y traficantes de drogas. La mayoría de las zonas destinadas a la dispersión de la población de Madrid, está llena de suciedad, botellas vacías, y papeles.

Las prostitutas están repartidas por zonas según su procedencia. La zona que nos interesa en estos momentos es la que Enrique Ducrué tiene más o menos controlada, que es la de las mujeres de la Europa Oriental.

Los personajes pueden optar por sacar más información sobre el nuevo traficante de drogas y prostitutas, pero no sacarán demasiado en claro. Con una tirada de Inteligencia + Callejeo (dificultad 8) conseguirán que uno de los chulos diga el nombre de Raúl Montero y dónde se le puede encontrar habitualmente (si se sacan 3+ más éxitos, se obtiene la dirección del mismo). Durante este proceso de preguntas, aunque superen la tirada, tardarán desde 3 horas para un solo éxito, hasta 10 minutos para 5+ éxitos en sacar la información, en el cual pueden llamar la atención de los hombres de Ducrué. Si fracasan esta tirada, cuando los personajes salgan del parque, otra furgoneta como la que atacó a la manada Hijos de la Electricidad, con 10 guardias armados con rifles (ver las estadísticas en el Apéndice). Da rienda suelta a tu imaginación para fastidiar a los personajes todo lo que puedas. Si ves que 10 no sería un reto para tus jugadores, aumenta la cifra todo lo que sea necesario (metiéndolos en una segunda furgoneta), pues este encuentro no debería ser fácil. Si se falla la tirada de Callejeo, no sacarán nada en claro en esa noche, y tendrán que volver a intentarlo al día siguiente.

Opcional: Si obtienen 5 o más éxitos en la tirada de Callejeo, a parte de toda la información anterior, casualmente también obtendrán un rumor: se dice que en una casa abandonada de Legazpi se han instalado una especie de secta a Dios, o algo parecido, que también se dice que tienen algo que ver con las drogas. La investigación les llevaría pues, directamente a la escena cuarta.

Esto avanzará mucho los sucesos de esta aventura, pero eso te toca decidirlo a tí.

### Argüelles

Como zona de bares y discotecas, Argüelles también es una zona en la que cada fin de semana los jóvenes, habiéndose pasado con el alcohol y las drogas, terminan buscando pelea (aunque esto no es la tónica general, si que es verdad que no es una zona totalmente segura por la que salir de marcha), incluso sabiendo que tienen una comisaría al lado. La zona está hasta arriba de gente, y déjalo muy claro a los jugadores (los que sean de Madrid ya sabrán esto). También hay mucha gente por los alrededores bebiendo haciendo botellones y bebiendo minis.

Los personajes tienen la descripción de Raúl Montero, y saben que es un camello y un chulo de prostitutas. Haciendo una tirada de Inteligencia + Investigación (dificultad 7), Astucia + Callejeo (dificultad 7) o Percepción + Alerta (dificultad 9), los personajes encontrarán a Raúl haciendo un intercambio en uno de los locales de los bajos de Argüelles. Si se le acercan en grupo, Raúl inmediatamente huirá por la puerta trasera del local, teniendo dos éxitos de ventaja (posee Destreza 3 y Atletismo 1).

Si alguno de los miembros del grupo se acerca solo, entonces se pondrá a hablar con él, y le preguntará sobre la clase de mercancía que quiere.

Sea como sea, si le atrapan, podrán empezar con el interrogatorio. Actúa por él como un cobarde, balbuceando, y si le amenazan físicamente, se meará en los pantalones. Él no sabe nada acerca del hombre que ha introducido drogas, y es muy receptivo a la hora de sacarle información (tiene una Fuerza de Voluntad de 3). Sólo sabe que un hombre alto, con un traje negro y acompañado por otros cinco hombres trajeados, le hicieron una visita a su casa hace un mes. De nada le sirvió el estar acompañado de sus matones, pues los hombres de negro estaban mucho mejor preparados. Le obligaron a acompañarlos a un local de Legazpi (si se le pregunta, dará la dirección y el nombre: Nonamed), de ambiente árabe, en el que habló con el que parecía ser su jefe. Le dijo que si no aceptaba en trabajar para él, lo eliminarían de Madrid. Raúl, cómo no, aceptó, y le dejaron marchar.

