

Cada vez que bajan la mirada,
piensan en nosotros como en monstruos, luego hombres,
depredadores, luego personas de nuevo,
Bestias, luego criaturas,
horrores y luego humanos.

-AMANDA GORMAN, «LUCIENTE»





Introducción

Aroma de Podredumbre es el primer suplemento de crónica para **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, 5ª edición. Es una serie de historias ambientadas en la pequeña ciudad del Medio Oeste estadounidense de Milton, y juntas forman una crónica que lleva a una manada desde su formación a reclamar territorio, dar sus primeros pasos en la Umbra y, finalmente, a las difíciles y tensas relaciones de la Nación Garou. La manada se enfrentará a un frente del Grupo Pentex, un manipulador espíritu embustero y a otra manada de hombres lobo que les guarda rencor. Ganarán Renombre y, quizás, hasta un aliado espiritual y su lugar entre los Garou locales.

Milton es un lugar deliberadamente fácil de adaptar al entorno que prefieras: en casi cualquier parte hay pequeños pueblos como éste que luchan por sobrevivir, explotados por intereses corporativos y políticos egoístas. No tenemos duda de que podrás adaptar **Aroma a Podredumbre** a cualquier lugar donde ambientes tus partidas sin que nada se eche a perder. Las historias que conforman esta crónica están diseñadas para funcionar como capítulos consecutivos en la historia de una manada o para intercalar entre ellas otras historias creadas por el propio Narrador.

En este libro encontrarás:

Reunir a la Manada: Consejos para crear un grupo de personajes que funcionen bien juntos,

identificando y respetando las fortalezas de los demás sin ignorar la tensión. Este capítulo también contiene algunos antecedentes sobre Milton, que serán útiles al crear personajes para **Aroma a Podredumbre**.

La Sala de Descanso: La primera historia de la trilogía enfrenta a la manada a un frente de Pentex que convierte a los trabajadores humanos en drones similares a avispas. La productividad lo es todo.

Sombras en el Muro de la Prisión: La segunda historia tiene lugar en la Umbra para abordar algunos de los problemas menos obvios que afectan a Milton, enseñándoles mientras tanto mucho sobre el poder y los objetivos de los espíritus.

Una Libra de Carne: En la última historia, la intervención de la mentora de la manada los mete en problemas y provoca que Serpiente Cornuda les enfrente a un desafío para reparar el daño: encontrar a una Pariente local antes de su Primer Cambio y asegurarse de que su Rabia no deshaga todo el trabajo de la manada.

El Mundo de la Tejedora: Una serie de escenas adicionales listas para jugar que abordan los desafíos a los que se enfrentan los Garou cuando interactúan con los humanos y su mundo. Juega estas escenas como parte de una historia o inspírate en ellas con total libertad para tus propias narrativas ■





CAPÍTULO UNO

Reunir la Manada

El primer paso para jugar las historias de **Aroma de Podredumbre** es crear una manada. Este capítulo contiene ideas que puedes implementar mientras diriges la sesión cero de tu partida, así como opciones de creación de personajes que vinculan a los personajes jugadores con los eventos de las historias en este libro.

Hay un paralelismo entre reunir una manada, un grupo de Garou al que tus jugadores van a interpretar a la hora de jugar, y la tarea de reunir al grupo de jugadores. Cuanto mejor se coordinen tus jugadores como grupo creativo, más os divertiréis con **Hombre Lobo**.

Por supuesto, el propósito del grupo es diferente: los Garou buscan combatir la polución, la avaricia y la devastación que hunden todo a su alrededor mientras tu grupo busca pasarlo bien y tener una experiencia de juego satisfactoria juntos. Por fortuna, hay actividades que puedes realizar durante la sesión cero que son útiles tanto para dar cuerpo a las dinámicas entre personajes dentro del juego como a la comprensión entre jugadores.

SESIÓN CERO

Durante la sesión cero (ver **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, pág. 203–205) tienes dos objetivos: la creación de personajes y asegurarte de que todo el mundo está en sintonía. Puedes encontrar más información en el «Apéndice: Consejos para el juego considerado» en **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, pág. 320.

Puedes comenzar a trabajar en las dinámicas de la manada durante la sesión cero al ayudar a los jugadores a formar un grupo más unido. Después de todo, si los jugadores se sienten bien unos con otros, es más fácil que ese sentimiento se traslade también a las relaciones entre personajes.

Una técnica sencilla que puedes usar para crear la manada con tu grupo de juego es hacer rondas donde todo el mundo responde a una pregunta. Las respuestas no buscan iniciar un debate, y tú, el Narrador, puedes incluso saltártelas si lo deseas. El objetivo es escuchar lo que tus compañeros dicen y así entender mejor sus motivaciones.

Una buena primera pregunta es simplemente:

- * ¿Tienes alguna pregunta sobre **Hombre Lobo: El Apocalipsis**?

Dependiendo de cómo responda el grupo, puedes adaptar el resto de la discusión a sus intereses.

