



# Introducción

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

Los actos de Haight fueron materia de leyendas urbanas, incluso en los surrealistas y sobrenaturales recodos del Mundo de Tinieblas. Cuentan que bebió Sangre de vampiro por poder, robó el poder de un aquelarre de *Magi* y persiguió a un dios oscuro que yace durmiente bajo Ciudad de México. Todas las leyendas crecen al contarlas. La Nación Garou en su conjunto suspiró de alivio cuando recibió la noticia de que había sido consumido en uno de sus demenciales planes por el poder. No había acabado del todo: había enseñado el Rito del Sagrado Renacimiento a otros antes de morir. El legado de los Danzantes de la Piel aún permanece, pero al menos la historia del propio Haight había llegado a su fin.

O puede que no.

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

## Lo que hay en el interior

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

Este kit de historia se divide en tres secciones básicas:

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

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

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

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

## ACERCA DEL SISTEMA NARRATIVO DE AVENTURAS

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

[www.bibliotecaoscura.com/sna](http://www.bibliotecaoscura.com/sna)

[www.nosolorol.com/sna](http://www.nosolorol.com/sna)

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

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

- **Escenas.** Hacer clic en el nombre de una escena en el diagrama de escenas o en una tarjeta de escena te llevará al desarrollo completo de la misma.

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