## *Escena Tercera:*

### *Serpientes en tu puerta*

El paso lógico que darán a continuación los jugadores es ir al local de Legazpi. La fachada del establecimiento es de motivo árabe; el edificio en el que se encuentra tiene seis plantas. No se puede ver el interior. En la puerta, un portero les parará, les echará un vistazo de arriba abajo, y les dejará pasar a menos que vayan claramente mal vestidos o sean excesivamente jóvenes (o sea, menores de 18 años).

Una vez dentro, la luz se mantiene baja, y la atmósfera está bastante cargada y llena de humo. Hay bastante gente. La sala se compone de un escenario al fondo con un par de puertas a un lado, los servicios al otro lado, una barra a la derecha, y un montón de mesas por todo el local. Todas las mesas están ocupadas, sobre todo por moros, árabes y mujeres. En estos momentos no hay nadie actuando, y la música está alta, mezclándose distintos tipos mientras suena una canción tras otra.

Las dos puertas del fondo van a dar una a la cocina, y la otra al almacén. Las dos están vigiladas por dos ghouls setitas. Por el local también patrulla un tercer ghoul. A parte, existen cámaras de seguridad escondidas, que requerirán una tirada de Percepción + Seguridad (dificultad 8) o Inteligencia + Investigación (dificultad 8) si las buscan activamente; dependiendo de los éxitos, se darán cuenta de más o menos cámaras de seguridad (hay un total de cuatro en toda la sala). No son obvias a primera vista, y solo con una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 10) se podrían percatar de este hecho por casualidad.

No hay que decir que, si se usa el Don Sentir al Wyrn (dificultad 8) se percibirán ligeras emanaciones en todo el lugar.

### *La Umbrá*

Si los personajes optan por entrar en el local a través de la Umbrá, lo que se encontrarán es con unas cuantas perdiciones,

sobre todo psicomauquias que intentan corromper a los que frecuentan el local. El edificio es una maraña de telarañas conectadas, haciendo de paredes, suelo y techo. Sólo está representado las habitaciones básicas, es decir, la zona donde están los clientes, y una gran estancia que representa el resto del local. En las afueras también están de aquí para allá arañas tejedoras, elementales urbanos, y un sin fin de otros espíritus, pero que ignorarán a los jugadores si ellos hacen lo mismo con ellos. Las psicomauquias atacarán a los jugadores, y en general deberían también ser el número suficiente como para presentar una batalla de dificultad moderada (vamos, que ningún jugador muera).

### *Hablando*

Puede que los jugadores decidan hacerse pasar por camellos en busca de droga, o que simplemente pidan ver al dueño del local para hacer negocios, o cualquier otra cosa que sea civilizada. Si esto ocurre, los guardaespaldas ghouls les llevarán a la trastienda, en donde podrán hablar con el dueño del local, que se presentará como Enrico Mastranza. Es un hombre alto, moreno, de fuerte complejión, y calmado. Lo primero que quiere saber es como han oído hablar de él. Lo segundo, qué tipo de negocios quieren los jugadores. Y lo tercero, el dinero. Si los personajes son jóvenes, posiblemente no les haga demasiado caso a menos que muestren el dinero antes. Si no le gusta las respuestas de los jugadores, entonces ordenará que los guardas les acompañe a la salida.

### *Luchando*

En caso que recurran a la violencia los jugadores (cosa que es lo más probable, y más si entran en el local desde la Umbrá), dá rienda suelta a tu imaginación, e intenta hacer este encuentro todo lo difícil que puedas, y más. Sé que solo son humanos contra los que luchan los Garou, pero aún así, si no tienen cuidado (y como es muy normal en estos casos), sus formas Crinos, en caso que las adopten, serán grabadas y almacenadas por las cámaras del local. Los monitores están en el despacho de Enrico, dentro de un mueble de madera. En total, hay ocho cámaras en todo el local.