Éstas son algunas otras preguntas:

- * ¿Qué esperas experimentar a través de la dinámica de la manada? (Como Narrador, puedes desarrollar la pregunta para ayudar a tu grupo: ¿Debería la manada tener un líder? De ser así, ¿qué tipo de responsabilidades tiene? ¿Debería cada uno tener un único rol, o preferís una dinámica más fluida?).
- * ¿Qué tipo de temas positivos deseas ver entre los miembros de la manada? ¿Te interesan las historias de camaradería, confianza o la emoción de la lucha que hace posible interpretar a una manada de hombres lobo?
- * ¿Qué tipo de tensiones crees que sería divertido explorar dentro de la manada? ¿Tienen los miembros de la manada distintas opiniones morales sobre cómo luchar por Gaia, cuándo está justificado matar o no, o si cada miembro de la manada debería contribuir por igual? ¿O la tensión se basa en algo más personal, como la necesidad individual de gloria de cada miembro?

- * ¿Hay algo que temas que pueda pasar y que empobrezca tu experiencia de juego?
- * ¿Qué te emociona de jugar a **Hombre Lobo**?
- * ¿Hay alguna película, cómic, libro o similar en el que hayas pensado como referencia con respecto al juego?
- * ¿Hay algo específico que crees que sería genial que sucediera, o que te gustaría experimentar en el juego? Por ejemplo, una lucha por el liderazgo de la manada, profundizar en los misterios espirituales de la Umbra o intriga, drama y traición entre los Garou.

Las dos últimas preguntas son especialmente útiles para el Narrador, ya que facilitan la adaptación del contenido del juego a lo que interesa jugar a los jugadores.

Una vez que tengáis los personajes y se hayan presentado al grupo, puedes hacer algunas rondas más específicas sobre ellos:

- * ¿Qué tipo de cosas quieres explorar con este personaje?
- * ¿Hay cosas que quieras evitar jugar con tu personaje?
- * ¿Qué es lo que os mantiene unidos como manada?

La última pregunta puede originar un debate, no pasa nada, de hecho, es deseable. Cada manada tiene sus propios problemas, pero hay muchas razones por las que se mantiene unidas y ayuda al juego saber cuáles son.

CONFLICTO EN LA MANADA

Jugar con el conflicto dentro de la manada puede ser muy divertido. El Ahroun está a punto de destrozar al empleado de una compañía petrolera cuando interviene el Philodox, argumentando que matar a gente indefensa no es lo que se supone que han de hacer los Garou.

Cuando tales conflictos se interponen entre los personajes, pueden crear momentos poderosos. Aun así, existe el peligro de que a veces desborden a las relaciones entre los jugadores. Conscientemente, entendemos que es sólo un juego, pero cuando alguien te está gritando a la cara, es fácil enfadarse de verdad.

Por eso, es buena idea construir antes la confianza entre el grupo. Para el Narrador, también es útil mantenerse atento para que el conflicto no escale más allá de los eventos dentro del juego. Si eso pasa, el Narrador puede buscar preventivamente hacer la situación menos emotiva.

Éstas son algunas formas de hacerlo:

- * **Involucra las mecánicas de juego.** Si los jugadores han estado discutiendo cosas como sus personajes, puedes convertir la situación en una tirada. Pide a ambos que tiren por lo que sea que estén discutiendo.
- * **Pregunta a los jugadores cómo ven que puede progresar la escena.** Lo ideal es que sugieran varios posibles resultados. Si no, puedes ofrecer algunas alternativas adicionales. Esto tiende a sacar al jugador del espacio emocional de los personajes y provoca sutilmente que los jugadores colaboren para esbozar el resultado de la escena. Mientras los personajes están en conflicto, los jugadores cooperan.
- * **Pasar a otra escena.** Puedes tomarte un descanso de la escena para ver qué está pasando con el resto de la manada y luego volver al conflicto. A nivel de los personajes, esto no cambia nada, pero para los jugadores, ver a otros miembros del grupo jugar durante unos minutos les permite relajarse un poco y salir del conflicto. También puede ayudarles a pensar en cómo

encaja su escena en la historia en general, en lugar de cómo los está haciendo sentir en ese momento.

- * Por último, si el conflicto se intensifica hasta causar auténtico enfado, el Narrador puede **detener el juego por un momento**. Los participantes deberían discutir lo que ha pasado, ayudados por el Narrador, y tratar de reducir el conflicto para que no dañe la relación que comparten como jugadores. Las disculpas mutuas suelen ser un buen comienzo, incluso si realmente no parece que nadie hiciera algo mal.

Ten en cuenta que el Narrador es a veces parte de una situación difícil como ésta. En tal caso, debería tratar de parar el juego y calmar las cosas a nivel emocional. Es difícil, pero parte de su trabajo como facilitador es ser capaz de dar un paso atrás y hacerlo. Si no está funcionando, sopesa pedir a otro jugador que medie en la discusión.