En caso de oír disparos, la gente que está tomando copas en el local se dirigirá en tromba a la salida. Si el combate es la zona principal, entonces hay muchas posibilidades que disparos perdidos den a la gente que frecuenta el sitio. Muchos otros de los asistentes al local, posiblemente saquen sus pistolas (no hay que entrar en lugares de las mafias) y disparen a los personajes, si se hace obvio que están atacando a los guardias del lugar.

### *Información*

Si los personajes, sea como sea, consiguen interrogar o sacarle la información hablando con Enrico, entonces les dirá que el no es el que maneja el tráfico de drogas sino que es su jefe Enriq Ducrué, y como efectos de la Dominación 4 del Setita, les dirá que se le puede encontrar en un almacén abandonado cercano a la estación de Atocha (les da la dirección exacta). Proporciona el nombre de Ducrué porque el Setita no consiguió manejar completamente la mente de Enrico (tenía que haber dicho un nombre distinto).

### *El Almacén*

El almacén está completamente abandonado, y es más que probable que los jugadores desconfíen de la información proporcionada. Todo el local está a oscuras. Tanto si lo visitan durante el día como si lo visitan por la noche, 8 francotiradores estarán situados dentro del edificio, y en las pasarelas superiores, listos para

disparar. Será necesario una tirada de Percepción + Alerta (dificultad Destreza + Sigilo de los guardias), para darse cuenta de la emboscada. El almacén por dentro consiste de varias zonas en las que hay grandes cajas almacenadas, todas ellas vacías, y una pasarela superior, a la que se puede acceder mediante un par de escaleras en cada lado del almacén.

Si se salen victoriosos de la pelea y cogen a alguien vivo para interrogarle, no conseguirán más información (debido, como no, a la Dominación y Presencia de Enriq). Es una lástima, pero los personajes han llegado a un punto muerto.

Si quieres meter un poco más de presión, haz que llegue la policía en medio del tiroteo (sí, ya sé que llegarían muy rápido, pero esto no es el mundo real).

## *Escena Cuarta:*

### *Moradores de la Oscuridad*

Cuando los jugadores estén un rato sin saber qué hacer, un mensajero del Clan del Despertar Digital les hará entrega de una nota escrita por el propio Don Diego. Sin decir nada más, desaparecerá. En la nota pone lo siguiente:

"Os hemos estado siguiendo la pista, y en vuestras averiguaciones hemos descubierto algo interesante. El dueño del local Nonamed, intentó ocultar otras propiedades. Lo más chocante es que adquirió un edificio en ruinas, que lo sigue estando, hace dos años. La dirección es Legazpi 34. Espero que os sea de ayuda. Fdo: Don Diego."

Como es lógico, y ante la falta de otras pistas, se dirigirán al edificio.

### *El edificio setita*

El edificio, aparentemente, se encuentra abandonado, con cristales rotos y las puertas llenas de escombros, siendo imposibles de abrir. Un acceso a un garaje subterráneo se encuentra relativamente despejado, de lo cual se darán cuenta si pasan una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7) o si se acercan a mirar más de cerca la puerta del garaje; hay huellas de neumáticos que parecen de hace un par de días, y terminan en esa puerta.

Al principio de la rampa al parking, hay una cámara de seguridad. Si abren la puerta por la fuerza, serán inmediatamente alertados los guardias; si Ducrué está en el complejo (ver más abajo), no podrá detener el ritual, y tendrán que ocuparse de los intrusos sus seguidores. Lo terminará a tiempo de hacer frente a los personajes si logran llegar hasta el centro del complejo.

En el garaje se encuentran aparcadas dos furgonetas (y una limusina si llegan un par de horas después de anochecer, y una hora antes del amanecer). Toda la zona está en una relativa poca luz. Dos guardias humanos vigilan el portón que da acceso al resto del complejo, además de que hay instalada una cámara de seguridad. Se pueden ver a lo largo del garaje jeroglíficos, que si se pasa una tirada de Inteligencia + Academicismo (dificultad 7) o de Inteligencia + Lingüística (dificultad 5, solo si se posee el idioma jeroglífico; los Caminantes Silenciosos lo reconocerán inmediatamente, si el Narrador lo desea), se asociarán rápidamente a Set.

El portón da a un pasillo con varias puertas a cada lado. La primera de ellas son los servicios. La segunda, una pequeña sala de recreo, con varias mesas y literas. La tercera corresponde a la sala de control del complejo, en el que se registran la actividad de la cámara de seguridad del portón y de la entrada del edificio. Reparte por estas salas los guardas que te parezcan apropiados,

según si quieres avanzar la trama, o una dosis de combate para despertar a los jugadores.

Siempre tienen los jugadores de infiltrarse en el complejo. Si los jugadores son listos y tienen Dones como Controlar Máquina Compleja o Sobretensión, no les debería ser difícil hacer esto.

El pasillo da lugar a una serie de pasillos y corredizos, de paredes de piedra e iluminados con antorchas, que dan al centro del complejo, el templo. Para atravesarlo, o tienen con ellos a uno de los guardas, o tendrán muchas posibilidades de perderse en él y dar vueltas durante bastante tiempo. Además, a lo largo del mismo hay varios sensores que alertarán directamente a Ducrué de cualquier intruso. Si los jugadores ponen atención a esta posibilidad, permíteles hacer tiradas de Percepción + Alerta (dificultad 8) para darse cuenta de los sensores, o Astucia + Seguridad (dificultad 7). Haz que realicen tiradas de Inteligencia + Enigmas (dificultad 6) para salir del laberinto, debiendo acumular 15 éxitos, representando cada tirada 15 minutos (el laberinto es verdaderamente grande. Si quieres, puedes poner otro tipo de trampas, como lanzallamas, o dardos envenenados, pozos con pinchos que se abren cuando se pasa por encima, y un sin fin de otras cosas (como habitaciones que se quedan aisladas por grandes bloques de piedra cuando se entra en ellas) que pueden amenizar el paso de los jugadores por el laberinto; todo depende de lo perverso que quiera ser el Narrador, y de cuantas películas del estilo de Indian Jones que halla visto.

Una vez atraviesen el laberinto, darán a un corredor, al final del cual se pueden oír cánticos.

### *La Umbrá*

El panorama en la Umbrá no es demasiado acogedor, como se podrán suponer los jugadores. Varias perdiciones han tomado el lugar y los alrededores como morada, alejando a los espíritus de la Tejedora de los alrededores. Además, teniendo en cuenta que Selene no protege la Umbrá en esta noche de luna nueva, hay una mayor actividad por parte de las perdiciones durante la noche. El tipo y poder de los mismos queda a discreción del Narrador, para darle posibilidad de equilibrar mejor el ambiente a su grupo de jugadores y Crónica, pero tendría que ser muy difícil el acceder al centro del laberinto por la Umbrá. Un espíritu de Enigmas, que custodia una puerta al centro del laberinto, les hará una pregunta MUY difícil para dejarles paso, en lugar de tener que recorrer todo el laberinto en el mundo físico. Si no se te ocurre ningún acertijo o enigma, puedes hacer que tiren Inteligencia + Enigmas (dificultad 9) para resolverlo, pero deberá sacar 2 o más éxitos. Claro, que siempre queda eliminar al espíritu, pero no creo que eso les haga demasiado bien a la manada, pues futuros encuentros con espíritus de enigmas pueden acabar siendo atacados por ellos, hasta que realizan un Rito de Constricción.

### *El templo*

La zona interior del templo se compone de una zona de reunión, y dos pequeñas habitaciones que hacen de almacenes, todas ellas construidas en grandes bloques de piedra, como cualquier estructura del antiguo Egipto. Una enorme estatua de una cobra domina la zona de reunión; las antorchas se alinean en las paredes llenas de jeroglíficos, haciendo que las sombras de esta habitación tomen un aspecto siniestro (se considera que hay zonas de sombra en las que es fácil esconderse usando Disciplinas o Dones). Toda la zona emana una fuerte presencia del Wyrn, y posiblemente pueda aturdir a cualquier Garou que usa el Don de Sentir el Wyrn. No hay cámaras de seguridad, pues se supone que es un lugar 'seguro'.

Las zonas de almacenaje están llenas de objetos de arte egipcio, algunas de las cuales son muy antiguas, y armas, incluyendo un gran arsenal de rifles (20 en total, además de los que tienen los guardias), munición y granadas, entre otras cosas (pistolas, kopesch, bengalas...). También hay varias cajas llenas de drogas, sobre todo cocaína. Si los personajes piensan en sacar las armas del templo, esto les puede resultar muy difícil: no se las pueden llevar a la Umbra, y sacarlas en cajones puede ser una tarea difícil. Sin embargo, si lo comentan con los Moradores del Cristal, estos harán inmediatamente planes para que grupos de trabajo vayan a hacerse cargo de la mercancía, siempre y cuando no hayan destruido el templo los jugadores.

Si entran desde el laberinto, notarán dos guardas armados que están mirando al fondo, ignorándoles a menos que hagan algún ruido.

### *El asalto de día*

Si los personajes llegan durante el día y registran el complejo, descubrirán que no se encuentra en el templo. Enriq duerme plácidamente en un lujoso ático de la Castellana, protegido por algunos guardaespaldas y ghouls, los de mayor confianza.

En la zona de reunión encontrarán a varios guardas afanándose en llevar cajas de aquí para allá. En cuanto los vean, los guardas no preguntarán, dejarán las cajas, y abrirán fuego con rifles o pistolas; nadie desconocido puede tener acceso a esa zona, y tienen órdenes de hacer exactamente eso.

Si registran el lugar, terminarán con las manos vacías, y Enriq habrá quedado alertado de la presencia de intrusos en su templo, y por lo tanto desaparecerá, tras haber sido informado de la evaluación de daños. Por supuesto, si no han eliminado a toda la gente de Enriq, le proporcionaron posibles nombre que hayan dado y descripciones, y entonces volverá con una venganza, la cual la planeará concienzudamente.

Los jugadores bien podrían investigar el nombre de Enriq Ducrué, o decirselo a los Moradores del Cristal para que lo hagan ellos. Pero no conseguirán nada.

### *El asalto de noche*

Siempre y cuando hayan pasado dos horas desde el anochecer, y quede más de dos horas para amanecer, los personajes que entren en el templo descubrirán que Enriq y sus seguidores están en una misa, la cual usará para practicar El Corazón de las Tinieblas (Serpentis 5).

Enriq estará de espaldas, adorando y cantando a Set en un extraño lenguaje, sibilino y grotesco. Tendrá activada La Piel de la Víbora (Serpentis 3) y Aura de Majestad (Presencia 5) durante la ceremonia, pues considera que necesita mantener a todos sus fieles exaltados con respecto a Set.

Ahora depende de como decidan entrar en la zona central del templo, y no creo que sea demasiado difícil que el Narrador decida como actúan Enriq y sus hombres.

Hay 10 guardias humanos desarmados, 4 guardas armados con rifles, y los seis ghouls con las kopesch listas para ser usadas (trata a esta como una espada de [Fuerza + 2] de daño). Todos estarán vestidos con ropas ligeras, como las que solían llevar los egipcios. Enriq llevará una túnica que le cubre todo excepto los brazos, en los cuales lleva muchos brazaletes y tatuajes; a parte, lleva varios collares, todos de oro. En el momento final del ritual, Enriq les ha ordenado que no le miren, así que estarán postrados, mirando al suelo; es el momento perfecto

para que, o los personajes salgan de la Umbra, o ataquen a Enriq.

Enriq, en cuanto vea a los personajes, les intentará seducir, hipnotizando (Serpentis 1) al personaje que tenga más cerca, u ordenándole que se detenga (Dominación 1). Si esto no funciona, y el personaje demuestra abiertamente que es un Garou (o sea, transformándose), entonces optará por usar Desvanecimiento (Ofuscación 4) y huir de la zona. Realmente, deberías permitir que Enriq huya, pues podría ser un enemigo muy interesante de los personajes. Pero si decides que se queda y lucha, o si los personajes le retienen de alguna forma (usando Dones), entonces es probable que le llegue la muerte definitiva; usará La Forma de la Cobra (Serpentis 4) para adoptar una forma de combate más óptima. A partir de ahí, empezará a atacar al que tenga más cerca, mientras sus hombres combaten. En el estado de euforia que tienen los guardias humanos, puedes suponer que tienen Fuerza de Voluntad 8 a efectos del Delirio, y por lo tanto se quedarán a luchar según se describe en la tabla de Delirio.

## *De vuelta al Clan del Despertar Digital*

Una vez hayan terminado la investigación y vuelvan a hablar con Amparo, en términos generales, les dará las gracias por su esfuerzo, independientemente de si han tenido éxito o no. Si lograron acabar con todo Enriq y todas sus fuerzas, sin duda será una hazaña a ser narrada por los Galliard de los dos Clanes, y especialmente por D.J Logan. No hay que decir que los supervivientes de la manada Hijos de la Electricidad les darán las gracias, e incluso, a discreción del Narrador, un fetiche o amuleto de poco poder.

Si no lograron acabar con Enriq, o si escapó, pero acabaron con el templo y sus seguidores, entonces Amparo le dará las gracias, y les dirá que empezarán la búsqueda del mismo inmediatamente. Pero no será una tarea fácil, y seguro que vuelve para vengarse (esta debería ser el final apropiado para la aventura, pues abre la trama de la Crónica a otras muchas Historias). También D.J. Logan se encargará de narrar la historia, según se la cuenten los personajes, y según como la hayan visto los espíritus.

## *Terminando la Aventura*

A continuación se presentan algunas sugerencias a la hora de dar Renombre:

—Si siguen bien la investigación del origen del Templo, dales un punto de Sabiduría a cada jugador.

—Si limpian el Templo Setita de las influencias del Wyrn y lo destruyen todo, incluyendo la droga, dales 2 puntos de Sabiduría a cada uno, más lo normal al que practique el Rito de Purificación.

—Por derrotar a Enriq Ducrué, se repartirán un total de 7 puntos de Gloria, quizás más (se trata de un poderoso esbirro del Wyrn).

—Al personaje que acertara el enigma para pasar por la puerta de la Umbra al centro del templo, dále un punto de Sabiduría.

A parte, da todo el Renombre por otras acciones que hayan realizado de la forma normal.

## Complicaciones

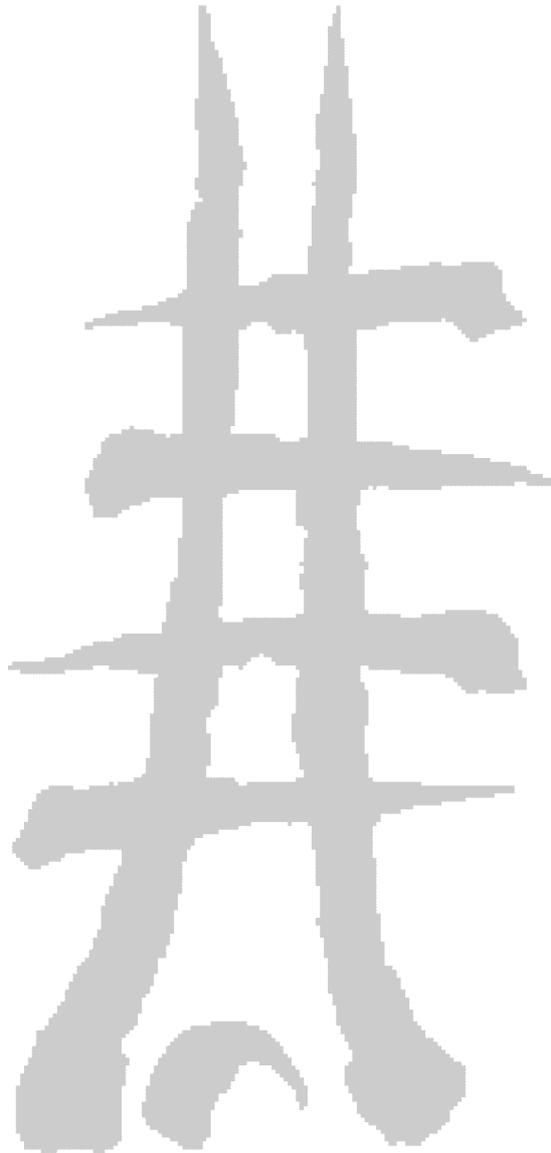
A continuación he descrito algunas ideas adicionales que podrían hacer aún más difícil la misión de la Manada, o servir para crear aventuras futuras:

—Ahora que Don Diego, el Padrino de Madrid, se a deshecho de la competencia gracias a los jugadores, se hará todavía más poderoso en los bajos fondos. Quizás los jugadores, informados de por un Roehuesos de Madrid, decidan investigar al Padrino. Claro está que es un hombre muy poderoso, y muchos ojos y oídos, así que los

personajes deberían tener cuidado con quien hablan y lo que dicen, si no quieren terminar en el fondo Manzanares...

—Enriq Ducrué sin duda buscará vengarse de los jugadores. Lo más seguro es que sea en unos pocos años, cuando vuelva a tener un sitio en donde reunirse, pero esta vez estará mucho mejor protegido.

—Puede que el espíritu guardián de la momia que habita en el Templo de Debod (situado en la montaña de Príncipe Pío y trasladado piedra a piedra desde Egipto; existe realmente), que toma forma de gato, decida contactar con los personajes para hacerles llegar un encargo del mismo. Una buena posibilidad para introducir momias en tus aventuras.



# Apéndice: Personajes

## *Enriq Duorné*

**Historia:** Poco se sabe de la vida anterior a ser abrazado de Enriq, excepto que nació en El Cairo. Su sire, Kabbar al-Nassir, murió poco después de abrazar a Enriq a manos de un grupo de lupos.

Durante los primeros años como Seguidor de Set, pronto se acostumbró a su nueva situación de vampiro. Siguiendo las tradiciones de los setitas, cuando dejó su lugar natal de Egipto, se dirigió a Francia, en donde, hasta el s. XIX, intentó extender la corrupción.

Durante la revolución francesa, a duras penas consiguió escapar de los airados partisanos, pues se había hecho con un puesto dentro de la nobleza. Desde entonces, y hasta mediado del s. XX, no se supo nada más de él. Se supone que estuvo errando por Asia, pero eso no son más que rumores.

Con su reaparición, también trajo consigo un aumento de su poder más que considerable, y antiguos camaradas suyos se llevaron una sorpresa bastante desagradable.

Ahora, y viendo la oportunidad que presenta la ciudad de Madrid, ha decidido intentar abrir camino al vicio y la degeneración en sus calles, pero ocultándose a la vez del Sabbat.

**Imagen:** Es un hombre egipcio de unos 40 años. Su piel es de un tono bronceado pálido, bastante curtida. Normalmente lleva la cabeza rapada, con pendientes egipcios en sus orejas. A la hora de vestir prefiere los colores negros, llevando traje. Siempre lleva gafas de sol. Todavía tiene acento francés cuando habla.

**Sugerencias de Interpretación:** Set es lo primero. Cuantas más influencias tengas en la ciudad, más posibilidades tendrás de sobrevivir... y de hacer dinero, aunque te interesa más extender el vivio y la perversión entre las gentes de Madrid. Siempre con un porte severo y altivo, pocas cosas en el mundo hacen que cambies

esa expresión. Cuando habla, lo hace directamente, sin rodeos. Su voz es sibilina y normalmente habla bajo.

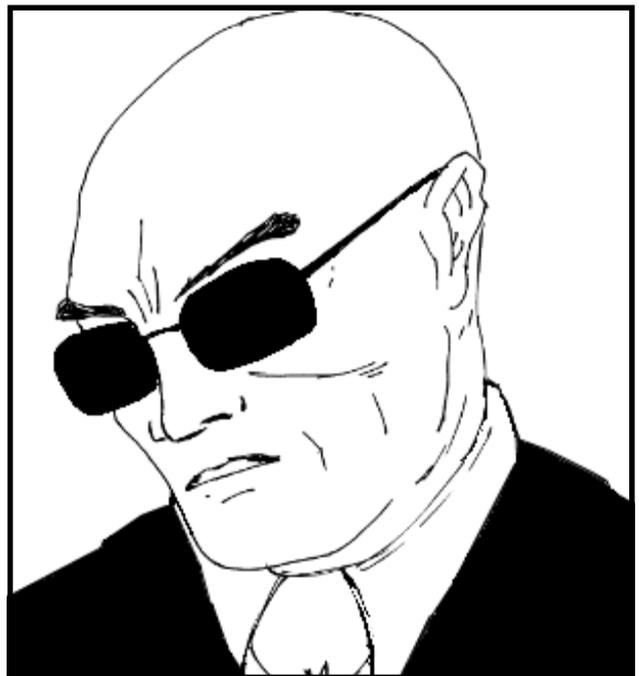
**Clan:** Seguidores de Set

**Sire:** Kabbar al-Nassir

**Naturaleza:** Confabulador

**Conducta:** Bellaco

**Generación:** 8ª



**Abrazo:** 1654

**Edad Aparente:** 37

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

**Sociales:** Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 2

**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 3, Esquivar 3, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 5.

**Técnicas:** Armas de Fuego 2, Etiqueta 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2.

**Conocimientos:** Academicismo 2, Finanzas 3, Historia 4, Leyes 3, Lingüística (Español, Francés, Árabe) 3, Ocultismo 3, Política 4.

**Disciplinas:** Auspex 2, Dominación 2, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Presencia 5, Serpents 5.

**Trasfondos:** Aliados 3, Influencia 2, Contactos 5, Rebaño 4, Recursos 4

**Virtudes:** Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 3

**Tratornos:** Ninguno.

**Moralidad:** Senda del Tifón 6.

**Fuerza de Voluntad:** 6

### *Guardias Ghoul Setitas*

**Nota:** Son en total seis ghouls, aún a sabiendas de lo que piensan los setitas sobre compartir su sangre, la sangre divina que Set le ha dado, con humanos o a la hora de crear progenie.

**Imagen:** En la calle, lleva traje negro y gafas oscuras. Cuando están en el templo, llevan la típica apariencia de la antigua guardia egipcia, armados con kopesh.

**Sugerencias de Interpretación:** Sólo hablas para contestar a las preguntas de tu maestro, o cuando tienes que cumplir alguna misión para él. El resto del tiempo, mantienes una actitud hostil hacia cualquiera que no sea un aliado.

**Naturaleza:** Confabulador

**Conducta:** Bellaco

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

**Sociales:** Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

**Talentos:** Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 4.

**Técnicas:** Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Sigilo 3, Supervivencia 2.

**Conocimientos:** Investigación 2, Lingüística 1.

**Disciplinas:** Fortaleza 1, Potencia 1.

**Trasfondos:** Aliados 3

**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4

**Moralidad:** Humanidad 5

**Fuerza de Voluntad:** 6

### *Guardias humanos setitas*

**Imagen:** Siempre visten de traje y gafas oscuras. La mayoría son de origen árabe.

**Sugerencias de Interpretación:** Siempre mantienen un aspecto de tipo duro inconfundible. Tienden a buscar pelea si los demás no siguen las órdenes que les ha ordenado sus jefes.

**Naturaleza:** Superviviente

**Conducta:** Bravucón

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

**Sociales:** Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2

**Talentos:** Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Pelea 3.

**Técnicas:** Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 4, Conducir 2, Sigilo 3.

**Conocimientos:** Investigación 2, Lingüística 1.

**Trasfondos:** Aliados 3

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3

**Moralidad:** Humanidad 6

**Fuerza de Voluntad:** 4

